

Eksik Dünya BALTI • İrem Uşar

Resimleyen: Ceyda Karlı • Çocuk Kitaplar • Roman • 184 sayfa • Önerilen sınıflar: 5, 6, 7, 8
ZAMAN ve MEKÂN • ERDEMLER • BİREY ve TOPLUM • DOĞA ve EVREN
savaş-barış • fantastik • doğa • yeraltı • sanat • gizem • bilinçaltı • hayvanlar • cesaret •
Lataşiba • kütüphane

Lataşiba adlı romanıyla çok sevilen İrem Uşar, okurlarını yeraltında saklı fantastik bir dünyaya davet ediyor. Yerüstündeki bitmeyen bir savaş yüzünden yüzlerce yıldır yeraltına sığınanların yaşam mücadelesi, insanın doğayla eşsiz uyumunu yüceltiyor. Roman, gerçeğe bilinçaltı arasında gidip gelen katmanlı kurgusuyla, insan zihninde şiddete karşı koyabilen gizemli güçleri şiirsel bir dille canlandırıyor. Umut, özgürlük, cesaret, bellek ve gerçeklik gibi kavramları usta işi bir kurguyla harmanlayan yazar, zengin metaforları ve incelikli göndermeleriyle görkemli bir anlatı sunuyor...

BALTI halkı, üç yüz yıldır yeraltında yaşayarak, yerüstünde Lider'in önderliğinde verilen savaştan korunuyordu. Ancak, Uroboros kutlamalarında tören yılanı kendi kendini yutunca tuhaf olaylar yaşanmaya başladı: Yeraltında bilinmeyen dilde konuşan bir aile bulundu; ampuller eriyip aktı ve Yaşlı İD gençlere, içlerinde gizli, eksik parçalarını hatırlattı. Belki de artık genç İD'lerin gizemlerle dolu yerüstüne çıkma vakti gelmişti...

TARTIŞMA KONULARI...

1. Roman başlarken BALTI ülkesi ile ilgili neler öğreniyoruz? Işık işçisi ne demek; Genç İD neden ışık işçisi olmak istiyor?
2. Yaşlı İD'in sessiz ve hareketsiz oturması, yerinden indirilen Çözümler Kitabı'ndan çıkan öneriyi anlamasını nasıl sağlayacak? Sessiz oturma ne kadar gerçekçi bir teknik? Siz düşüncelerinizi düzenlemek için hangi tekniği kullanıyorsunuz?
3. BALTI, Nine'nin kazanından nasıl doğmuş? BALTI'nın savaştan kaçanların barışçıl dünyası olduğu söylenebilir mi? Savaşın karanlığından kaçanlar, yeraltındaki bu dünyayı kurarak kendilerini yine karanlığa gömmüş olmuyorlar mı?
4. Yaşlı İD, Çözümler Kitabı'nın önerisini ne olarak çözümlüyor?
5. Işık işçileri deneylerini yaparken hangi yöntemi kullanıyorlar? Bu yöntem kısaca ne isim verilebilir? Kör İD'in genç İD'i götürmek istediği Günişığı Odamız'ın önemi ve özellikleri ne?
6. Kütüphane'ye neden yalnızca Körler Klanı girebiliyor? Genç İD, Günişığı Odamız'a girince nasıl bir tepki veriyor?
7. İki İD, neye dayanarak BALTI'nın bilinçaltının kısaltılmışı olabileceğini düşünüyorlar? Bilinçaltı ne demek? Genç İD, "Belki de Yaşlı İD'in kazdığı derinlikte bir çukuru, kendi içime doğru kazmam gerekiyordu," sözüyle ne anlatmak istiyor?
8. Fanzin nedir? Kütüphane dönüşünde Genç İD'in kucağına bırakılan fanzin onu neden tedirgin ediyor? İçinde ne var?
9. Arkeolog İD'ler, savaş bitip de yeryüzüne çıktıklarında neye dayanarak dünya tarihinin değişeceğine inanıyorlar?
10. "Tüm çocuklar özgürdür BALTI'da," sözü ne anlama geliyor? Aile-çocuk ilişkisi nasıl kurulmuş? Sizce bu sistemin olumlu-olumsuz yanları neler?
11. Birbirine yamayan bayraklarla Yeraltı Dünyamız'da nasıl bir değişim başlıyor? Sizce Güç Hayvanı ile simgelenen nedir? Genç İD, neden Hüner Klanı'ndan birilerinin çizdiği resimlerin üstüne, "Bu bir tank/ölü kuş/ölü çocuk değil," diye yazma gereği duyuyor?

12. Hayret Uçurumu'ndan dönen Yaşlı İD'in sükûnetini nasıl açıklamak lazım? Yaşlı İD, 4. Nesil İD'lerine kararını nasıl açıklıyor? İD'lerin hayvanlarla eşleşmesi ne anlama geliyor? Hayvanlar neden geri dönüyorlar? Elçiler Klanı Lideri neden Yaşlı İD'i Konsey önünde hesap vermekle tehdit ediyor?
13. BALTI'daki erimeyle ampuller ışığı, saatler zamanı, resimler renkleri, Yaşlı İD hayvanları salıyor. Aynalar eridiğinde ne oluyor? Ayna metaforu ile yazar neyi anlatıyor?
14. Yeryüzüne çıkıp Lider'i bulduklarında hangi gerçeğe ulaşıyorlar? Büyük Lider'in yalanlarla insanlara hâkim olması gibi düzenlerin bizim dünyamızdaki örnekleri neler?
15. Olayların sonunda ortaya çıkan bebek neyi simgeliyor? İD'in açılımı ne? Romanın bugüne gönderme yapan temel felsefesi nedir?

YARATICI ETKİNLİKLER...

- **Araştırma 1:** Romandaki gibi yeraltında geçen ya da farklı yaşam türlerini konu alan fantastik filmleri araştırın. İnternette kısa bölümlerini izleyebileceğiniz bu filmleri gruplar halinde çalışarak tanıtın. BALTI hikâyesiyle benzerliklerini irdeleyin.
- **Araştırma 2:** Günışığı Odamız'daki Dali, Miro, Ernst, Magritte gibi ressamın eserlerini internette araştırın. Gerçeküstüçülük akımının ne olduğunu, mesajlarını ve doğuş nedenlerini irdeleyin.
- **Sunum:** İsteyen öğrenciler en etkilendikleri, en çok yakınlık hissettikleri hayvanları ve kendilerine benzettikleri özelliklerini resim, video vb kullanarak sınıfla paylaşsın. Bakalım, gerçekçi yaklaşımlarda bulunanlar olacak mı?
- **Münazara:** Sınıftan 5 öğrenci jüri oluşturmak üzere seçildikten sonra diğerleri 2 gruba ayrılınsın. Bir grup "Savaş; ölüm, yıkım, acı, felaket demektir," diğer grup ise "Savaş; yenilik, fırsat, gelişme, değişim demektir," görüşlerini savunsun. Tarihten somut örneklerle gerçekleştirilecek bu münazarada bakalım hangi görüş daha ikna edici olacak.
- **Oyun:** Öğrenciler sırayla konuşabilecek biçimde dizilsin. Sıranın başındaki, "Bilinçaltının faresini aslan gibi göstermeye çalışıyordu," cümlesine yeni bir cümle eklesin. Sonra gelen, arkadaşının cümlesine ek yaparak anlatımı ilerletsin. Sonuçta bütün sınıfın katkısıyla doğaçlama bir öykü yaratılsın. Bu süreç mümkünse bir akıllı telefonla kaydedilsin ve tamamlandığında, nerelerde nasıl değişim ve sapmalar yaşanmış, hep birlikte irdelensin.
- **El işi:** Romanın 139. sayfasında yer alan, Cübbesi Kırmızı'nın Çözümler Kitabı'nda açtığı oyunu kâğıt ve renkler kullanarak deneyin. İki tarafından ipe geçirdiğiniz kâğıdın bir yüzüne herhangi bir kuş resmi, diğer yüzüne bir kafes çizerek ipi iç içe geçecekleri biçimde çevirin. Özgürlüğü ve esareti anlatan bu çalışmayı başka hayvanlarla da uygulayabilirsiniz.
- **Müzik:** Kitapta, yeraltı dünyasında gözde olan Theremin müziği nasıl yapılıyor araştırın. Bu müziğin örneklerini YouTube'daki videolardan izleyin. Örnekler: <https://youtu.be/K6KbEnGnymk> | <https://youtu.be/IY7sXKGZl2w> | <https://youtu.be/3EPtUPcs8s>
- **Resimleme:** Herkes, Tören Mağarası, Dün Mağarası, Işık Genel Merkezi, Günışığı Odamız, Gece Mağarası, Hayret Uçurumu, Alfa Kapısı gibi BALTI Dünyası'nın romandaki mekânlarından istediği birinin resmini yapsın; yeraltı dünyası resimlerle canlandırılınsın. Resimler konularına göre gruplanarak sınıfta bir "BALTI Dünyası" köşesi oluşturulsun.
- **Karikatür:** Herkes karakterlerden istediği birinin karikatürünü yapsın. Ortaya çıkan karikatürler de, "BALTI Dünyası" köşesine eklensin.
- **Yazma 1:** Öğrenciler üçer kişilik gruplara ayrılınsın. Her grup kitabın 123. sayfasındaki şiire eklenecek bir dörtlük yazsın. Bakalım hikâyedeki şiir, ne tür hayallerle nerelere varacak?
- **Yazma 2:** Herkes cesaret temasında kısa bir öykü ya da kompozisyon yazsın. Rumuzla yazılacak bu çalışmalar okunurken öğrenciler beğenilerine göre her yazıya 1-5 arası puan versin. En yüksek puanları toplayan 3 yazının yazarları "Geleceğin Yazarı Rozeti" almaya hak kazansın.