



# Paskalya Adasının Esrarı

Macera Tüneli Kitabı  
1996

Işık Barış Fidaner, Caner Fidaner, Hüray Fidaner

[yersizseyleyler.net](http://yersizseyleyler.net)

Kitabın LaTeX kodları yine CC Attribution-NonCommercial 3.0 Unported Lisansı altındadır.



## **DİKKAT!**

Bu kitap genel macera kitabı anlayışının dışında yazıldı. Kitabı okurken karşınıza sık sık seçenekler çıkacak; siz de yaptığınız seçimlere göre kendi maceranızı oluşturacaksınız. Yani maceranın kahramanı bir başkası değil, SİZSİNİZ!..

Bu kitabın tam on tane 'son'u var, macera farklı farklı şekillerde bitebiliyor. Her seferinde başka seçenekleri deneyerek macerayı çeşitli şekillerde yaşayabilirsiniz.

Zaten, gerçek yaşamda da kişiler yaptıkları seçimlerle yollarını belirliyorlar. Kitabın hayal sınırları içinde de olsa gerçek bir macera yaşamak umarım size ilginç gelir.

Haydi, şimdi birinci sayfadan kitabı okumaya başlayın. Daha sonra hangi sayfalara gideceğinizi siz belirleyeceksiniz...

Telefonun ziliyle uyanıyorsunuz. Gözlerinizi uęuřturup bamacunuza bakıyorsunuz; saat gecenin üçünü gösteriyor. Telefondaki cızırtılı ses İngilizce konuşuyor. Hem tam uyanamadığınız için, hem de ses çok heyecanlı olduğundan onu biraz güç anlıyorsunuz. Sesin sahibi sizi çok uzaklardan arayan bir arkadaşınız. Diyor ki:

"Ben Alfonso... Alo, beni duyuyor musun? Alo... Uykulu sesine bakılırsa herhalde İzmir'de hâlâ sabah olmadı, ama hemen seni bulmam gerekiyordu. Bir an önce buraya gelmelisin..."

"Alfonso! Sen ha? Nereden arıyorsun? Ne diyorsun? Nereye gelmem gerekiyor?"

"Anlaşılan Türkiye saatini yine yanlış hesapladım... Ama biz eski arkadaşız, bana kızmazsın, değil mi? Şu anda Paskalya adasındayım... Seni bekliyoruz, bilgine ve zekana ihtiyacımız var..."

"Yine beni şaşırtıyorsun. Önce adada ne işin var onu anlat. Ben neden gelmeliymişim?"

"Daha uzun konuşamayacağım... Gelince hepsini anlattırım. Pişman olmayacaksın!"

Bugün saat 19:00'da İzmirden kalkan uçakta yerin hazır. Biletini posta kutusunda bulacaksın... Seni bizim ekipten birisi Santiago havaalanında karşılayacak... Şimdilik hoşça kal..."

Siz bütün dünyada tanınan ünlü bir arkeologsunuz. Geçmişe ilişkin herşey sizi etkiliyor. Eski uygarlıkları, o dönemlerdeki yaşama biçimlerini, bir zamanlar insanların neler düşünüp neler hissettiklerini onların yarattığı eserlere bakarak hayal ediyorsunuz. Buluntular arasında yaşamak, küçük küçük ipuçlarını birleştirip yeni bilgilere ulaşmak, her seferinde size coşku veren bir serüven oluyor.

Aslında arkeolojiye duyduğunuz ilgi henüz küçük, meraklı, sevimli bir çocuk iken, ailenizle Anadolunun sayısız ören yerlerinden kimilerini gezerken başlamış. Beş yaşınızda ilk kez Efes'e gittiğinizde eski çağların büyük kütüphanesini hayranlıkla izlerken bir yandan da o koca taş blokların nasıl üst üste konduğunu düşünmüştünüz. Pamukkaleyi gezerken yalnızca kaymak beyazı kayaların değil, hemen yanbaşındaki eski kent kalıntısının duvarları üzerinde de yürümüştünüz. Miletos'un tiyatrosuna, artık topraklarla dolmuş eski limanlarına bakıp yüzyıllar

önce oralarda yaşamış insanların duygularını, düşüncelerini merak etmişsiniz. Bir gece Didim'deki Apollon tapınağının parmaklıklarına yaslanmış, uzak ülkelerden gelmiş gezginlerle birlikte ışık gösterisini izlerken "Daha ne kadar çok görecek şey var!" diye düşünmüşsünüz. Özellikle Ege'yi neredeyse adım adım, köy köy tanımışsınız.

Öğrenim yıllarında geçmişini araştırma merakı sizde bir tutku haline gelmiş. Arkeolojiyi meslek alanınız olarak seçmişsiniz. Türkiyede üniversiteyi bitirdikten sonra özellikle tarih öncesi çağlar ilginizi çektiği için Londra'nın ünlü bir okulunda ileri öğrenim görmüşsünüz. Sonra Anadolu'da insanların kurdukları ilk köyleri araştırmaya başlamışsınız. Yıllardır yürüttüğünüz kazılarda binlerce yıl önce yaşamış insanlardan günümüze kadar kalabilmiş eşyaları, evleri, araç-gereci buluyor, temizliyor, inceliyor ve bütün o buluntuları tarihlendirmeye çalışıyorsunuz. Böylece eski çağlarda insanların nasıl yaşadıklarının daha iyi anlaşılmasına katkıda bulunuyorsunuz. Aslında en çok hoşunuza giden iş de anlamları bilinmeyen eski Anadolu yazılarını çözmek... Bu uğraş size bilmece çözmek gibi zevk veriyor.

Başka ülkelerdeki arkeolojik zenginlikler de sizi yakından ilgilendiriyor.

Sık sık dünyanın çeşitli yerlerindeki kongrelere, bilimsel toplantılara gidiyor, eski kent kalıntılarını, içinde binlerce yıl önce insanların yaşamış olduğu mağaraları, büyük müzeleri geziyorsunuz. Dünyanın bir çok yerinde arkeolog dostlarınız var.

Alfonso da arkeolog arkadaşlarınızdan birisi. Bir güney Amerika ülkesi olan Şilide oturuyor ve özellikle daha yazının bile bilinmediği çağlarda yaşamış olan insanların izlerini sürüyor. On yıl kadar önce Erciyes Dağı çevresinde bir mağarada tarih öncesi insanların yaptıkları resimler bulunmuştu. Burayı incelemek için bir ekip kurmanız istendiğinde sevinmiş, ama parayı veren uluslararası kuruluşun gönderdiği Alfonso'yu doğrusu biraz soğuk karşılamıştınız. Ama o çalışmalarda gördünüz ki mağara kültürü hakkında sizden daha deneyimli. O da bir süre sonra sizin eski çağlar bilginizi övmeye başlamıştı. Sonraları bir kaç kez daha birlikte toplantılarda bulundunuz. İletişiminiz zaman zaman aksamış olsa da sık sık mektuplaştınız, her fırsatta bilgi ve deneyimlerinizi birbirinize aktardınız.

Alfonso sizi Paskalya Adası'na çağırıyor! Yavaş yavaş uyanmaya başlıyor, giyinirken düşünüyorsunuz. Paskalya

adasına mı? Hani Őu Őilinin epey batısında, büyük okyanusun ortasındaki küçük adaya... Bu davet sizi sevindiriyor, çünkü orada epeydir görmek ve incelemek istediĐiniz "moais"ler var... Yani Őu elli tonluk, kimilerinin boyu on iki metreye varan uzun kafalı, gizemli insan heykelleri... Kimlerin, ne zaman ve nasıl oluŐturduĐunu kimse bilmediĐi o heykelleri resimlerinden tanıyorsunuz. "Alfonso herhalde o heykellerle ilgili olarak beni çağırıyor, yoksa iki bin kiŐinin yaŐadığı küçük adada ne iŐi var Alfonso'nun..." diye düşünyorsunuz.

Güney Amerikaya gitmek üzere uçaĐa biniyorsunuz. Çok uzun bir yolculuk bu. Yol boyunca aklınızda hep aynı Őey var: Uzun kafalı heykeller! Acaba gerçekten onlarla ilgili olarak mı çağırılıyorsunuz? Kafanızda bu düşüncelerle elinizdeki gezi kitabının sayfalarını karıŐtırıyorsunuz. Daha önce yalnızca okyanusya yerlilerinin yaŐadığı bu adaya gelen ilk Avrupalı bir Hollandalı imiŐ; adaya bir Paskalya günü ayak bastığı için de adını "Paskalya Adası" koymuŐ... Yolculuk uzadıkça göz kapaklarınız aĐırlaŐıyor...

---

KarŐılayıcı sizi sayfa 10'da bekleyecek.



"Bizim gezegenimiz Dünya'dan önce oluştu ve doğal olarak sizden daha çok geliştik. Çeşitli gezegenlerden değişik canlıları inceliyoruz, insanları inceledik. Ve ihtiyacımız olan demiri aldık. Biz ↗↘↗↘ ↙↘↙↘ gezeğeninden ↘↗↙↗'larız. Sana iki seçenek veriyoruz. İster Dünya'ya dön, sıradan yaşamını sürdür, ister bizimle kalıp evrenin sırlarını öğren. İyi bir seçim yapmalısın. Bu seçim hayatını değiştirecek."

Durup düşünüyorsunuz. Bir yanda, elinize belki bir daha geçmeyecek, merakınızı uyandıran bir fırsat, diğer yanda teklif edilen evinize dönme duygusunun sıcaklığı. Bilimsel merakınızla rahatınıza düşkünlüğünüz savaşıyor içinizde. İki seçenekten de vazgeçemiyorsunuz. Eskiden böyle kendinizi tam ortalarda hissettiğinizde elinize bir para alır, yazı tura atardınız. Burada o şansınız bile yok. Hem para bile yok yanınızda, hem de durum epeyce riskli.

---

Dünyaya dönecekseniz 7'nci sayfaya;  
Kalıp evreni araştırıyorsanız 34'üncü sayfaya  
Sinirlenip herşeyi kırıp dökenekseniz 13'üncü sayfaya gidin...

Eve dönmeye karar verdiniz. Evrenin sırlarıyla uğraşmak bir arkeologun işi değil. Üstelik siz evreni incelemeye kalktığınızda o yaratıkların da sizi denek yapmayacağını kim söyleyebilir?

Yaratığa "Ben geri dönmek istiyorum" diyorsunuz. Kendisini takip etmenizi söylüyor. Az ötede çocuk parklarındaki kaydırakları andıran bir araç var. Yaratık kaydırığa yatıp gözleriniz kapatmanızı istiyor. Söylediklerini yapıyorsunuz.

Borunun uzak ucu sizi çekiyor. Işıkların içinde hızla kayarak yol alıyorsunuz. Bir anda tüm aydınlık yok oluyor. Oh! Artık evinizdesiniz...

Dönünce gazetelerde "Ünlü arkeolog kayboldu!" gibi bir manşet bekliyordunuz. Ama gazetenin tarihine bakınca bunun imkansız olduğunu anlıyorsunuz: 2030 yılındasınız! Bunu nasıl düşünemediniz; Einstein'ın bulduğu gibi, "Işık hızına yaklaştıkça zaman yavaşlar!"

Artık yaşamınızın geri kalanını, tanımadığınız, tanınmadığınız çok farklı bir dünyada sürdürmek zorundasınız...

**SON**

Tam kapıdan girmek üzereyken aralığın ardında derin bir kuyu bulunduğunu farkedip geri çekiliyorsunuz.

Zaman ne çabuk geçmiş? Güneş tam tepeye ulaşmak üzere. Kampa dönüyorsunuz. Ekibe başınızdan geçenleri anlatıyorsunuz. Hepsisi de merak içinde size katılıyor. Birlikte heykele, kapının açıldığı yere gidiyorsunuz. Fakat o da ne? Aralık tamamen kapanmış, üstelik yıldız çıkıntı da yokolmuş. Yerinde kayanın dümdüz yüzeyini görüyor ve şaşırıyorsunuz. Arkadaşlarınız size biraz kuşkuyla bakıyor. Birlikte kampa dönüyorsunuz.

Akşam eski bir olay aklınıza geliyor. On beş yıl kadar önce, henüz bir arkeoloji öğrencisi iken, Aydın'ın Çine ilçesi yakınlarında bir tepedeki ören yerini, GERGA'yı arkadaşlarınızla geziyordunuz. Gruptan ayrılıp büyük taş yapının arka duvarını incelerken yıldız şeklinde bir çıkıntı görmüştünüz. Bir süre sonra gruba bu çıkıntıyı göstermek için geldiğinizde çıkıntı yok olmuştu...

Acaba bu anınız önemli mi?

---

Eski anıyı önemsiz buluyorsanız 48'inci,  
önemli buluyorsanız 42'inci sayfaya gidiniz.

İşte kapının önündesiniz. Kapıya hafifçe vuruyorsunuz. Hah! Bu ne kibarlık. Kapıyı belki anneniz açar. Size yemek hazırlamış, "Oğlum gelse de beslesem" diye bekliyordur. Günlük gazetede akşam izleyeceğiniz televizyon programlarını işaretleyip koltuğunuza kurulacaksınız. Biraz sonra sevdiğiniz bir arkadaşınızı arayacak, tatilinizi nerede geçireceğinizi soracak. Yanıtınız: "Paskalya adasında" olacak...

Araladığınız kapının arkasından size doğru bir ışın geliyor, gözleriniz kararıyor ve kendinizi garip bir yerde buluyorsunuz. Başka bir gezegen mi? Yoksa başka bir galaksi ya da belki başka bir evren? Karşınızda bir yaratık var. Yaratığı tanımlamak zor, yuvarlak da, dört köşe gibi; tüylü, ama teni düz gibi; iki kolu var, ama ucunda parmakları yok gibi; ayakları görünmüyor, ama yürüyor gibi; ses çıkarmıyor, ama konuşuyor gibi... Uzaylı sizi gördüğüne şaşırmıyor, sanki geleceğinizi önceden öğrenmiş. "Burada sivrisinek yok, rahatça uyuyabilirsiniz" diyor.

Gerçekten yorgunsunuz. Fazla düşünmeden gösterdiği yere uzanıyorsunuz. Hemen derin bir uykuya dalıyorsunuz. Uyandığınızda evinizde olacakmışsınız gibi bir duygu var içinizde.

**SON**

Uçakta uyuklarken uzun yolculuğun yorgunluğu içinde birden irkiliyorsunuz. Hostes uçağın hoparlöründen inişe geçildiğini söylüyor, kemerlerinizi bağlamaları için yolcuları uyarıyor. Pencereden aşağıya bakıyorsunuz, Şilinin başkenti Santiago'nun üzerindesiniz... O da ne? Maket oyuncaklar gibi görünen şehrin sallandığını hissediyorsunuz. O sırada hostesin sesi hoparlörden Şilide sık sık gözlenen hafif depremlerden birinin yaşandığını haber veriyor, inince endişelenmenize gerek olmadığını ekliyor.

Havaalanında sizi ciddi yüzlü, adının Juan Matta olduğunu söyleyen ve sizi tanıyan melez bir genç bekliyor. Tam o sırada yeniden hafif bir sarsıntı... Gerçekten deprem mi oldu, yoksa bu duygu yere indikten sonra bedeninizin denge kurma çabası mı, tam ayıramadan Juan konuşuyor:

"Endişelenmeyin, geçecek..."

Sizi bekleyen helikoptere biniyor, yavaşça havalanıyor ve ülkenin batısına, okyanusun açıklarına doğru yol alıyorsunuz. Juan konuşuyor:

"Biliyor musunuz, biz Paskalya adasına 'Rapa Nui' deriz... Ekip on beş gündür adada. Moaisleri bilir misiniz? Herkes o heykellerin sihirli olduğunu söylüyor... Şimdi Büyük Okyanus üzerindeyiz... Buraya daha önce gelmiş miydiniz?" İçinizden "Biraz sussa da çevreyi tadına vararak incelesem" diye düşünürken size kulaklıkları bir kasetçalar uzatıyor: "Ben çok gevezeyim. Şunu kulaklarınıza takın da müzik dinlediğinizi düşünüp susayım." İyi bir fikir! Kendi sorununu bilen ve açıkça söyleyebilen bu genci birden sempatik bulmaya başlıyorsunuz.

Adaya yaklaşıyorsunuz... Düşlerinizdeki yemyeşil ortam yerine çorak bir yere doğru alçaldığınızı farkediyorsunuz. İçinizde hafif bir ürperti. "Acaba bir iki saat uyuyabileceğim bir yer bulabilecek miyim?" diye düşünüyorsunuz. Görkemli heykellerin görüntüsü, havadan da bakılsa günbatımında ürküntü veriyor. Boylarının on - on iki metre olduğunu biliyorsunuz, ama o anda size çok daha uzamış görünüyorlar.

Sizi helikopterin ineceği açıklıkta bekleyen Alfonso ile birlikte bir kaç çadırdan oluşan kampa gidiyorsunuz. Orada Şilili bilim adamları Jacob Colvin ve bayan Amanda

Mistral ile tanışıyor ve hemen bir masanın etrafında ilk toplantıya başlıyorsunuz. Alfonso; "Sen daha bavullarını bile açmadan toplanmamızın bir nedeni var" diyor ve ekliyor: "Eğer önerimizi kabul etmezsen istersen derhal geri dönme şansın var; ama konuğumuz olup turistik bir gezi yaptıktan sonra da ÷lkene dönebilirsin, yok eğer önerimizi kabul edersen bütün masrafları bu amaçla kurulan vakfımızca karşılanan bir projeye katılacaksın..."

Sonra devam ediyor: "Bu dev heykelleri bazı uzaylıların yaptığını ve onları bazı güçlerle donattıklarını düşününüz. Bir başka düşüncemize göre bu uzaylıların gezegenlerinde demir yok, bu yüzden dünyamızdan demir temin ediyorlar. Laf aramızda, galiba benim bir anahtarımı da aldılar. İlk duyuşta inanacağını sanmıyorum; ama bizim bu düşüncelerimizi, daha doğrusu iddialarımızı ancak sen anlayıp kanıtlayabilirsin...."

---

Eğer projeye katılacaksanız 38'inci sayfaya;  
araştırmaya katılmayıp adayı gezdikten sonra dönecekseniz sayfa 23'e;  
araştırmaya katılmayıp hemen dönecekseniz sayfa 33'e geçin.

**13**

Çok sinirleniyorsunuz... İçinizden herşeyi kırıp dökmek geliyor!.. Duvarlara yumruklar atarak bağıyorsunuz. Elleriniz kan içinde kalıyor.

Sesi duyuyorsunuz "Bize karşı geldiniz! CEZANIZ ÖLÜM!"

**SON**



Evet, evet, iŖte dar bir geit buluyorsunuz. Alfonso ile Amanda'ya sizi orada beklemelerini syleyip bulduėunuz geitten srnerek geiyorsunuz.

Birka metre sonra geniŖ bir maėaraya ulaŖıyorsunuz. Merak iinde duvarları inceliyorsunuz. Duvarlar taŖ deėil, sanki deėiŖik bir metalden yapılmıŖ.

Duvarları elinizle yoklaya yoklaya maėaranın her yanını dolaŖıyorsunuz. İnce bir aralık dikkatinizi ekiyor. Bir ok yerden geiyor ve bir ayrıma rastlıyorsunuz. Aradan duvarlara srnerek geip geniŖ bir aralıėa geliyoesunuz. KarŖınızda iki kapı beliriyor... Acaba hangisini denemelisiniz? Soldakini mi, saėdakini mi?

---

Soldaki kapı iin 9'uncu sayfaya gein;  
Saėdaki kapı iin 18'inci sayfaya gein.

Bir UFO görmek çok ilginç olabilir! Hemen bilgisayarınızı kuruyor, ekibi çağırıp fikrinizi söylüyorsunuz. Hepsi konuyla çok ilgilenip sizi izlemeye başlıyorlar.

MODEM'inizi kullanarak kolayca MİR ile bağlantı kuruyor, Galov'la görüşmek istediğiniz mesajını gönderiyorsunuz. Sonra Galov'a sorularınızı ekrana yazıyorsunuz:

"UFO'nun şekli nasıldı? UFO'yu nerede gördünüz?"

Cevap hemen geliyor: "Bir tabağa benziyordu ve renkli ışıkları vardı... Şili'nin batısından havalandığını tahmin ediyoruz..."

Yani Paskalya Adasının bulunduğu bölgeden! İşler git-tikçe ilginç hale geliyor.

Galov'a yeni bir şey görürse not bırakması için evinizdeki bilgisayarın elektronik posta numarasını veriyorsunuz.

Sizi izleyen Jacob, bilgisayarla Uluslararası UFO Çalışmaları Merkezi'nin kütüphanesine ulaşmayı ve bu bölge ile ilgili bilgi almayı öneriyor. Dediğini yapıyorsunuz ve Paskalya adası civarında üç kez, 1951, 1966 ve 1973 yıllarında UFO rapor edildiğini öğreniyorsunuz.

Aldığınız bilgiler üzerine ekibin teleskobunu kaptığınız gibi gökyüzünü incelemeye başlıyorsunuz, ancak pek faydası olmuyor, UFO'nun izine raslayamıyorsunuz.

O gün akşama kadar kampın ve dev heykellerin çevresinde dolaşıyorsunuz, ama yeni bir ipucu bulamıyorsunuz. Yine de UFO'yu bulma umudunuzu yitirmiyorsunuz. Ertesi sabah uyandığınızda önceki gece kaybolan heykeli yerinde görüyorsunuz. Ekip henüz uyanmamış. Kendi başınıza heykelin yanına gidip her yanını inceliyorsunuz. Dev kafanın ense bölgesinde yıldız şeklinde küçük bir kabartma dikkatinizi çekiyor. Alfonso'dan aldığınız yuvarlak metal nesneyi çıkarıp üzerine oturtmayı deniyorsunuz, evet tam uyuyor. Avcunuzla yuvarlağı yavaş yavaş çeviriyor, böylece yıldız kabartmayı döndürüyorsunuz. Hayret! Çıkıntı kolayca dönmeye başlıyor. Heyecanlanıyorsunuz..

Biraz sonra heykelin yan duvarında ağır ağır bir kapının aralandığını görüyorsunuz. Bir kişinin geçebileceği kadar yer açılıyor. Acaba bu kapıdan girmeli misiniz, yoksa önce ötekilere haber vermek mi gerek?

---

Kapıdan hemen girecekseniz 8. sayfaya,  
diğerlerine haber verecekseniz 17. sayfaya gidin.

Heykelde bir geit bulduđunuzu bildirmek iin kampa donuyorsunuz. Ekibi kahvaltıda buluyorsunuz, bařınıza gelenleri anlatınca hepsi de buyuk bir merakla kapılıp bulduđunuz geidi hemen gormek istiyorlar.

Beraberce heykele gidiyor, yıldız řeklindeki kabartmayı ve geidi gosteriyorsunuz.

Alfonso ile Amanda, geidin arkasının ok karanlık olduđunu gorune kamptan dađcılık gerelerini getirmeyi oneriyorlar. Ama Jacob merakını yenemiyor, aralıktan geerek kayboluyor.

Dıřarda kalan sizler nefeslerinizi tutup bekliyorsunuz. Bir ka saniye sonra Jacob'un ıđlıklarını duyuyorsunuz. Birbirinize bakıp Jacob'un bařına kotu řeyler geldiđini duřunuyorsunuz. Ama hibiriniz tedbir almadan arkasından gitmeye cesaret edemiyorsunuz.

İerde neler oluyor acaba?

---

47'nci sayfaya gein.

Geçtiğiniz kapının arkasında kocaman bir oda var. Daha doğrusu duvarları taştan örülmüş içiçe odalardan oluşan bir alan. Birinden diğerine küçük bir geçitten ulaşıyor. Bir, iki, üç, tam dört oda.

Gözünüzü karanlığa alıştıırıp, küçük fenerinizin aydınlattığı yerlerde neler olduğunu anlamaya çalışıyorsunuz. Odada siyah giysili bir insan heykeli ile siyah parlak görünlü iki uzaylı heykeli var. Yerde değişik türde canlıların iskeletleri var. İskeletlerin bazıları insan olsa gerek. Yanlarında çeşitli dönemlere ait gereçler var Bunlardan bazıları tabak, çanak cinsinden, bazıları değerli taşlardan yapılmış takılar.

Burası gerçekten Miken uygarlığının kuyu-mezarlarına benziyor. Peki bu yaratıklar buraya nasıl girdi, heykellerin anlamı ne?

Aman! Kapı birden kapanıp kilitleniyor.

Bu iskeletlerin anlamını şimdi kavradınız. Ama artık çok geç... Kimsenin sizi burada bulmasına olanak olmadığını düşünöyorsunuz.

**SON**

İkinci kapının arkasındaki odada kocaman bir ekran var. Şöyle yazıyor: "Nasıl senin dilini bildiğimizi merak etmişsindir. Biz sadece seni ele geçirmedik, başkaları da vardı. Dilinizi onlardan öğrendik. Seni tanıyoruz. Neyle uğraştığını, arkadaşının davetiyle adaya nasıl geldiğini biliyoruz. Seni rastlantı sonucu buraya getirmedik. Dünyayı anlamaya çalıştığını biliyoruz. Tahmin ettiğin gibi biz sizin deyiminizle 'UZAYLI'larız. Bizim olanaklarımız, bilgi düzeyimiz sizin ulaşabildiklerinizden çok daha iyi durumda. Sizin yaşantınızı bilmemizin nedeni de bu."

Çekingen bir sesle soruyorsunuz; "Biraz daha anlatır mısınız?"

---

Devamı sayfa 6'da.

Tekrar doğrulup oturuyorsunuz. Başınızdaki geçenleri hatırlamaya çalışıyorsunuz. Aklınızda kalan son sahne, bir UFO'nun ışıklar içinde üzerinize doğru gelmesi... Sonra neler oldu acaba?...

Ayıldıkça bir UFO'da olduğunuza iyice inanıyorsunuz. Giysileriniz de değişmiş. Kendinizi bir an cips paketi gibi hissediyorsunuz. Metalik parlak renkli ince örgüsü olan bir giysi içindesiniz. Sanki hiç ağırlığınız yokmuşcasına bir rahatlık hissettiğinizi farkediyorsunuz. Acaba giysilerin özelliği mi bu? Aklınıza uzaylıların hemen ölçünüzü alıp, giysiler hazırlayıp sizi nasıl giydirmiş olabilecekleri sorusu geliyor. Kendi kendinize gülümserken bir yandan da böyle önemsiz şeyleri düşünebilmenize şaşıyorsunuz. ...Birden odanın yanındaki ekranda kayan yazılar beliriyor:

"MERHABA DÜNYALI... SENİ GEMİMİZE ALALI DÜNYA ZAMANIYLA BİR HAFTA GEÇTİ. ŞU ANDA SAMANYOLUNUN ÖBÜR UCUNDA BULUNAN BİZİM GEZEĞENİMİZE DOĞRU IŞIK HIZIYLA YOL ALIYORUZ... ŞİMDİ DEDİKLERİMİZİ HARFİYEN YAP... ÖNCE AYAĞA KALK... TAM KARŞIYA YÜRÜ... ODADAN DIŞARI ÇIK... SOLDAKİ BEŞ KAPIDAN İKİNCİDEN GİR... UNUTMA, SENİ SÜREKLİ İZLİYORUZ..."

Bu yazılar Türkçe yazılmış. Sizin dilinizi nasıl bilebiliyorlar acaba? Kalkıp yürüyorsunuz. Duvardaki eklemeler ayrılıp iki bölüm halinde açılıyor yaklaştığınızda; kapı kendiliğinden açılıyor, boş bir salona geçiyorsunuz. Karşınızda gerçekten beş kapı var. Bunlar dünyada görmeye alıştığınız kapılara benziyor, en azından kapı kolları var.

Tek tek kapıları gözden geçiriyorsunuz. Ekranında "ikinciden gir" dedi. Acaba ikinci kapının ardında ne var? Belki bu kapı yerine bir başka kapıyı da deneyebilirsiniz. Belki birini açtığınızda arkasında sizi dünyaya döndürecek bir araç bulabilirsiniz... Aklınıza çocukken dinlediğiniz bir masal geliyor. Hani masalarda hep yasak bir kapı olur, onu açanlar sürprizlerle karşılaşır. Bazen yakutlar, elmaslarla dolu bir hazine, bazen yakışıklı bir prens, bazen Pandoranın kutusundan çıkan küçük böcekler. Ancak öylesine şaşkın ve yorgunsunuz ki böyle sürprizler sizi ürkütüyor. Aslında gerçeklerle karşılaşmaya hiç bu kadar gereksinim duymamıştınız.

Acaba hangi kapıyı açmak sizin için daha iyi olacak? Beş kapıdan birisini seçmeniz gerekiyor...



Kötü giden bir test sınavında doğru yanıtı tanımadığı başlıklar arasından seçmeğe çalışan öğrenci gibisiniz. Bu yanıt sonucu belirleyecek. Ancak burada yanıt başlıkları yerine kapılar var. Üstelik birbirinin aynı görünümde. Sınavda da öyle değil miydi zaten? Konuyu bilerseniz yanlışları birer birer ayıklarsınız. Bilmediğiniz konuda ise tüm başlıklar size eşit uzaklıktadır. Hangisini seçeceğinize bir türlü karar veremezsiniz.

Aslında size kapıların ardında neler olduğunu söyleseler de seçim yapmanız güç olacak. Çünkü bir yandan yeni dünyalar görmek, yeni maceralar yaşamak istiyorsunuz; ama bir yandan da ülkenizdeki, evinizdeki rahatı arıyorsunuz.

Yine de kapılardan birisinden geçmek istiyorsunuz. Çünkü hiç bir şey yapmadan burada beklemek size anlamsız geliyor. Galiba yapabileceğiniz tek şey şansınızı denemek ve kapılardan birisini seçmek. Ama hangisini?...

---

Birinci kapı için 18'inci sayfaya,  
İkinci kapı için 19'uncu sayfaya,  
Üçüncü kapı için 49'uncu sayfaya,  
Dördüncü kapı için 55'inci sayfaya,  
Beşinci kapı için 9'uncu sayfaya gidin.

Biraz tereddüt ettikten sonra, "Beni bu görevden affedin" diyorsunuz, "Ülkemde yeni bir kazıya başladım. On bin yıl önce Anadolu'da yaşamış insanların kullandıkları yeni araçlar bulacağıma ve kısa sürede çok önemli buluşlar yapacağıma inanıyorum. Üstelik şu uzaylılar hikayesine de hiç mi hiç inanmadım. Biraz adanızda gezeyim, sonra da beni geri gönderin lütfen!"

Ötekilerin üzgün ama anlayışlı bakışları arasında Alfonso "Pekala" diyor, "Sen nasıl istersen. Yine de düşünceni değiştirirsen bize haber ver...."

Çadırınıza yerleşiyorsunuz. Birazdan akşam yemeğine çağırıyorlar. Masada Alfonso ve arkadaşları hem size Şiliyi ve Paskalya Adasını anlatıyorlar, hem de aralarında kendi projelerini konuşuyorlar. Yemeğin sonunda Alfonso,

"Juan sana kılavuzluk edecek, yarın adayı gezdirecek. Hem buralı, etrafı iyi bilir, hem de iyi jip kullanır" diyor.

Gece çadırınızda fazla bir şey düşünemiyorsunuz, çünkü yorgun bir uyku sizi bekliyor. Sabah uyandıığınızda akşamki konuşmalar geliyor aklınıza. Demek sizi birtakım

masalları doğrulamak için çağırılmışlar. Demek uzaylıların dünyaya gelmiş, o koca heykelleri yapmış olduklarını kanıtlama işini sizden isteyeceklermiş! Hah, meğer ne yetenekler varmış sizde! Bu yaştan sonra bilim-kurgu romanı yazacaksınız! Böyle saçma işlerle uğraşacağınız yerde bu fırsatı değerlendirip gezebileceğiniz kadarı ile çevreyi dolaşıp ülkenize dönmek en akıllıca davranış sizce. Hep beraber yapılan kahvaltıdan sonra Juanla birlikte jipe biniyorsunuz. Önce kampın az ilerisinde görünen o dev kafalı insan heykellerini yakından incelemeye gidiyorsunuz. Yakından daha da görkemli görünüyorlar.

Bu arada Juan konuşuyor: "Dedem anlatırdı, ona da dedeleri anlatmış, bu heykeller önce birer bulut olarak görünmüş, sonra görülmemiş bir fırtına olmuş. Öyle ki, tozdan dumandan hiç bir şey görülmez olmuş. Neden sonra ortalık durulduğunda bu heykeller bulunmuş. İlk görüldüklerinde renkleri de böyle taş rengi değilmiş, uzaktan parlak kırmızı renkteymişler. Hiç kimse uzun zaman yanlarına yaklaşmaya cesaret edememiş."

Galiba anlattıklarını ciddiye almadığınızı anladı, daha alçak sesle devam ediyor: "Sonra, derler ki, bu heykeller

eskiden konuşmuş da... Yani ne dedikleri anlaşılmazmış ama, içlerinden garip sesler gelirmiş. Atalarımız bu heykelleri gökyüzünün efendileri saymışlar, gelen sesleri de acıktıkları için çıkardıklarını düşünmüşler. Her gün onlara tabak tabak yiyecekler getirip bırakırlarmış. Şafak vakti geldiklerinde tabaklar boş olurmuş... Zaman zaman heykellerin sayısının değiştiğini de söyler dedelerimiz. Doğrusu küçükken sık sık sayardım bu taştan devleri. Ama her seferinde de bulduğum sonucu unutturdum. Bu yüzden bilemiyorum sayıları değişiyor mu, değişmiyor mu... Yalnız renklerinin değiştiğine eminim. Bazı geceler heykellerden birisi kırmızıya döner, şaşar kalırsın... Sonra sabaha herşey eskisi gibi olur."

Hikaye çok ilginç. Yoksa projeye katılmalı mısınız?

---

Katılacaksanız 38'inci sayfaya; evinize dönmek istiyorsanız 32'inci sayfaya geçiniz.

Boşveriyorsunuz. Sonunda bir şilteye uzanmış olmak hoş bir şey. Zaten geçen yirmi dört saat içinde çok şey gördünüz. Yeni bir uyarın istemiyor, yanbaşıınızdaki mataradan su içiyor, sonra yeniden yatağa uzanıyorsunuz. Yemekten sonra uyuyabilmek için aldığınız ilaç etkisini gösteriyor galiba, gürültülere karşın derin bir uykuya dalıyorsunuz yeniden.

Sabah uyanınca dinlenmiş olduğunuzu farkediyorsunuz. Çadırınızdan çıkıyorsunuz, ekibin öteki üyeleri sizden önce kalkmış, büyük çadırın önündeki masada hararetle bir şeyler tartışıyorlar. Sizi de çağırıyorlar. Amanda size geceki gürültü sırasında bir uzay gemisinin geldiğini ve dev heykellerden birisini götürdüğünü anlatıyor. uan ve Jacob da onu onaylıyor, kendilerinin de olayı gördüğünü söylüyorlar. Giden heykelin yerini de size gösteriyorlar, ama orada gerçekten bir heykel olup olmadığını tam hatırlamıyorsunuz. Şimdi bir de UFO'larla mı uğraşacaksınız yani? Zaten galiba sizi buraya çeken, bu garip ekibin garip kuramları değil, Paskalya adasını görmüş olma isteğiydi.

O sırada kampın helikopteri gelip önünüzde alana iniyor. Juan sabah alışverişinden dönüyor, günlük gazeteleri

bile getirmiş. Gazetelere sabahtan ulaşmak güzel bir şey, ama bunu sağlamak için Juan'ın her gün kasabaya gitmek zorunda olduğunu düşünüyorsunuz. Gazeteleri önce size getiriyor. Elinize aldığınız ilk gazetenin manşeti çok ilginç:

"RUS UZAY İSTASYONU MİR'İN KOZMONOTLARI BİR UFO GÖRDÜ..."

Haberi hemen okuyorsunuz, ama gazetede fazla bir ayrıntı yok. Kozmonotlardan Galov, tabağa benzer çok renkli bir cisim gördüğünü, bu cismin belki de dünyaya uğramış olabileceğini açıklamış.

Bugünlerde herkes saçmalıyor!... Ama ya doğruysa? Neden olmasın? Hayır, bu çok saçma olurdu... Hem size ne? Siz arkeolog değil misiniz? On beşinci yüzyıldan bu yana, yani arkeoloji bir öğreti olalıberi uzayla ilgilenen tek arkeoloji ekibi sizi çağırın bu insanlar olmalı... Acaba daha çok bilgi almak için bir deneme yapmalı mı? Belki gerekir diye defter bilgisayarınızı getirmiştiniz, kampta hem elektrik, hem de telefon hattı olduğundan MO-DEM'inizi kullanıp MİR'e ulaşabilirsiniz...

---

Devamı 15'inci sayfada.

Çadırdan çıkınca gündüz yaşadığınız yer sarsıntısını içinizde duyuyorsunuz, başınız dönüyor, çevredeki parlak ve çok renkli ışıklar gözlerinizi kamaştırıyor. Şiddetli bir rüzgarın sesine benzeyen gürültü sizi sarsıyor; bir yandan da çadırın iplerine tutunmaya çalışıyorsunuz. Işıkların ve gürültünün kaynağı kocaman bir tabağa benzeyen bir uzay gemisi... Gemi kendi çevresinde dönerek heykellerin bulunduğu bölgeden kampa doğru yaklaşıyor.

Alfonso, Jacob, Amanda, Juan uyanmışlar, faltaşı gibi açılmış gözlerle olayı izliyorlar. Ama uzay gemisi size doğru geliyor! Yaklaşıyor, işte tam üstünüzde...

...Her şey bir anda kararıyor, sanki ameliyat öncesi uytucu ilaç almış gibi kendinizi kaybediyorsunuz.

Aylır gibi olduğunuzda kendinizi geniş bir odada, yatağa benzer bir nesnenin üzerinde buluyorsunuz. Kafanızın içinde bir vızıltının devam ettiğini hissediyorsunuz. Sersemlemiş gibisiniz.

Yaşadıklarınız rüya mı gerçek mi, tam ayırđına varamıyorsunuz, garip bir duygu içindediniz. Başınızı hafifçe döndürerek yattığınız yerden çevreyi inceliyorsunuz.

Yattığınız yatak, siz kıpırdadıkça bedeninizle birlikte deviniyor. Gövdenizle yatak arasında hiç boşluk kalmıyor.

Çevrenizde çok uzakta gibi görünen koyu kurşuni renkte duvarlar var. Hemen yanbaşındaki platformda yer alan ve ekranı denetleyen birkaç düğme dışında odada hemen hiç bir ayrıntı göremiyorsunuz.

Yattığınız yerden yavaşça doğruluyorsunuz. Çevrenizde hiç bir canlı yok, ama birilerinin sizi gözledikleri hissine kapılıyorsunuz... Anlaşılan bir uzay gemisinin içindesiniz!

Karşındaki ekrandan yansıyan hafif bir aydınlık var, onun dışında çevreniz loş. Ekran duvarla birleşmiş gibi. Gözünüz karanlığa giderek daha çok alışıyor.

Kendinize geldikçe derin bir yalnızlık duygusu sizi kaplıyor. Çevrenizde size tanıdık gelen hiç bir şey yok.

Duvarda eklem gibi görünen yer bir kapı olabilir. Doğru ya, buranın bir kapısı olmalı... Yoksa buraya ışınlanarak mı geldiniz?

---

Bakalım ne olacak? Sayfa 20'ye dönün.



Alfonsonun mektubu şöyle:

Değerli dostum,

Sana ne kadar teşekkür etsem azdır. Doktoramı başarıyla vermem konusundaki katkılardan dolayı. Sen beni arkeolog ve mağara uzmanı olarak tanıyorsun. Son zamanlarda karanlık yerlerde araştırma yapmaktan sıkıldım. Başka bir alanda çalışma yapmak üzere araştırmalara başladım. O sırada karşıma bir fırsat çıktı, "sanal gerçeklik" programları yapan bir merkezin doktora sınavlarına girdim. Göreve yeni bir alanda başladım. Çok eğlenceli ve heyecanlı bir iş. Tüm hayallerini sanki gerçekmişcesine yaşayabiliyor, başkalarına da yaşatabiliyorsun. Tez konum uzaydaki kara delikler ve insan tepkileri idi. Geliştirdiğim sanal model konusunda sınav jürisini ikna etmem gerekiyordu. Bunu yapabilemem için sanal olanı sahiymişcesine yaşayabilecek bir insan deneğe gereksinim duydum. İşte, Paskalya adası öyküsü böyle doğdu. Sonra bu konudaki programa katılmak üzere seni buraya çağırdım. Sana ekte bazı sorular gönderiyorum. Yaşadığın macera sırasında hissettiklerini ve diğer soruları yanıtlayıp bana

gönderirsen bu projeyi pazarlamama çok yardım etmiş olacaksın.

Önümüzdeki ay bir süre tatil yapma fırsatım olacak. Kabul edersen bu kez gerçek ve daha çok inceleme yapmak üzere Paskalya adasında kamp kuralım!

-Alfonso

Mektubu biraz şaşırarak, biraz kızarak, biraz gülerek tekrar, yavaş yavaş okuyorsunuz... Paskalya adasında bir kez daha kampta yaşamak mı?...?

Asla!

**SON**

Kendi çalışmanız aklınıza geliyor. Kurduğunuz ekibi bir daha bulamazsınız. Anadolunun tarihi size daha ilginç geldiği için bir kez daha bu projeye katılmama kararı veriyorsunuz. O gün öğleden sonra jiple adanın tek yerleşim yeri olan Hong-Roa'ya gidiyorsunuz. Ağaçlıklı bir köy kahvesinde oturup uzun uzun okyanusun enginliğini seyrederiyorsunuz. Birbirinizin dilini anlamadan adalılarla karşılıklı gülümseyip işaret diliyle anlaşmaya çalışıyorsunuz. Karanlık basmadan kampa dönüyorsunuz. Ertesi gün helikopterle Santiago'ya gidiyor, oradan Avrupaya giden ilk uçağa biniyorsunuz. Sonra memlekete giden bir başka uçağa aktarma yapıyorsunuz. Ve işte İzmir... Odaya ve kitaplarınıza kavuşuyorsunuz.

Bir süre sonra bütün dünyanın "Uzaylıların bir zamanlar Paskalya adasına geldiği ve dev heykeller bıraktığı kanıtlandı" haberiyle çalkalandığını görüyorsunuz. Haberde, Şili hükümetinin bir süredir gizli yürüttüğü bu projeyi artık sonuçlara ulaşıldığı için açıkladığı ayrıntılarıyla anlatılıyor. Bu bilgileri Alfonso'nun size gönderdiği gazete ve dergi kesiklerinden öğreniyor, böyle büyük bir buluşa ortak olamadığınız için üzülüyorsunuz, ama artık yapabileceğiniz bir şey yok...

**SON**

İddialar size hiç inandırıcı gelmiyor. Üstelik ortam da hiç rahat değil. İnsanların bakışlarını hiç beğenmediniz. Alfonso ile konuşmalı, hemen dönmelisiniz. Böyle mantık dışı bir konuda çalışmak için daha hevesli kişiler gerek. Şöhretinizden yararlanıp bu masalları dünyaya sizin duyurmanızın daha inandırıcı olacağını düşündüler herhalde. Sizin böyle işlere ayıracak zamanınız az. Üstelik bu sessiz, uygarlıktan uzak yerde kentli yaşamınızdaki ayrıcalıklarınızdan uzakta yaşamak, sık sık banyo yapamamak, konservelerle beslenmek, soluk lambaların ışığında kitap okumaya çalışmak sıkıntı verici. Başınızı kaldırıp:

"Ben bu öykülerle uğraşmayı sizlere bırakayım. Yapmam gereken işler var. Hemen ülkeme döneyim. Size başarılar dilerim" diyorsunuz.

Juan helikopteri hazırlıyor. Birlikte yola koyuluyorsunuz. Yine kasetçalar benzeri aleti kullanmanızı istiyor Juan. Kabul ediyorsunuz. Uzun ve verimsiz geçen bir yolculuk sonunda kentinize, odanıza ve kitaplarınıza kavuşuyorsunuz...

**SON**

Öneri ilginizi çekiyor. Evrenin sırlarını öğrenmek! Bunu sevdiniz. Elveda dünya, elveda arkadaşlarım, yani şimdilik. Tüm sırları öğrendiğimde belki sizlere ulaşmanın bir yolunu da bulabilirim.

Gerçekten, ne zor bir seçim! Nedense insan bazı şeylere ulaşmak için başkalarından vazgeçmek zorunda kalıyor. Öğreneceğim sırlar arasında insanların aynı zaman diliminde birçok şeyi birlikte yapabilmelerinin, aynı anda birçok yerde bulunabilmelerinin yolu da olmalı.

O an, evrenin hayatınız boyunca merak ettiğiniz bütün sırlarını öğrendiğinizi ve hiç kimsenin haberi olmadan dünyanın en akıllı ve bilgili insanı olduğunuzu düşünüyorsunuz. Ama dünyanın en bilgili insanı olarak öleceksiniz ve bunu sizi tanıyanlardan hiç birisi öğrenemeyecek!

Herşeyi bilen biri için hiçbirşeyin anlamı kalmayacak... Çünkü bilmemek olmadan bilmenin hiçbir anlamı yoktur!

**SON**

Uzay aracına binmeyi deniyorsunuz. Kolayca yerleşiyorsunuz. Hayatınızda hiç böyle bir araç görmediğiniz, hiç kullanmadığınız halde ilk denemede hareket ettirmeyi başarıyorsunuz.

Gökyüzünde kendi başınıza uzay aracında yolculuk. Birden tedirginliğiniz azalıyor. Keyifli bir dost toplantısından eve dönercesine dünyaya doğru yol alıyorsunuz.

"Bu aracı evimin kapısında park etmeliyim! Belki anlattıklarımın sonra beni akıl hastanesine götürmekten vazgeçerler..." diye düşünüyorsunuz. "Hem biraz da havalı olur; uzay aracı ile kazılara gitmek..." Oh, dünya varmış! Kurduğunuz hayaller sizi rahatlatıyor.

Çevrenizde lacivert-siyah bir ortam, büyük bir sessizlik. Uslu bir uzay aracıyla pırl pırl yıldızlar ve samanyolları arasındasınız. Karşıda sizi çağırıcısına öylece durduğunu varsaydığınız dünya. Hızla ona doğru ilerliyorsunuz. İçinizde tuhaf bir dinginlik duygusu var. Çevrenizdeki sessizlik bile sizi ürkütmüyor. Gerçekten bu araç hiç gürültü yapmıyor. Bunu nasıl becerdiler acaba?

Islık çalarak sessizliđi yenmeye çalıřıyorsunuz. Dudaklarınızdan çevreye yayılan melodinin Mozart'ın Türk Marřı olduđunu farkedip gülümsüyorsunuz. Nefes alabiliyorsunuz. řarkı söyleyebiliyor, düşünebiliyorsunuz. Hatta evinize kavuşma ümidiniz bile var. Canınız şöyle güzel bir sofraya ve bol içecek istiyor.

Geminizin yönetim panelinde radyo gibi bir araç var. Tanıdık bir ses duyabilme ümidiyle çalıştırmayı deniyorsunuz. O da ne! Radyo sinyalleri alıyorsunuz. Bazı mesajlar iletiliyor:

"Burası Hubble Uzay İzleme Merkezi. Ben nöbetçi gözlemci Robert Gold. Uzaydan bir cisim Dünyaya doğru yaklaşıyor! Ayrıntılarını göremiyorum. Galiba bir uydu, hayır, hayır bir uzay aracı! Avrupa kıtasına doğru yöneldi. Son hızla gidiyor!"

"Hey Robert saçmalıyorsun... Rüya gördün herhalde. Ne zamandan beri trafik izleme görevlisi gibi davranıyorsun? Ben amatör gözlemci John Minor."

"Alo. Burası Kandilli Gözlemevi. Ben Levent. Gökyüzünde garip bir nesne görüyorum. Hızla Marmara Denizi

üzerine geliyor. Aaaa! İstanbula yaklaşıyor. Hayır, hayır! Güneye doğru yöneldi, Ege üzerinde uçuyor. Emniyete haber verin! "

Demek ki doğru rotadasınız. Daha önce hiç uçan bir araç kullanmadınız. Acaba İzmir'e inebilecek misiniz? Bu araç nereye inebilir? İzmirde iki üç havaalanı var. Böyle garip bir araçla hangisine yaklaşırsanız sorun olacağını düşünüyorsunuz. Nasıl anlatacaksınız yaşadıklarınızı?

Sonunda, bu kadar rahat kullanabildiğiniz aracı herhangi bir düzlüğe bile indirebileceğinizi düşünüyorsunuz. İçinize güven duygusu yayılıyor. Evinize yakın boş bir arsayı ve çim futbol sahasını anımsıyorsunuz. Acaba hangisine inseniz daha iyi olur? Öğrenciyken beğendiğiniz kız arkadaşınızın evinin önündeki çim sahada karar kılıyorsunuz.

Sonunda evinizdesiniz. Ama içinizi bir merak kaplıyor. Ne oldu o UFO'ya acaba?

Kentinize döneli bir ay bile geçmeden posta kutusunda bir mektup buluyorsunuz. Alfonsodan geliyor. Merakla açıyorsunuz...

---

Mektubu okumak için 30'uncu sayfaya gidiniz.



Kararınızı hepsi sevinçle karşılıyor. Sonra size bir bavul dolusu belge, bilgi, harita getiriyorlar. Uzun uzun bu projenin nasıl başladığını, ne yapmak istediklerini anlatıyorlar.

Bu projeyi ilk olarak düşünen Amanda Mistral olmuş. Amanda, aslında Şilide yaşayan bir halk bilimci; yani halk masallarını, türküleri, efsaneleri derliyor. Adanın dev heykelleri ile ilgili olarak anlatılanları da yıllar önce yaşlılardan dinlemiş, bu konuda bir de kitap yazmış. Ancak bir kaç yıl önce bu masalların ardında gerçek bir şeyler olabileceğini düşünmüş. Şimdi de kara gözlerini size dikerek varsayımını anlatıyor.

Yerlilerin anlattıkları öykülere göre dev heykellerin ilk ortaya çıkışı, bulutlar ve fırtınalar sonrasında olmuş. Amanda bu öyküye bakarak, çok eski yıllarda uzaylıların buraya gelip bilemediğimiz bir nedenle o dev heykelleri bıraktıklarını düşünüyor. Yine anlatılanlara bakarsanız, eskiden heykellerden çeşitli sesler geliyormuş. Amanda'ya göre bu da içlerinde bir zamanlar canlılar olduğu şeklinde yorumlanmalı. Bu genç halk bilimcinin müzik gibi tatlı bir sesi var. Ama yalnız sesi değil, anlattığı ilginç varsayım da sizi oldukça etkiliyor.

Sonra sözü Jacob Colvin alıyor. Sakallı, iri yarı bir uzay bilimci olan Jacob, özellikle UFO'lar, yani uçan daireler hakkında çalışmaları olduğunu söylüyor. Bir kaç aydır bu adanın her köşesini didik didik aradığını anlatıyor. Ancak bu aramalar boşa gitmemiş ve Jacob madeni paraya benzer yuvarlak, ortası delik bir nesne bulmuş.

Alfonso cebinden Jacob'un anlattığı nesneyi çıkarıyor ve size veriyor:

"Şuna bak! Bunun ne olduğunu bilmiyorum, ama heykellerle ilgili ve önemli bir ipucu olduğuna eminim. Jacob onu en büyük heykelin dibinde bulmuş."

Elinizdeki nesneyi inceliyorsunuz, bildiğiniz madenlere göre çok ağır geliyor. Paraya benziyor, ama ortasında çevresi yıldız gibi tırtıklı bir delik var. Deliğin çevresinde ve nesnenin her iki yüzünde küçük küçük işaretler var. Alfonso dayanamayıp soruyor:

"Dikkat et bakalım, bu ne yazısı?"

"Evet, evet, bu Anadolunun en eski alfabelerinden biriyle yazılmış, bu Luwilerin yazısı... Ama burada ne işi var?"

"Doğrusu onun burada ne işi var, bunu ben de bilmiyorum ama senin burada ne işin var, herhalde anlamışsındır. Luwi yazısını çözen de, en iyi okuyan da sensin... Bakalım bu bilmeceyi de çözebilecek misin?"

Luwi kavmini, Anadolu'da Hititlerden de önce yaşamış o insanları düşünüyorsunuz. Onların taş anıtlarda, kayalarda bıraktıkları yazıları nasıl merakla incelediğinizi, yurdun dört köşesindeki Luwi anıtlarını nasıl tek tek gezdiğinizizi, yazıları kopya ettiğiniz kağıtların karşısında 'acaba neler yazıyor?' diye düşünerek saatler geçirdiğinizi, yıllarca süren çalışmalar sonunda bu ilginç yazıların anlamlarını çözdüğünüzü hatırlıyorsunuz. Bu başarınız nedeniyle üç yıl önce Uluslararası Arkeoloji Birliğinin yıllık ödülünü size verdikleri aklınıza geliyor.

Alfabeleri çözüldükten sonra Luwilerin Anadolu kültüründe ne kadar önemli bir yer tuttıkları anlaşılmalı, böylece de sizin görüşleriniz kanıtlanmıştı. Bunları düşünürken hafifçe gülümsüyorsunuz.

Ardından elinizdeki yuvarlak nesnenin üstündeki yazıyı okumaya çalışıyorsunuz. Bir yüzdeki işaretler "Ben, başkan Ma geldim, açtım" anlamına geliyor. Arka tarafta

ise "Ben, başkan Tarhun geldim, açtım" yazısı var.

Kafanız karışıyor. Üzerinde Anadolunun en eski ana tanrıçası olan Ma ile eşi tanrı Tarhun'un adı yazılı bu nesne, Büyük Okyanustaki bu adacığa nereden gelmiş, nasıl ulaşmış? Hem bu yazıda eski Tanrıların adı niye "başkan" olarak anılıyor? Bu nesne ne işe yarıyor acaba? Bir şeyi açmaya mı? Örneğin bir kapıyı? Yoksa bu bir anahtar mı? Öyle ise neyin anahtarı?

Alfonso, "Tamam işte" diyor, "Bu yazılar benim tezimi doğruluyor. Tarhun ve Ma aslında birer mitolojik kişilik değil, kimbilir ne zaman dünyaya gelmiş uzaylılar olsa gerek..."

Amanda ile Jacob da onu destekliyor. Onlarla tartışıkça kafanızdaki sorular artıyor. Gece Türkiyedeki Luwi anıtlarını sırayla aklınızdan geçiriyorsunuz ve Türkiye ile Paskalya adası ve o yuvarlak nesne arasında bağlantılar arıyorsunuz. Gecenin geç bir saatinde sivrisineklerle boğuşup uyumaya çalışıyorsunuz. Ama o da ne? Değişik bir ses duyuyorsunuz.

---

İlgilenmiyorsanız 26'ncı sayfaya;  
çıkıp bakacaksanız 28'inci sayfaya gidin.

Hatırladığınız olayı Alfonso'ya anlatmadan önce bir tahminde bulunmaya çalışıyorsunuz.

GERGA yerleşim yerlerine çok uzak bir ören yeri. Ne olduğu, kimlerin zamanından kaldığı tam bilinmiyor. Çevrede ev kalıntısı bulunmadığından burasının yalnızca bir tapınak olabileceği söyleniyor. Bir araştırmacı, GERGA sözünün Luwi dilinde "Tanrıların kutsal doruğu" anlamına geldiğini iddia ediyor. Yakınlarında su bile bulunmayan, yol bittikten sonra en az bir saat yürüyerek ulaşılan o dorukta kimler, ne için bir yerleşim yeri kurmuşlardı?

Yoksa GERGA'yı da, Paskalya adasının dev heykellerini de aynı yaratıklar mı oluşturmuştu? Eğer öyle ise bu dünya dışı varlıklar bu anıtlar aracılığı ile dünyaya hâlâ gidip geliyorlar mı? Bu sorular sizi yakından ilgilendiriyor. Çünkü bu soruların yanıtları bulunursa belki de Anadolu'nun ve dünyanın tarihini de daha iyi öğrenebileceksiniz.

Ertesi gün düşündüklerinizi Alfonso'ya anlatıyorsunuz. Anlattıklarınızı o da çok ilginç ve incelenmeye değer buluyor.

Ertesi gün, yanınıza yuvarlak anahtarı alıp Alfonso ile birlikte Türkiye'ye, İzmir'e dönüyorsunuz. Hemen bir jip kiralayıp Çine'ye, oradan da GERGA'ya doğru yola koyuluyorsunuz. Yolun bittiği yerde jip ve şoförü sizi beklemek üzere kalıyor. Çalılıkların arasından gidiyorsunuz, yolunuz, daha doğrusu izlediğiniz patika zaman zaman dikleşiyor. Siz önden gidiyorsunuz, çünkü Alfonso GERGA'yı yalnızca kitaplardan biliyor.

Nefes nefese GERGA'ya ulaştığınızda Alfonso hem manzaraya hayran oluyor, hem de anıtsal yapının büyüklüğüne şaşırıyor. Ama ilk iş olarak bir ağaç dibine oturup dinlenmeyi tercih ediyor.

Siz ise hemen üzerinde eski harflerle GERGA yazan büyük anıtın arkasına bakıyorsunuz, ama çıkıntı falan görmiyorsunuz. Yıldız anahtarı duvarın üzerinde gezdiriyorsunuz. Tam umudunuzu kaybetmeye başlamışken aradığınız işareti buluyorsunuz.

Evet, orada! Duvarın tam ortasında yıldız şeklindeki kabartmayı görüyorsunuz. Yıldız anahtarı kullanarak bir kapı açılıyorsunuz. Kapının arkasında upuzun bir koridor

ortaya çıkıyor. Hemen Alfonsoyu çağırıyorsunuz.

Koridorun uzunluğu sizi ve Alfonso'yu korkutuyor. Yavaşça yürümeye başlıyorsunuz.

Kendinizi hiç de güvende hissetmiyorsunuz. Size öyle geliyor ki, her an bir tuzağa kurban gidebilirsiniz. Karanlıkta elinizdeki lambayla aydınlanan duvarları incelerken dışarıda gördüğünüz canavarımsı resmin bir benzerine rastlıyorsunuz. Kocaman ağzı, birbirinden uzak duran gözlerini tanıyıp Alfonso'ya gösteriyorsunuz. Alfonso elini resmin üzerinde gezdirirken aniden resim duvarın içine giriyor.

Tam o anda karşiki duvardan fırlayan oku görünce hemen Alfonsoyu itip kurtarıyorsunuz. İkinizin de anladığı gibi, burası tuzaklarla dolu!

"Bu kadar riske girmeye değer mi, yoksa dönmeli miyiz? diye düşünmeye başlıyorsunuz..."

---

Bu işten cayıp dönüyorsanız 57'ye gidin,  
Hiç korkmuyorsanız 45'e geçin.

Hiç bir şey sizi korkutamaz! Alfonso ile yürümeye devam ediyorsunuz. Yürüyor, yürüyor, durmadan yürüyorsunuz. Sonunda koridor bitiyor. Alfonso:

"Bu kadar yolu boşuna mı yürüdük? Olamaz!"

Mağaralarda saatlerce kaybolma tehlikesini göze alarak gezen birinin ağzından bu sözlerin çıkmasına şaşıyorsunuz, ama hakkı da var.

Koridorun sonunda "QWERTY" diye bir yazı görüyorsunuz. Gizli bir kapı bulma ümidi ile duvarı yokluyorsunuz. Evet, oluyor! Duvar dönüyor ve kendinizi apayrı bir odada buluyorsunuz. Odanın tam ortasında kocaman bir kutu var. Kutuyu açıyorsunuz, içinde bir anahtara benzeyen bir metal var. Evet... Şimdi nasıl çıkacaksınız? İçinde olduğunuz odayı Alfonso ile geziyorsunuz.

Odanın köşesindeki bilgisayar dışında hiçbirşey dikkatinizi çekmiyor. Bilgisayar. Bilgisayar? Bilgisayar! Tabi ya! Bilgisayar! Hemen açıyorsunuz. Bu bilgisayar size bir şifre soruyor. Hemen "QWERTY" yazıyorsunuz. Ve yaşasın! Bilgisayarın yanındaki duvar dönüyor!



İşte artık dışardasınız. Arkadaşınızla birbirinize sokulmuş, bu yorucu serüvenin ürkütücü ama keyif veren anını yaşarken aklınıza yanınıza aldığınız kamera geliyor. Çalıştırmayı deniyor ve bu ortamı görüntülemeyi başarıyorsunuz. İnanılması güç ama Paskalya adasından getirdiğiniz taş parçası ile uzak bir mekana ulaştınız.

Birbirinizi kutluyor. Bu buluşu tanıtmak üzere izlediğiniz yolun krokisini yaparak geriye dönüyorsunuz.

Elinizdeki anahtarın (ya da her neyse) ne olduğunu hala bilmiyorsunuz, belki de hiç öğrenemeyeceksiniz...!!!

**SON**

Kamptan gerekli araç gereci alıyor ve Jacob'un arkasında kaybolduđu aralığa geliyorsunuz. Siz önden gidiyorsunuz, arkanızdan Alfonso, en arkadan da Amanda geliyor. Madenciler gibi başlarınızdaki miğferlerde ışık taşıyorsunuz. Bir iki adım sonra önünüzdeki toprak bitiyor ve bir kuyu beliriyor.

"Herhalde zavallı Jacob bu kuyuya düřtü..." diye düşünüyörsünüz. Yanınızdaki ışıklar bu kuyuyu aydınlatmaya yetmiyor. Kuyunun ancak görünen üst bölümündeki yazı ve şekiller dikkatinizi çekiyor. Çünkü bu şekiller Luwi yazısına benziyor.

Bu kuyu size birkaç yıl önce Peleponnes yarımadasında, antik Miken bölgesinde gerçekleřtirdiđiniz bir arkeolojik geziyi anımsatıyor. O gezide Tunç çağında yapılmıř olan kuyu mezarları incelemiřtiniz. O dönemin önemli kiřilerinin deđerli eşyalarıyla birlikte konduđu gizemli, ilginç buluntuları aklınızdan geçiriyörsünüz. Bu kuyuların içinde birden fazla bölme olduđunu görmüřtünüz. Acaba burada da bölmeler var mıdır? Ellerinizle duvarları yoklamaya başlıyörsünüz...

---

14'üncü sayfaya geçin.

Gece yorgun ve düşüncelisiniz. Yaşadıklarınızı geçirmeye çalışıyorsunuz. Ertesi günkü çalışmanın planlarını yaparken uykuya dalıyorsunuz. Ne kadar süre uyuduğunuzu bilemiyorsunuz, ama birdenbire gürültüyle uyanıyorsunuz.

O ses de ne? Hemen çıkıp bakıyorsunuz...

---

28'üncü sayfaya gidin.

Üçüncü kapıya doğru yaklaştınız. Sanki metal bir bilmece ile karşı karşıyasınız. Acaba kapıyı açmalı mısınız? Aklınıza öğrenciliğinizde hep azarlanmaktan korkarak yaklaştığınız, tıklatıp açmadan önce heyecanlandığınız bir kapı, öğretmenler odasının kapısı geliyor. Bir anda dünyaya ilişkin şeyler düşünmenin buruk tedirginliğini yaşıyorsunuz. "Keşke şimdi kentimde, evimde olsam, bir yandan kolamı yudumlarken, bir yandan da televizyon seyretsem.." diye düşünüyorsunuz. Bütün yaşadıklarım bir rüya gibi."Hiç olmazsa şu kapının ardında bir tanıdığa raslasam... Benimle ortak yanları olan birisini bulsam..."

Elinizi ani bir kararla kapıya uzatıyor, kolu yavaşça çeviriyorsunuz. Kapı aralanıyor, ardında sizin az önce içinde uyandığınıza benzeyen boş ve geniş bir odaya giriyorsunuz. Odanın uzak ucunda sizinki gibi bir yatağın bulunduğunu farkediyorsunuz. Duvarda da sizin uyandığınız odadakine benzer dev bir ekran görünüyor.

Yatağın başında insan büyüklüğünde, ama bizlerden çok daha ince yapılı üç yaratık olduğunu görüyorsunuz. Aralarında el kol işaretleriyle konuşuyorlar ve... evet, bu yaratıkların dörder kolu var!

Ortalık son derece sessiz. Yaratıkların nereden geldiğini, yatakta yatanın kim olduğunu, sizi niçin buraya getirdiklerini çok merak ettiğiniz halde ses çıkarmak istemediğinizden olduğunuz yerde duruyorsunuz. Kendi nefesiniz dışında hiç ses duymuyorsunuz.

Ama yaratıklar sizi fark ediyorlar ve birbirlerine sizi işaret ediyorlar. Hareketleri sakın, yavaş. Bu yüzden siz de onlardan korkmuyorsunuz. Yatağa doğru yaklaşıyorsunuz. O yatakta üzerinde size giydirilene benzer bir giysi ile yatan uzun saçlı birisi var. Galiba uyuyor. Yaklaştıkça onun dünyalı bir kadın olduğunu fark ediyorsunuz. Biraz daha yaklaşınca içinizi bir sıcaklık kaplıyor, çünkü yatakta kişi Amanda Mistral...

Soru sorar gözlerle yaratıklara bakıyorsunuz. İçlerinden en uzun boylu olanı eline cep telefonuna benzer bir cihaz alıyor, bir tane de size uzatıyor. Anlaşılan bu araç otomatik bir dil çevirici. İki kişi kendi diliyle konuştuğu halde bu araç sayesinde kaşısındaki söylediklerini anlıyor.

Elinizdeki aracın Türkçeye çevirdiği sözlere göre, yaratık size şunları söylüyor:

"Merhaba... Hoşgeldiniz... Önce rahat edin lütfen. Sizlere zarar verecek değiliz. Tam tersine, dünyadaki insan soyunun korunması gibi sizin de benimseyeceğimiz bir amacımız var. Bizler 'Evren Ekoloji Birliği' üyeleriyiz. Dünyalıların kendi gezegenlerini yıldan yıla kirlettikleri gözleendiği için kuruluşumuzun yönetim kurulu bize bir görev verdi. Bir süre sonra Dünyada yaşayamaz olma olasılığınız yüksek. Kurumumuzun uzmanları bu olasılığı elli yıl sonrası için yüzde on bir, yüz yıl sonrası için ise yüzde on beş olarak hesapladılar. Bu risk yıllık raporda saptanan sınır değerlerin üzerinde olduğu için Dünyalı türleri koruma programı başlatıldı. Biz ve bizim gibi ekipler, Dünyalı türlerden örnek çiftler alıp kendi gezegenlerimizde hazırlanan çevre koşulları size göre düzenlenmiş, güvenli yerlere götürüyoruz. Eğer bir gün Dünyalı insanlar akıllarını başlarına toplar da geri dönülemez derecede kirlenme riskini yüzde beşin altına indirirlerse sizleri geri götüreceğiz..."

Sevinmek mi, üzölmek mi gerek, kestiremiyorsunuz. Yaratığa cevap vermeden önce Amanda'ya ilerliyorsunuz. Gözleri hafif aralık, düzgün biçimde nefes alıyor. Onun iyi durumda olması sizi biraz rahatlatıyor.

Soruyorsunuz:

"Neden bizleri seçtiniz?"

Yanıt aynı yaratıktan geliyor:

"Aslında bu iş için başka ekipler var, onlar seçimleri yapıyor. Ama sanıyorum en önemli etken, dostluk, kardeşlik, yardımlaşma duygusu gibi insani değerlere sahip olmak idi. Herhalde sizler de bu özelliklere sahip olduğunuz için seçildiniz."

Aslında kendi yaşamınızın geri kalanı konusunda başkalarının sizin yerinize karar vermiş olması pek hoşunuza gitmiyor, ama galiba yaratığın söylediklerinde gerçek payı var. Yine de soruyorsunuz:

"Dünyalı insanların fikrini almadan, onların katkısı olmadan onlar hakkında karar vermeniz doğru mu? Bir başka kuruluş da sizin için kararlar alıp uygulasa hoşunuza gider mi?"

"Haklısın," diyor yaratık ve devam ediyor:

"Ama bilmediğin şeyler de var."

Sonra yatağın yanındaki düğmelerden birisine basarak dev ekranı aydınlatıyor. Ekranda kitaplarla dolu bir oda

ile arkası dönük bir koltuk beliriyor. Koltuk yavaşça dönüyor, o da ne? Koltukta oturan kişi Alfonso... Size gü-lümsüyor ve ekrandan konuşmaya başlıyor:

"Dostum... Sana bu konudan daha önce söz edemedi-ğim için özür diliyorum. Ben aslında Evren Ekoloji Birli-ğinin yönetim kurulundayım. Yaklaşık sekiz yıldır bu ku-ruluştta görevliyim. Benim dışımda bu kuruluştta görev yapan yüz kadar seçilmiş dünyalı var. Gündelik politik gelişmelerin çalışmaları etkilememesi için her şeyi gizli tutmak zorundayız. Yani duyduğun kararların alınma-sında biz dünyalılardan da görüşleri alındı... Daha açıkça söylemek gerekirse seni ve Amanda'yı ben önerdim. Git-tiğimiz gezegende mutlu bir çift olacağınıza eminim... Meraklanma, kötü sonuçlanacak bir girişim olsaydı seni ta oralardan çağırılmazdım."

Soruyorsunuz: "Peki bu işin dev heykellerle ne ilişkisi var?"

"Nasıl inşa edildiğini bir türlü akıl erdiremediğimiz anıt-sal yapıların bir kısmı bu gezegenler arası kuruluşun göz-lem istasyonları. Bizim Paskalya adasındaki dev heykeller ile sizin ülkenizdeki GERGA anıtı da bunlardan... Zaten



ben de bu kuruluşun üyeleri ile bizim anıtların çevresini araştırırken tanıştım. Galiba sırlarını çözeceğimi anlayınca, neler olup bittiğini bana kendileri anlatmayı tercih ettiler."

O sırada Amanda gözlerini açıyor ve ayılıyor. Karşısında uzaylı yaratıkları görünce şaşırıyor, korkuyor; ama karşısında sizi ve ekranda Alfonso'yu görünce biraz rahatladığını hissediyorsunuz...

Amanda soruyor:

"Neler oluyor? Neredeyiz?"

Alfonso ona da size yaptığı açıklamaları yapıyor. Amanda en çok düşüncesi sorulmadan kendisine bir eş seçilmesine tepki gösteriyor. Ancak yeni yaşantınızın çok güzel olacağına Alfonso yeminler ediyor, istediğiniz dünyalı ile haberleşebileceğinizi anlatıyor...

Siz de kendi kendinize söz veriyorsunuz:

"Hem bu yaşadıklarımı, hem de başıma gelecekleri bir roman halinde yazmalıyım" diye...

**SON**

Dördüncü kapının önündesiniz. Bu kapı diğerlerinden daha ürkütücü geliyor size. Sanki bir sınav kapısı. İçeride çatlak kaşlı bir jüri olmalı. Kocaman adam oldunuz hala o eski günleri unutamıyorsunuz. Neden öğretmenler sınav yaparken sevimliliklerini yitirir, kötü adamlar gibi bakarlarsa insana? Üstelik öğrenci zaten yeterince huzursuz ve heyecanlıyken... Ama belki de öyle değildir de öğrenci onları öyle görüyordur. Yine de şu anda en asık yüzlü öğretmenleri görmek bile sizi mutlu edebilir. Ne de olsa alıştığınız, tanıdığınız bir durum. Somurtuk öğretmenler, gülyüzlü görünümü uzaylı yaratıklardan daha iyi bir olasılık gibi geliyor size. Cesaretinizi toplayıp kapıyı hızla açıyorsunuz. Arkasında küçük bir uzay gemisi var. Mekanizması bir otomobile benziyor. Pırıl pırıl parlayan metal bölmeleri gözlerinizi kamaştırıyor. Merakla yaklaşıyorsunuz.

Ama uzayın neresinde olduğunu bilmeyen bir kişinin bu araçla Dünyaya dönmesi size çok zor geliyor. Yoksa geri dönüp öteki dört kapıdan birini mi denemelisiniz?

---

Araca binip Dünyaya dönmeyi deneyecekseniz 35'inci, beş kapılı yere geri dönecekseniz 56'ncı sayfaya gidin.

İlk kez gördüğünüz, hiç kullanmadığınız bir uzay aracına binip bilmediğiniz bir noktadan Dünyaya dönmek hemen hemen olanaksız. En iyisi tekrar şansınızı denemelisiniz.

Geldiğiniz kapıdan geriye dönüyorsunuz. Daha denenebilecek dört kapı var...

---

Birinci kapı için 18'inci sayfaya,  
İkinci kapı için 19'uncu sayfaya,  
Üçüncü kapı için 49'uncu sayfaya,  
Beşinci kapı için 9'uncu sayfaya gidin.

Doğrusunu söylemek gerekirse korktunuz. Yolculuğu yarıda kesip yakınınızdaki İzmir'e dönüyorsunuz.

Alfonso sizde konuk olarak kalması için yaptığınız öneriyi üzümlere reddediyor, çünkü onun akli yarım bıraktığı araştırmasında. Onu havaalanından uğurluyorsunuz.

Bu maceradan kazasız belasız kurtulmuş olmak sizi sevindiriyor.

İşte evinizdesiniz!

Kısa bir süre sonra Alfonso'dan bir mektup geliyor.

---

Mektup 30. sayfada!

