

YAZAR HAKKINDA

1970 yılında İstanbul'da doğdu. Ortaokul ve lise yıllarını değişik illerde, farklı okullarda geçirdi. Orta Doğu Teknik Üniversitesi Ekonomi Bölümü'nden mezun olduktan sonra uluslararası bir şirkette çalışmaya başladı. Yaklaşık on yıl USGAAP, finans ve ERP danışmanlıkları yaptı, evlendikten sonra kurumsal iş hayatına son verdi. Çocukluğundan beri meraklı olduğu yaratıcı yazarlıkla ilgilenmeye başladı. Katıldığı atölye ve eğitimler sonrası ilk kitabı *Küçük Yazarın El Kitabı'nı* (Esenkitap 2015, Dinozor Çocuk 2020) ardından da *Bir Hayal Nasıl Romana Dönüşür* (Destek Yayınları 2021, *Yeni Başlayanlar İçin Yaratıcı Yazarlık*, Esenkitap 2015) adlı yaratıcı yazarlık rehberlerini yazdı. Sokrates'i anlattığı *Sokrates-Bildiğim bir şey var, o da hiçbir şey bilmediğimdir* adlı derlemesi Destek Yayınları Felsefe Serisi'nden basıldı. Elinizdeki kitap fantastik ve bilimkurgu okuryazarlığı için yazmış olduğu serinin ilk kitabıdır.

Yazar bir yandan yayınevlerine editörlük hizmeti verirken yaptığı atölyelerde çocuklara ve yetişkinlere yaratıcı yazarlık/bilimkurgu ve fantastik dersleri vermeye devam ediyor. Halen sevgili eşi Erkal ve biricik oğlu Cenk Efe ile İstanbul'da yaşıyor.



**ZÜMRÜT BIYIKLIOĞLU
BİLİMKURGU OKURYAZARLIĞI**

Her hakkı saklıdır. Bu eserin aynen ya da özet olarak hiçbir bölümü,
yayınevinin yazılı izni alınmadan kullanılamaz.

İmtiyaz Sahibi: Yelda Cumalioğlu
Genel Yayın Yönetmeni: Özlem Esmergül
Editör: Özlem Esmergül
Son Okuma: Devrim Yalkut
Kapak Tasarım: Sedat Gösterikli
Sayfa Düzeni: Cansu Poroy
Sosyal Medya-Grafik: Tuğçe Budak - Mesud Topal

Genç Destek: Şubat 2022
Yayıncı Sertifika No. 13226

ISBN 978-625-441-568-5

© Genç Destek

Abdi İpekçi Caddesi No. 31/5 Nişantaşı/İstanbul

Tel. (0) 212 252 22 42

Faks: (0) 212 252 22 43

www.destekyayinlari.com

info@destekyayinlari.com

facebook.com/DestekYayinevi

twitter.com/destekyayinlari

instagram.com/destekyayinlari



Destek Dukkan

Yıkılmazlar Basım Yay. Prom. ve

Kağıt San. Tic. Ltd. Şti.

15 Temmuz Mah. Gülbahar Cad.

No. 62/B Bağcılar / İstanbul

Sertifika No. 45464

Tel. (0) 212 630 64 73

Genç Destek, Destek Yayınları'nın tescilli markasıdır.



Zümrüt Bıyıklıođlu

BİLİMKURGU OKURYAZARLIđI

Bilinmeze Merakın Anatomisi

OKUR VE YAZAR
İÇİN KAPSAMLI
BİR KILAVUZ



İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	7
ÖNSÖZ.....	9
BİLİMKURGUNUN TARİHİ.....	13
BİLİMKURGUNUN TANIMI	29
Novum	32
BİLİMKURGUNUN METOTLARI.....	35
BİLİMKURGUNUN ÇEŞİTLERİ	45
Katı ve Yumuşak Bilimkurgu	45
BİR ÖYKÜ BİR DÜNYA	49
Novum ve Yabancılaşma-Bilimkurgu Alttürleri.....	51
BİLİMDIŞI KURGU.....	93
BİR DÜNYA YARATMAK	99
Medeniyet Seviyeleri ve Kardashev Ölçeği	100

TEKNOLOJİ VE TOPLUM	107
YEPYENİ DÜNYALAR	119
ÖZEL BİR DÜNYA	
<i>Dune</i> -Frank Herbert.....	125
BİR TOPLUM YARATMAK	
<i>Cesur Yeni Dünya</i> -Aldous Huxley.....	139
BİLİMKURGU SÖZLÜĞÜNE	
YENİ KELİMELELER ÜRETMEK.....	145
KAHRAMAN	149
HİKÂYE	155
YAZARKEN	
Son Uyarılar	161
SON SÖZ	169
TABLOLAR	170
Kronoloji	172
KAYNAKÇA.....	191

TEŐEKKÜR

Beni bu muhteőem tür ile tanıştıran, nereden başlayacağım konusunda bana yol gösteren, kaynak desteęi yapan, her sıkıştıęımda bana kulak verip çıkışı gösteren sevgili dostum Özgür Özakın'a,

Kitabın her anında yanımda olarak, bazen bana karşı kitabı savunarak olabilecek en iyi finale kadar benimle koşan sevgili editörüm Özlem Esmergül'e,

Edebiyat türleri üzerine yazma fikrimi destekleyen ve hep cesaret veren Yelda Cumalıoęlu ve Ertürk Akşun'a
Teőekkürlerimle...

ÖNSÖZ

“Bilimkurgu okuyan insanlar, zaman içinde her şeyin farklı olacağını bilenlerdir.”

– Asimov, 1981

Dokuz yaşındaydım, sinemanın kocaman perdesinde yazılar beliriyor ve uzayın içinde ilerledikten sonra kayboluyorlardı. Şöyle yazıyordu:

“Çok çok uzun bir zaman önce, galaksinin bilinmeyen bir yerinde...”

O gün sinemadan çıktığımda sadece Luke Skywalker’a âşık olmamıştım, bir janraya vurulmuştum: Bilimkurguya... Peki, beni bu kadar etkileyen şey neydi? Her anını yutarcasına seyretmeme neden olan duygu neydi? Öncelikle bir bilinmezle karşı karşıya geldiğim için tahmin edemediğim bir dünyada bulmuştum kendimi. Her şey yeniydi, yabancıydı olduğum şeylerdi; robotlar, uzay gemileri, lazer silahları, siyah kask takmış bir adam! Daha önce hiçbir türde bunu yaşamamıştım. Fantezi türünde bile masallardan gelen aşinalıktan olsa

gerek böyle bir meraka düşmemiştim. Evet, merakı o duygunun adı, sense of wonder, bilimkurgunun lokomotif bileşeni...

Bilimkurgu o günden sonra bir tutkuya dönüştü benim için. Orada tartışılan her problem benim hayal dünyamda bambaşka kapılar açıyor, yaratıcılıđımı artırıyor. BK konuları bilime olan merakımı körüklüyor, bilimle ilgilendikçe felsefeye merak sarıyordum. İlk kez bu kadar heyecanla disiplinler arası geçiş yapıyordum. Artık farklı bakıyordum dünyaya, olaylara ve özellikle insanlara. O merak duygusu sadece okuduklarımda kalmayıp tüm hayatımı ele geçirmişti, her konuda, her zaman.

Parlayan güneşin altında hiçbir şey deđişmiyor, aynı olaylar farklı kılıklarla önümüze geliyor. İnsanın karanlık yanı da deđişmiyor, ne kadar gelişsek de bedelini ödemek zorunda kalacağımız hataları yeniden yapıyoruz. Hayat mitolojinin tekrarı sanki, ne tutkularımız ne de korkularımız deđişiyor. MÖ 2500 yılına ait Kral Gılgamış'ın hikâyesi bugün hâlâ geçerli, insan ve insanın ölümsüzlüđe olan tutkusu. 1816 yılında ilk kez Mary Shelley insan eliyle bir canavar yaratmış, sonra da yaratıcısının başına nasıl bir bela olduğunu anlatmış. Bugün yapay zekânın insanlıđı yok edip etmeyeceđi tartışılıyor. Aslında parlayan güneşin altında hiçbir şey deđişmiyor. İnsanlık canavar yaratmaktan vazgeçmiyor, tam tersine

giderek alt edemeyeceđi çok daha tehlikeli canavarlar yaratıyor.

Peki, bilimkurgu ne yapıyor?

Bilinmeze olan merak, bilinmezin cazibesi insanlıđı hep baştan çıkarmıştır. İnsanın bu açmaza tek çözümü bilimdir ve onu kullanarak sınırları sürekli zorlar. BK işte bu bilinmeze olan açlıđı ve merakı konu alır, geleceđe taşır ve olası sonuçlarını tek tek önümüze koyar, tıpkı formüllerdeki hatayı bulmaya yarayan tracing programları gibi. BK kahramanlarının yenmek zorunda olduđu şey Tanrı'nın kendisi için yarattıđı kader deđil, insanlıđın yarattıđı ya da keşfettiđi bir canavardır. Konu insan aşkınlıđıdır. Bize kalan, bu anlatıdaki insanlıđı çözümlenektir.

İşte bu yüzden bilimkurgu okunması en zevkli türlerin başında gelir.

Yıllar sonra, bilimkurguyu incelemeye başladığımda ilk aşkımdın aslında çok da bu türü temsil etmediđini öğrendim ama olsun, o ilk aşkı ve tüm dünyada bilimkurguyu popüler bir janra haline getiren ilk temsildi. Teşekkürler Lucas, tüm dünyaya bilimkurguyu, bilimkurgu olmayan bir hikâye ile sevdirdiđin için.

Bu kitapta önce bilimkurguyu inceleyip sonrasında nasıl yeni bir BK metni yaratabileceđimizi konuşacağız.

BİLİMKURGUNUN TARİHİ

“Hayal edebildiğin her şey kurgu, başarabildiğin her şey ise bilimdir. Bütün insanlık tarihi başlı başına bilimkurgudur.”

– Ray Bradbury

Bilimkurgu ilk olarak olağanüstü yolculuk hikâyeleriyle başladı. Farklı, gizemli ve gelişmiş toplulukların yaşadığı yerlerin keşfini ve o günkü geleneksel toplumla karşılaştırılmasını konu alan öykülerdi bunlar. Keşfedilen toplumun bilimsel ve teknolojik gelişmelerinin merkeze alındığı bu öykülerde, toplumun sosyolojik, politik ve dini reformları incelenirken ne yazık ki bilimsel gelişimin reformlar üzerindeki etkilerine çok az değinildi. Ütopya adı verilen bilimkurgu alttürünün ilk örnekleri olan ve spekülatif yolculukların en ünlüleri kabul edilen Thomas More’un yazmış olduğu *Ütopya* (1516) ve Francis Bacon’un kaleme aldığı *New Atlantis* (yazım 1617, basım 1627) bu tarz metinlerdir. *New Atlantis* teknolojik olarak gelişmiş bir toplumdan bahsederken

Ütopya farklı bir ekonominin üzerinde yeşeren bir toplumun sosyolojik gelişmişliğini ele alır. Johann Valentin Andreae'nin *Christianopolis* (1619) ve Tommaso Campanella'nın *La Citt'a del Sole* (*The City of the Sun*, yazım 1602; yayın 1623) yine aynı dönemin farklı bir teknolojiye sahip bir toplum keşfi üzerine yazılmış eserlerdir.

Hayali yolculuklar sadece dünya üzerinde kalmadı, Dünya'mızın ve Güneş Sistemi'ndeki diğer gezegenlerin Güneş çevresinde döndüğünü söyleyen günmerkezlilik teorisini temel alarak Ay'a ve diğer gezegenlere yolculuklar da kaleme alındı. Bu metinler Kilise'nin savunduğu Aristo referanslı yermerkezcilik karşısında bilimin aldığı önemli zaferlerdi. Galileo, Kepler ve Kopernik'in astronomi teorileriyle yazılmış olan *The Man in the Moone* (1638-Francis Godwin) ve *Discovery of a World in the Moon* (1638-John Wilkons) bir şekilde Ay'a gitmiş bir insanı konu alan ilk metinlerdi. Athanasius Kircher'in *Itinerarium Exstaticum* (*Ecstatic Journey*, 1656), Gabriel Daniel'in *Voyage au monde de Descartes* (*Voyage to the World of Descartes*, 1692) ve Christian Huygens'un *Cosmotheoros* (1698) isimli eserleri kozmik yolculuğun bayrak yarışını devam ettiren kitaplar oldu. Yolculuklar giderek daha cüretkâr anlatımlara sahne oldu. Marie-Anne de Roumier-Robert'in yazdığı *Voyages de Mylord C'eton dans les sept planètes* (*Journeys of Lord Seton in the Seven Planets*, 1765) Chevalier de

B'ethune'in *Relation du monde de Mercure* (*The World of Mercury*, 1750) adlı eserinde kullandıđı anlatı şablonunun en abartılı haliydi. Böylelikle olađanüstü yolculuklar yatay düzlemden dikeye geçmiř ve hızla ilerlemiřti.

Olađanüstü yolculuklar gözünü tekrar dünyaya diktiđinde bu sefer hedef haritada hiç gidilmemiř yerlerdi, kutuplar gibi (*The Discovery of the South by a Flying Man*, 1781-Gabriel de Foigny). Ardından dünyanın içine dođru bir yolculuk bařladı, gerçi bir uzay yolculuđu kadar ilgi çekmemiřti ama *The Passage from the North to the South Poles* (1780) beklenmedik bir çıkıř yaptı ve Jules Verne için bir ilham kaynađı oldu. Böylelikle Jules Verne kendi eserlerine *Voyages extraordinaires* adını takarak bu yolculukların isim babası oldu. Jules Verne sadece Ay'a (1865) gitmedi, dünyanın merkezine (1863) indi, denizler altında 20.000 fersahı (1870) gördü, balonla 85 günde dünyayı dolařtı. Hepsini de teknolojik araçlarla gerçekleřtirdi. Yine de hikâyesinde bilimsel deney yapan ilk yazar Edgar Alan Poe oldu. *Hans Pfaall Diye Birinin Benzeri Görülmemiř Serüveni* (1835) adlı öyküsünde Poe, yükselen bir balonun içinde oksijen seviyesini ölçmek üzerine kedi yavrularını kullanmıřtı. Her ne kadar bilimsel deney içerse de Poe bilimsel gerçeklikler üzerinden yazmamıř, atmosferin deđiřik katmanlarında oksijen seviyesinin düşüşünü hesaplamıř ancak Ay'da oksijenli bir atmosfer yaratmayı da unutmamıřtı. Yine

de bilimkurguda bilimsel dayanaklar üzerinden spekülasyonda bulunmanın kuralını koymuş oldu.

1818 yılında gotik tarzda yazılmış olan *Frankenstein*, bir kez daha yolculuđın yönünü deđiřtirdi. O sırada 19 yařında olan Mary Shelley ölümden hayata bir yolculuk yaptırmıştı kahramanına. Bilimsel bir araştırma neticesinde birleřtirdiđi ölü insan parçalarını elektrik akımıyla canlandıran Viktor Frankenstein kült bir canavar yaratmayı başarmıştı. Öyle ki yazılmasının üzerinden iki yüz yıl geçmesine rağmen neredeyse tüm dünyanın halen bildiđi ve kullandığı bir ikon olmuştu bu canavar. İnsan üzerinde oynamanın, genlerde yolculuk yapmanın kapısını da açan bu eser olmuştu. Açılan kapıdan H. G. Wells *The Island of Dr. Moreau* (1896) ve *The Invisible Man* (1897) ile girdi.

19. yy sonlarında yepyeni bir rota keřfedildi; artık zamanda da yolculuk yapabilecekti kahramanlar. Wells'in icat ettiđi bir makine ile artık zaman yolculuđu da mümkün kılınmıştı. 1895 yılı itibariyle olađanüstü yolculuklara hem yeni bir jargon hem de kafa karıřtırıcı bir paradoks eklenmişti çünkü *Zaman Makinesi* yayımlanmıştı! Zaman yolculuđunun müthiş paradoksunu ise Heinlein, *All you Zombies* (1958) adlı kısa öyküsüyle zirveye taşımıştır. Bugün bile halen tartıřılan öykü, lineer zaman algısında imkânsızdır, tıpkı Escher'in bizim boyut anlayışımızda imkânsız olan mekânları gibi.

Bilimin ilerlemesi ve hayal gücünün sınırsızlıđı son bir yolculuđa daha kapı açtı: boyutlar, paralel evrenler ve paralel dünyalar arasındaki yolculuklar. Fantezi türünün ikincil dünyaları bilimkurguda Alternatif Dünyalar olarak yeniden karşımıza geldi ancak tek bir farkla, geçişler bilime dayalı olmalıydı ve alternatif dünya yine bilimsel bir açıklama içermeliydi. Fantezideki gibi aynadan geçişlere, dolabın içinde beliren geçitlere yer yoktu. Jules Verne'den sonra Fransız modern bilimkurgu janrasının en ünlü ismi olan J. H. Rosny, 1895 yılında yazdığı *Un autre monde* (Another World-Diđer Dünya) ile boyutlar arası yolculuğun ilk yolcusu oldu. Bu eserde dünyayı insanlarla birlikte paylaşan ancak insanlar tarafından görülemeyen bir ırktan bahsedilmekteydi. Bu varlıklar sadece mutantların süper görüşü ile görülebilmekteydi. Rosny'nin öncülüğünde açılan bu kapıdan yüzlerce yazar kahramanlarını maceraya yolladı, halen de yollamaya devam ediyor.

Bilimkurgunun olađanüstü yolculuk hikâyelerinden çıkarak bir tür haline gelmesi ve adını alması 1929 yılına dek gerçekleşmez. Ancak o yıla kadar acayip hikâyeler, olađanüstü maceralar olarak edebiyat dünyasına yüzlerce eser verilir. Tam olarak fiziksel kurallara, bilime bađlı kalmamış olan bu hikâyeler yine de fantastik eserlere göre daha olası, daha ayađı yere basan taraftadır. Üstelik okurlarda tekinsizlik hissi de yaratmaz ki fantastik edebiyatın

alametifarıkası olan duygu tekinsizliktir. Tam tersine bu eserler merak duygusunu ateşler.

.....

Edebiyatın amaçlarından biri okuyucuyu taşımaktır. Bilimkurgu bunu yapar. Sanatın daha hantal dalları da geliştirsın, bilgilendirsin ve yükseltsin. Onlar da okuyucuyu taşırlar, ancak nadiren Sirius kadar yukarıya veya hidrojen atomu kadar derine inerler.

– Groff Conklin

.....

19 yüzyılın başından itibaren artık şekillenen ve bir tür olmaya başlayan bilimkurgunun lokomotifi 1920 yılına kadar merak duygusu oldu. Gerek Jules Verne gerekse H. G Wells üzerinden yükselen yolculuk hikâyeleri yoğun bir merak duygusu yarattı. Ancak daha fazlasına ihtiyaç vardı. 1930'lar Avrupada yükselen faşizm ve ulusal sosyalizmle hatta Büyük Depresyon ile hatırlanır. Halbuki yine bu yıllar sanat ve edebiyatın en yaratıcı, sosyal ve politik hayatta en etkili olduđu yıllardı. Modern sanatın bugün halen şekillenen halini 1930'lara borçluyuz. Yine bilimkurgu kendini tür olarak bu dönem ortaya koydu, adını aldı, kurallarını koydu.

Bilimkurgu 1930'larda, iki büyük dergi (*Amazing Stories*, 1926 ve *Astounding Stories*, 1930) ve iki büyük editör üzerinden kendini var etti. Hugo Gernsback 1926 yılında kurduđu *Amazing Stories*'de başta Jules Verne ve Wells'in hikâyelerini yayımlamak zorunda kaldı. Giderek başka yazarların katılımıyla dergi büyüdü, geniş bir okur kitlesine kavuştu. Gernsback "Scientifiction" adını verdiği hikâyeleri bilime dayalı bir bilimkurgu çizgisine çekmeye çalıştı, bu derginin kapağında kullanılan yazı fontu bile okur için bilimkurgunun bir ibaresi sayıldı. Baştaki merak duygusunu yaratan gizemin bilimsel açıklama ile çözülmesi şartı kondu. Birkaç ay içinde yüz binden fazla kişiye ulaştı. *Amazing Stories* bilimkurgu hikâyeleri için inanılmaz geniş bir pazar olduğunu ispat ettikten sonra bu pazardan pay almak üzere başka dergiler de yayımlanmaya başladı. John Wood Chambell *Astounding Stories*'i 1930 yılında yayımlamaya başladığında hazır bir okur kitlesi zaten vardı. Chambell tüm dünyaca tanınan ve saygı duyulan, bilimkurgu tarihinin en ünlü editörü oldu. Yazarlarından bilimkurgu hikâyelerinin kahramanlarını yaratırken fantastik özellikler eklemelerini, bunları da günlük ve olağan göstermelerini istedi. Muhteşemi sıradan olarak gösterme tekniđiydi bu. Ayrıca mistisizmden uzak durmalarını çünkü okurlarının büyük çoğunluğunun teknik bilgiye sahip yetişkinler