

Geçmişin
Masalından
Geleceğin
Gerçeğine...

Çağdaşımız Bilimkurgu

Sigmund Freud bir yazısında şöyle der: "İnsanlar için düşler neyse, uluslar için de mitler odur." Günümüzde insanlar mitlerini çağdaş bilimin ve teknolojinin göz alıcı olanaklarıyla süslüyor. Geçmişte insanların hayâl bile edemeyeceği şeyler bugün günlük yaşantımızın en sıradan alışkanlıklar arasında yer alıyor. Bilimi ve sanatı bünyesinde barındıran bilim kurgu türü bizim çağdaş masallarmız. Geleceğimizi düşünürken ufuklarımız bilim ve teknoloji sayesinde denizlerin diplerinden uzayın derinliklerine kadar uzanıyor. Bu, Jules Verne'den Isaac Asimov'a kadar birçok bilim kurgu yazarının düş gücü sayesinde oldu.

İKİ AYRI BAĞLAM OLARAK düşünülduğünde bilimle sanat arasında bağdaşmaz bir farklılık varmış gibi görünür. Bilim mutlak doğrunun peşinde, deneylere kanıtlara dayanan, tek ve değişmez gerçeğin yolundadır. Sanat ise kurmacadır, taklittir, hatta yalan söylemektir. Ama, bunlar birbirinden ayrı gibi görünseler de zaman zaman öyle yakınlaşır, öyle iç içe geçerler ki, temel izleklerini birbirinden ayırt etmek zorlaşır. Bilim ve sanatın birbirine yakınlaştığı noktalardan birinde bir yazın türü durur: bilimkurgu. İnsan oldum olası düş kurmayı sevmiş, geleceğine ilişkin planlar kurmuş, başından geçenleri masal gibi anlatagelmiştir. 19. yüzyılda gerçekleşen sanayi devrimi, yazının konu aldığı izlekleri de giderek değiştirme eğilimine girmiş; bilim, giderek fantastik kurgunun yerini almış ve adı ilk kez 1926'da konacak olan bilimkurgu türünün gelişmesine olanak sağlamıştır. Freud'a göre "insanlar için düşler neyse, milletler için mitler de o anlama gelir". Teknolojik gelişmenin doruk noktasına ulaştığı 20. yüzyılda, bilim ve

teknoloji insanların rüyalarını süslüyor, mitolojilerini yeniliyor ve çağdaş masalların gelişmesine yol açıyor. Bununla birlikte bilimkurgunun ilk örneklerini vermesi çok daha eskilere, yüzyıllar öncesine dayanır.

Bilimkurgu'nun Tarihçesi

Kurgusal edebiyat son yüzyıla kadar fantastik bir yapı içinde yazılırken, 20. yüzyılda teknolojinin hızına kapılıp "bilimkurgu" adındaki yeni bir türü de içermiştir. Fakat, bilimkurgunun köklerini çok daha gerilere gidip, Antik Yunan'da

aramak gereklidir. Antik Yunan, mitoloji geleneği bakımından oldukça güçlüdür ve Antik Yunan'da halkın inanışları bu fantastik yapıyla yoğrulmuştur. İnsanların olağanüstü işler başarabilmeleri tanrılar ve başka doğa üstü güçler yardımıyla mümkün olabilmektedir. Eski Yunan söylencelerinden biri bilimkurgunun köklerinden sayılabilir. Bu söylencede tanrıların ya da doğaüstü güçlerin değil insan aklının ve bilgisinin yararları kullanılmaktadır. Bu söylence Dedalus ve oğlu İkarus'la ilgili söylencedir. Girit kralının hizmetinde olan Dedalus bir gün kral Minos'u öfkelenendirir ve "Labyrinth"e kapatılır. Kralın öfkesinden kaçmak için kanatlar yapan Dedalus, oğlu İkarus ile birlikte uçarak Girit Adası'ndan kaçır. Gerçi İkarus bir kazaya uğrar ama tarihe uçan ilk insanlar olarak geçen İkarus ve Dedalus bunu başarmak için Zeus'un ya da Apollon'un yardımını almazlar. Uçmalarını Dedalus'un bilgisi sağlamıştır. Normal insanların başardıklarıyla ilgili düşünülmüş ilk edebî yapıt ise M.S. 2. yüzyılda karşımıza çıkar. Samsatlı Lukianos'un yazdığı "Gerçek Tarih"



adlı kitap Ay'a giden denizcilerin öyküsünü anlatır. Dönemin Yunan gemilerinden farkı olmayan bir gemiyle yola çıkan denizciler, engin denizde 80 gün boyunca yol alır ve 81. günde Dünya'nın ucuna gelirler. Uygun bir rüzgâr yakalayan gemiciler, buradan düşmeden Ay'a ulaşmayı başarılırlar. Ay'da karşılaştıkları manzara şaşırtıcıdır, çünkü Ay Kralı'nın adamları ile Güneş Kralı'nın adamları Venüs'ü ele geçirmek için savaşmaktadır. Luki-anos'un bu yapıtı ilk bilimkurgu kitabı olarak kabul edilse de, bilimin yazın içindeki yeri o dönemde hâlâ zayıftır. Daha belirgin etkileşimler ise ilerleyen yüzyıllar boyunca bilim geliştikçe kendini gösterecektir.

16. yüzyılda Polonyalı astronom Nicolaus Kopernik Evrenin merkezinde Dünya'nın değil Güneş'in bulunduğunu ortaya atınca, bu, büyük bir devrim olmuştu. Kopernik'in bulguları ışığında Kepler, o güne kadar var olan astronomi bilgisini inceler ve yeni bir görüş ortaya atar. Bu dönemde Kepler, ortaya koyduğu Astronomia Nova (Yeni Astronomi) ve Harmonia Mundi (Dünya'nın Uyum) gibi bilimsel eserlerin yanında, Somnium (Düş) adlı ilk bilimkurgu kitaplarından sayılan eserini yazar. Kepler Somnium'da Duracotus adlı genç bir İzlandalı'nın başından geçenleri anlatır. Danimarka'da Tycho Brahe'nin öğrencisi olan Duracotus (Kepler, Brahe'nin asistanıydı ve o öldükten sonra astronomik bulgularından yararlandı) evine, annesinin yanına döner. Annesi oğlunun astronomi bilgisinden memnundur ve

onun şeytanla bağlantı kurmasını ister. Şeytan uçabilmektedir ve Ay tutulması zamanlarında Ay'a gidebilmektedir. Şeytan çağırılır ve öykünün geri kalan kısmında anlatıcı olarak rol oynar. Duracotus ve annesine Ay'ın doğası hakkında bilgi veren şeytan onlara Ay'ın dağlarını ve denizlerini, Dünya'yla olan ilişkisini anlatır. Kepler, Somnium'da o güne değin elde ettiği astronomik bilgileri de kullanır. Somnium, dönemin biliminin sessiz kaldığı konularda söz söylemesi açısından önemlidir. Somnium'un ilk hâli 1593 yılında yazılmış, 1609 yılında da yeniden gözden geçirilmiştir. Ay'a gitme izleği Lukianos'tan günümüze değin bilimkurgunun işlediği en temel izleklerden biri olmuştur. 1657 yılında yazılmış bir kitaba göz attığımızda yine Ay ve Ay yolculuğu ile karşılaşırız. Bu kitap, Hercules Savinien Cyrano de Bergerac'ın yazmış olduğu "Ay Devletleri ve İmparatorluklarının Günlük Tarihi" adlı kitaptır. Bu kitapta Cyrano'nun Ay'a yolculuk için önerdiği yöntemler, onun Newton'dan önce yerçekimini irdelemesi ve yerçekiminden kurtulmayı planlaması açısından önem taşır. Ay'a ulaşmak isteyen bir kişi önce yerin çekiminden kurtulmak zorundadır. Cyrano de Bergerac, bugün bize gülmeye de gelse kitabında bunun için bazı öneriler sunar. Edmond Rostand "Cyrano de Bergerac" adlı kitabında bu yollardan da söz eder. Dilimize ilk kez Sabri Esat Siyavuşgil'in çevirdiği Edmond Rostand'ın "Cyrano de Bergerac" adlı yapıtında bu yolların nasıl anlaşıldığına bakalım:



"Altı usul keşfettim, altı muamma
Mesela çirliçiplak soyunup vücuduma
Kandil kandil şafağı göz yaşlarıyla dolu
Billur şişeler asmak ve sabahın başına
Güneşinde dolaymak. O zaman güneş çeker
Şişelerdeki çiğ. Acızi de beraber
Alıp göğe çıkarır.

Yahut, önce yerden hız almak için yedir.
Ağacından bir sandık alırsın ve havası
Mukâ ar aynalarla boğalırsın. Ortası
Boşaltınca sandığı yanlardan esen rüzgâr
Alıp götürür.

Yahut şu usul de var.
Donanma fişekleri yakarak ara sıra
Çelikten bir çekiçe üstünde, yıldızlara
Semanu o masması tarlasına uçurmak
Sonra duman bilirsizmiş muhakkak
Gökünüzne yükselmek ister. İşte kocaman
Bir fanusun içine adamakibilli duman
Doldurup seyahate çıkmak!

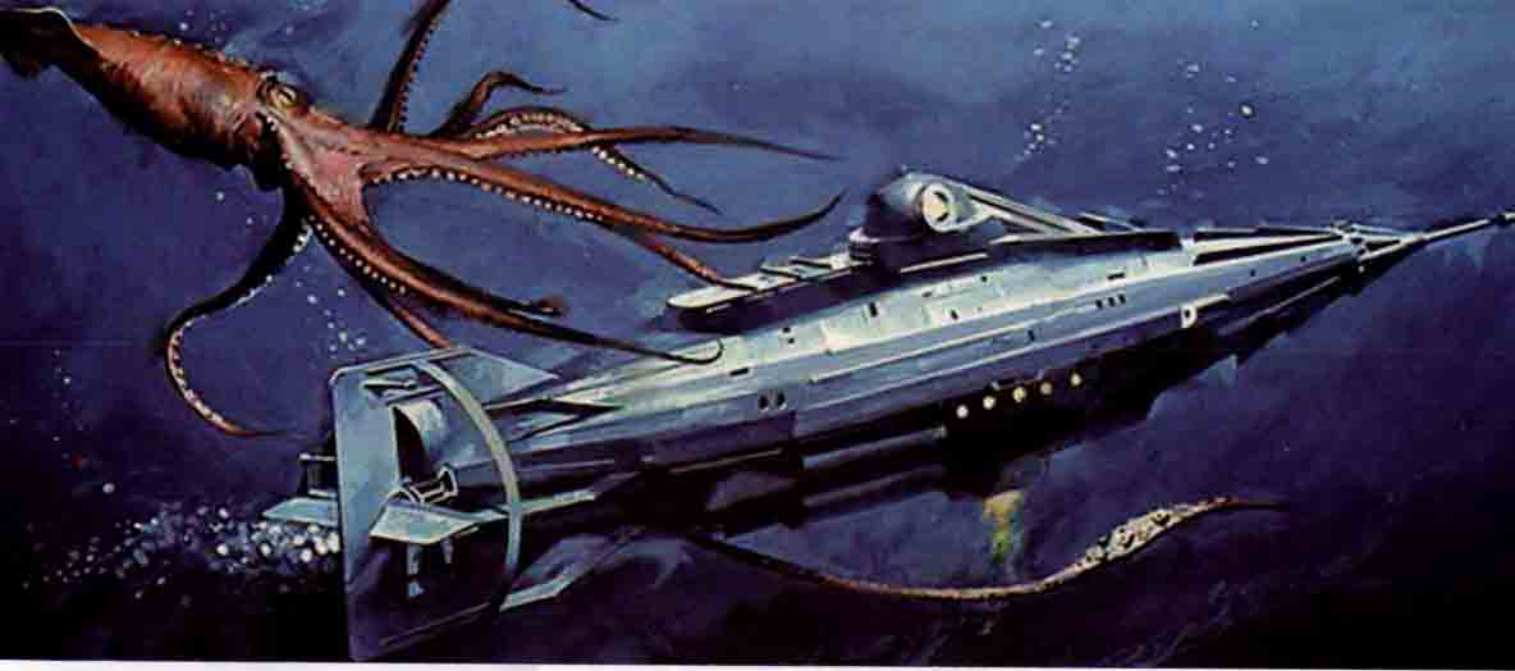
Ay tekerlek

Halindeyken, öküzün boynuzunu çekerek
Uzatmış diyolarlar mesela yok o halde
Güçlük, asıl öküzün boynuzuna binmede
Nihayet bir demir tepsi ile bir parça
Miknatisiniz var mı? O halde fersahlara
Dolaşabilirsiniz gökyüzünde... Oturun
Tepsiye: miknatisi boynuna göğe savurun
Her fırlatışınızda tepsi peşinden gider
Böylece çıkarınız miknatisle beraber!
Cyrano, bu altı yöntemle değil de yedincisiyle çıkar Ay'a
"Deniz mid halindeydi

Dalgaların saçları Ay'ın elindeydi
Denize dalış çıktım. Sonra kuma oturdum;
O anda önce bağımsız, sonra bütün vücudum.
- Bilirsiniz ki saçlar öyle çabuk kururamaz.
Bağladı yükselmeye uçmaya... Aman biraz
Yavaş!.. Hayır! Doğru doğru sanki melek olmuştum
Zahmetsiz kayar gibi göklerde bu uçtum..."

1752'ye geldiğinde bilimkurgu öyküsü olarak karşımıza Voltaire'in yazdığı "Micromégas" çıkar. Voltaire bu kitabında dönemin zihniyetiyle alay eder. Micromégas'ta yarım milyon ayak büyüklüğünde bir Siriuslu, on beş bin ayak büyüklüğünde bir Satürnli ile karşılaşır. Bunlar birlikte dolaşmaya karar verirler. Satürnli evlidir; karısı, iki yüz yıl süren kısa bir balayımdan sonra kocasından hemen ayrılmak istemez. Fakat Satürnli





çabuk döneceğine söz vererek karısını teselli eder ve iki arkadaş bir kuyruklu-yıldızın kuyruğuna atlayarak, yıldızlar arasında dolaşmaya çıkarlar. Her yeri gezdikten sonra yolları Dünya'ya düşer. Kendilerine bir küçük gölcük gibi görünen Akdeniz'de dolaşırken, kutup yolculuğundan dönen ve içinde birçok filozof bulunan bir gemiye rastlarlar. Bu gemi Siriuslu'ya o kadar küçük görünür ki, gemiyi görebilmek için mikroskop kullanmak zorunda kalır. Gemiye sudan çıkarır ve incelemek için tımağının üzerine koyar. Gemiye biraz inceledikten sonra, üzerinde yaşayan atom kadar küçük insanları görür ve şaşırır. Çünkü, bu atomlar kendilerinin sonsuz bir ruha sahip olduklarını, Tanrı'nın görünüşünde ve Evrenin merkezi olduklarını iddia etmektedir. Bu yaratıkların yaşamlarını

araştıran Siriuslu bunların, Dünya'da bütün zamanlarını birbirlerini öldürmekle geçirdiklerini öğrenir. Filozoflardan biri "Şu dakikada bile bir milyon şapkalı ile bir o kadar sarıklı birbirlerini kılıçtan geçiriyor" der. Üstelik, bu kavga'nın nedeni adına Filistin denilen gayet küçük bir yerdir. Onların bu davranışları uzaylıları çok şaşırır, bir o kadar da komik gelir. Küçük Dünya'da yaşayan bu kaçık atomlar iki uzay yolcusunu çok eğlendirir. Gemideki filozoflardan biri göksel misafirleri baştan aşağı süzer ve yıldızların, güneşlerin, gezegenlerin insan uğruna, insan için yaratıldığını söyler. Siriuslu ve Satırlı Dünya'nın, ancak diğer yıldızlarda aklını kaçıran canlılar için bir tımarhane olabileceği düşüncesiyle Dünya'dan ayrılırlar. Voltaire'in bu eseri etnosentrik düşünceyle

alay eder ve Evren'in her yerinde aynı düşüncelerin, aynı bilgilerin geçerli olmayabileceğini gösterir. Bilimkurgunun kilometre taşlarından birini de 1818 yılında Mary Shelley tarafından yazılan "Frankenstein, Modern Prometheus" adlı kitap oluşturur. Frankenstein, fantastik kurgu ile bilimkurgu arasındaki ayrımı ortaya çıkarması açısından önemli bir eserdir. Sözelimi "Dracula" içerdiği temalar açısından fantastik kurguya iyi bir örnek oluştururken Frankenstein anatomiden, biyokimyaya, elektriğin kullanımına kadar işlediği bilimsel (ya da yarı bilimsel) yapısıyla bilimkurguya dahil edilir. Kitapta, Dr. Frankenstein adlı bir bilimadamının elektrik kullanarak ölü bir yaratığı yeniden yaşama döndürme çabası anlatılır. Canlanan yaratık, Frankenstein'in kontrolünden çıkar ve

Bilimkurgu

Bülent Akkoç

Atılğan Dergisi Genel Yayın Yönetmeni

Dünya'da hayal edebileceği yeteneğini sahip belki de tek yaratık olan insanoğlu, görebildiklerinin dışındakileri de bilmek istemiş ve bu yolda çok çaba sarfetmiştir. Hayal gücü insanoğluna, doğa ile yapılan savaşta yardımcı olabilecek araçlar üretmesini ve yaşamını anlamlandıracak eserler yaratılmasını sağlamıştır. Yüzyıllar boyunca kendi kendini aşmaya çalışan insanoğlunun, yapıcı hayalgücünden yoksunlar karşısında ilerlemesi zaman zaman yavaşlarsa da durmamıştır.

Insanoğlu gözleyerek ve deneyerek öğrendiği bilimden kendine yararlı teknolojiler üretmesini bilmiş, bunun yanı sıra bu başarılarından tat alabilmek için de sanata yaratmıştır. Olası bir problemi çözebilmek için birçok yöntem keşfeden insanoğlu, bilimkurguyu da keşfetmiştir.

Bilimkurgu bir sanat türüne verilen isimdir. Yazın alanında olduğu gibi sinema alanında da örnekleri vardır. Özellikle bu yüzyılın başından itibaren bilim ve teknolojiye gelişmelere

paralel ortaya çıkmış ve sürmektedir. Bilimkurgu, içinde ne bulunursa bulunsun, temel olarak insanı ele alır. İçinde yaşadığı evreni tanıtmaya ve anlamaya çalışan insanoğlu bu zorlu yolculuğunda tıpkı önceki yüzyıllarda olduğu gibi keşfedebileceklerinin hayalini kurar ve eserlerinde onlardan söz eder. Amaç, tüm insanlık için daha iyi koşullarda yaşam olanağı sağlayan bir Dünya'dır. Bilimkurgu, işte bu noktada kendisinden istenileni en çarpıcı şekilde verebilen bir sanat türüdür. İnsanın geçmişte, günümüzde ya da gelecekte karşılaştığı ya da karşılaşabileceği sorunları bilimsel verilere dayanarak sınırlanmış bir düşünce gücü ile aktararak, kendisi üzerine düşen görevi yerine getirir. Vermeye çalıştığı mesaj ile bazen bilim adamlarını yönlendirmeye, bazen de okurların önünde yeni ufuklar açmaya çalışır. Bunda ne kadar başarılı olabildiği de yaratıcısının yeteneğine bağlıdır. Bu nedenle, bilimkurgu alanında çok iyi eserler olabileceği gibi kötü örnekler de mevcuttur.

Gönül, bilim ve teknolojiye gelişmeleri büyük bir ümitle izleyen insanoğlunun, iç dünyasının da gelişmesi için sanata gereken önemi vermesini ve bilimkurgu türünün de hakettiği yer almasını istiyor.

Geleceğin Edebiyatı

Can Abanazır

Hacettepe Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı

"Bilimkurgu, edebiyatın bilimsel gelişmelerin insan üzerine yaptığı etkiyle ilgilenen bir dalıdır" Isaac Asimov'un bu tanımlaması, hiçbir zaman gerçek anlamda tanımlanamamış bilimkurgunun belki en iyi, belki de en dar kapsamlı açıklamasıdır. İsmi bile birçok kez evrim geçiren bir dal, elbette edebiyatın bir parçasıdır. Bu ilgi ülkemizde yeni başlıyorsa da, bilimkurgu yazını 20. yüzyılın başından beri dünyada çok-satan konumundadır. Çünkü bilimkurgu geleceğin edebiyatıdır, gelecek hakkında yazılmaktadır ve diğer edebiyat türlerinin her zaman birkaç adım önünde gitmektedir. Bu nedenle de bu tür, en çok hor görülen ve eleştirilen dalların başında gelmektedir. Bilimkurgu, insan hayal gücünün sınırlarını araştırır ve her yeni denemede hayal gücü yeni bir ivme kazanıp ileriye gider. Aynen, Jules Verne'nin denizaltı hayal edip yazmasından yalnızca yüz yıl sonra, "Kızıl Ekim" adlı film çok doğal bir şeymiş gibi seyredilmesi örneğinde olduğu gibi. Bu gün hayal olan, yarı gerçektir. Bilimkurgu da gelecekteki gerçeklerin yazımıdır.



çevresine dehşet saçmaya başlar. Shelley romanını yazdığı yıllarda bilimkurgu, bir tür olarak yazın hayatında kesinlik kazanmamıştı. Frankenstein, Prometheus'un insanlara ateşi getirmesi gibi edebiyata bilimi getirmiştir. "Modern Prometheus" adı da, bu yönüyle kitaba uygun düşmüştür denilebilir. Benzer bir bilimkurgu romanı 1886 yılında Robert Louis Stevenson'ın yazdığı "Dr. Jekyll ve Mr. Hyde"dir. Küçük bir değişiklikle bilim adamı bu romanda bir başka canlı yaratma değil, kendi kendini değiştirme peşindedir. Bilimkurgunun öncüsü sayılabilecek bu iki roman yazarından farklı olarak Mark Twain, fantastik olanı gotik korku ve dehşetten tamamen arındırmayı başaran ilk yazarlardandır. Mark Twain'in "Kral Arthur'un sarayında bir Amerikalı" adlı kitabında zaman içinde gezi teması bütün mistik özelliklerinden arındırılarak ele alınır.

Bilimkurgu türünü hazırlamış olan etmenin uzay gezisinden, ütopyk tasarımlara kadar belirli temaların daha önceden gelişe gelişe bu basamağın önüne kadar uzanmaları olduğunu söylemek tam doğru olmaz. Belirleyici olan daha çok, belirli yazınsal tekniklerle ele alınıp işlenen kültürel, psikik bir havanın, yepyeni bir iklimin ortaya çıkmış olmasıdır. Bu anlatım teknikleri, en başta "normal" dünyanın sınırları içinde "yabancı bir alan" gibi sıkışık kalmış tek tük anormallikleri anlatmayı hedefler. Bu teknikler sayesinde kendi başlarına buyruk, bağımsız, özerk dünyalar yaratılır ve bu dünyaların kendilerine özgü yasalara göre işlediklerine, bildik dünyadan farklı ilkelere bağlı olduklarına okuru inandırmak çok daha kolaylaştığı gibi merak ve heyecan da o ölçüde arttırılır. Bu teknikle yazılan öykülerin izlekleri

genellikle olağanüstü buluşlar, teknolojik yenilikler, (sadece coğrafi olmayan) keşifler, esrarengiz olaylar ve sonunda gene de akla mantığa dayanarak açıklanan, görünürde izahı olmayan olaylar ve durumlardır. Sanayi devrimi teknolojiye geleceğin sınırsız olanakları düzeyine yükseltiyor gibidir ve teknolojinin geleceğe yönelik perspektif ve umutları estetik bir dile dönüşerek kitlesel olarak yaygınlaşma olanağı bulur. Teknoloji ile serüven birbirine bağlanır.

Jules Verne'in romanları Ay'a (Ay'a Yolculuk - 1869) Yerküre'nin merkezine (Arz'ın Merkezine Seyahat - 1864) ya da denizin derinliklerine götürür bizi (Denizler Altında 20 bin Fersah-1870). Jules Verne için, yavaş yavaş belirginlik kazanmaya başlayan bilimkurgu türünün gerçek öncüsü denebilir. Onun bilime

ve teknolojiye duyduğu hayranlık romanlarının kahramanlarına da yansımıştır. Ancak onun kahramanları bu teknolojiyi bir şeyler kurmak için değil de, daha çok, bir yerlere ulaşmak için kullanırlar. Bunun yanında Verne'in 1994 yılında gün ışığına çıkarılan yeni bir kitabı, onun bilimsel gelişmeleri önceden gören tavrına iyi bir örnek oluşturur. 1863 yılında yazılan kitabın adı "20. Yüzyılda Paris" adını taşır ve olaylar 1963 yılında geçer. Bu kitabında teknolojinin egemen olduğu bir toplumda yaşayan evsiz genç bir şairin yaşamını anlatan Verne, kitabında otomobillerin içten yanmalı motorla çalışmasını ilk otomobillerin ortaya çıkışından 26 yıl önce yazar. Giyotin yerine kullanılmaya başlanan elektrikli sandalyelerden, faks ve telefonda da bahsedilen bu kitap Verne'in yayıncısı tarafından beğenilmediği için uzun süre gün ışığına çıkamaz. Günümüzde hâlâ birçok insanı etkileyen, onların dünyalarını değiştiren Verne'in etkisinde kalan isimlerden birisi de H.G. Wells'tir. Jules Verne'in "Ay'a Yolculuk" romanı ile Wells'in "Ay'daki İlk İnsanlar" romanını karşılaştırınca görülür ki Wells'in teknolojiye duyduğu ilgi Jules Verne kadar fazla değildir. Verne'in roman ve öykülerinde "Nasıl ve hangi teknolojik olanaklarla" sorusu açık seçik ortaya atılırken, Wells için bu soruyla pek uğraşmaz. Örneğin, Wells Ay yolculuğunun teknik sorununu yer çekiminden arınmış bir madenden üretilmiş bir küre ile ayaküstü halleder. Çünkü, Wells'in amacı teknolojik olanakların gelecekteki olası ürünlerini tahmin etmek değil, Ay'daki toplumsal hayatın kendisi üzerine model düşünceler geliştirmektir. Wells'in yapıtlarından onun yalnızca bir roman yazarı değil, bir

Bazı Bilimkurgu Yapıtları

- M.S. 2. yüzyıl/Samsatlı Lukianos/Gerçek Tarih
- 1593/Kepler/Somnium
- 1657/Hercul Savinien Cyrano de Bergerac/Ay Devletleri ve İmparatorlukların Güleğün Tanitli
- 1752/Voltaire/Micromégas
- 1818/Mary Shelley/Frankenstein
- 1865/Jules Verne/Ay'a yolculuk
- 1870/Jules Verne/Denizler Altında 20 bin Fersah
- 1886/Robert L. Stevenson/Dr. Jekyll ve Mr. Hyde
- 1895/H. G. Wells/Zaman Makinesi
- 1896/H. G. Wells/Dr. Moreau'nun Adası
- 1898/H. G. Wells/Dünyalar Savaşı
- 1898/Stanislaw Lem/Solaris
- 1920/Yevgeni Zamiatin/Biz
- 1932/Aldous Huxley/Cesur Yeni Dünya
- 1938/Clive Staples Lewis/Sessiz Gezegenler
- 1942/Isaac Asimov/İmparatorluk
- 1948/George Orwell/Bin Dokuz Yüz Seksen Dört
- 1951/Ray Bradbury/Fahrenheit 451
- 1964/Frank Herbert/Dune
- 1965/Italo Calvino/Kozmik Öyküler
- 1968/Arthur C. Clark/2001: Uzay Yolu Macerası
- 1969/Ursula K. Le Guin/Karanlığın Sol Eli
- 1974/Ursula K. Le Guin/Mülksüzler
- 1976/Marge Piercy/Zamanın Kıyısındaki Kadın
- 1976/Ernest Callenbach/Ekotohya
- 1982/J. G. Ballard/Yakın Geleceğin Mitosları

toplum reformcusu olma özlemleri taşıdığı sonucuna da varılabilir. Wells, öğretici olma ile eğlendirici olma kaygılarını birleştirerek bir sen-



tez oluşturur ve bu sentezin içine yerleştirdiği deneme türü yazılarla, edebiyat aracılığıyla okura seslenir. Wells, kimi yazarlar tarafından bazı kitaplarında geleceğin ikinci sınıfı, kaba edebiyat türü örneklerinin ilk adımını atmakla suçlanır. 1895'de yazılan "Zaman Makinesi" 1895'de yazılan "Dr. Moreau'nun Adası" ve 1898 yılında yazılan "Dünyalar Savaşı" bunlar arasındadır. Bilimkurguya yöneltilen zaman zaman ikinci sınıf kaba edebiyat türü olması gibi suçlamalarda gerçeklik payı da vardır. 1926 yılında Hugo Gernsback ilk bilimkurgu dergisini çıkardığında, "scientifiction" kelimesini bu türün adı olarak kullanmıştı. Adı "Amazing Stories (Şaşırtıcı Öyküler) olan bu dergi kısa sürede popüler olunca onu diğer örnekler izledi. Bu, bilimkurgunun ticarileşme, metalaşma ve kalitesini yitirme dönemi idi. Bilimkurguyu satılabilir iyi bir mal olarak görenler, bu türü yavaş yavaş 13-18 yaş

arası gençlerin hafta sonu eğlencesine dönüştürdüler. En akla gelmedik, uydurma fantasti öyküleri bile bilimkurgu adı altında piyasaya sürüldü. Bilimkurgunun yeniden ciddi bir tür olarak değerlendirilmesi Isaac Asimov, Arthur C. Clarke gibi yazarların çabaları sayesinde olmuştur. İyi bir bilimkurguyu tanımlamak bugün daha kolaydır. "İyi bilim" ve "iyi edebiyat", bunların çok iyi kurgulandığı, dengelerinin gözetildiği yapıtlar "iyi bilimkurgu"dur.

Magazin Bilimkurgu

Bilimkurgu dergileri arasında ilk sırayı türe adını da vermiş olan Hugo Gernsback'ın kurduğu "Amazing Stories" adlı dergi alır. Gernsback'ın içeriğini "scientifiction" terimiyle tanımlamaya çalıştığı "Amazing Stories" dergisi 1926 yılında yayımlanmaya başladı. "Scientifiction" terimi ise giderek "science ficti-

on"a yani "bilimkurgu"ya dönüştü. Dergide yeni öykülerin yanı sıra Verne ve Wells'in öykülerine de yer veriliyordu. Sonraki yıllarda A.B.D. ve İngiltere'de yeni dergilerle birlikte,

ilk bilimkurgu hayranları kulüpleri de ortaya çıktı. Hem kısa öyküleri, hem de tefrika romanları içeren bu ilk bilimkurgu dergilerin doruk noktasını, otuzlu yılların sonunda, özellikle "Astounding Stories of Super Science" adıyla kurulmuş olan ve 1937'den itibaren John W. Campbell tarafından yönetilen magazin kuruluşunun yayını "Astounding Science Fiction" oluşturur. 1920'lerin ve 1930'ların magazin bilimkurgularında insanlığın eski düşlerinin gerçekleştirilmesi teması ağır basarken Campbell'in etkisi altında bilimkurgu geleceğin teknolojisinin sosyal hayata olası etkilerini de tematize etmeye başlar. 1939'da yayımlanmaya başlayan "Unknown" (Bilinmeyen) dergisi ise "Astounding Science Fiction"ın aksine, doğa bilimlerine dayalı bilimkurgu yerine fantastik konuları işlemeyi yeğler. Savaş öncesi dönemde ön plana çıkan dergilerden biri de, Hugo Gernsback'ın çıkardığıdır.

Yazarlar Gözüyle Bilimkurgu

Frank Herbert: Bilimkurgu doğrusal veya doğrusal olmayan zamanla raks ederken doğmalara modern başkaldırı ve spekülatif hayalgücünün kilicini kullanıyor.

Düstürümüz: Nothing Secret Nothing Sacred

Sam Moskowitz: Bilimkurgu, fantazinin, feni bilimleri, uzay, zaman, sosyal bilimler ve felsefeye dair hayalci spekülasyonları güvenilir kılmak için bilimsel bir atmosfer yaratarak, okuyucudaki "inançsızlığı tamponlayışıyla" ayırt edilebilecek dalidir.

Hugo Gernsback: "Bilimselleştirme" ile... Jules Verne, H.G. Wells, ve Edgar Allan Poe tarzı öykü, bilimsel doğruluğa bakışın kaynaştığı çekici bir romantizmi kastediyor.

Robert A. Heinlein: Hemen tüm bilimkurguya uygulanabilecek kısa, işlevsel bir tanım, şu olabilir: Gerçek dünya hakkında tutarlı bilgiye, geçmişe ve bugüne, ve doğa hakkında bütüncül kavrayış ve bilimsel yöntemin önemine dayanan, gelecekteki olası olaylar hakkında gerçekçi bir spekülasyon.

Bu tanımın tüm bilimkurgu ("hemen hepsi yerine") kapsamı için "gelecek" sözcüğünü atmak yeterli.

Brian W. Aldiss: Bilimkurgu bizimizin (bili-

min) gelişmiş ama bulanık haliyle varlığını koruduğu evrenimizde insan ve konumuna dair tanım arayışımızdır ve tipik olarak Gotik veya post-Gotik çamurdan dökülmüştür.

Isaac Asimov: Modern bilimkurgu, edebiyatın, inatla bizi bekleyen yeniliklerin doğasını, olası sonuçları ve olası çözümleri ele alan yegane biçimdir.

Ray Bradbury: Bilimkurgu gerçekten de gelecekte ilgili sosyolojik çalışmadır; yazanın söyledikleri şu, yada bu şekilde gerçekleşecektir.

Reginald Bretnor: Bilimkurgu; Bilime ve sonucu olan teknolojiye dair insan deneyimlerine ilişkin ussal spekülasyona dayanan kurgu.

Lester Del Rey: ... bilimkurgu "insan doğasının bugününün mit-üretim esasıdır"

Northrop Frye: Bilimkurgu çoğunlukla bizim şu anda ilkelğin yükseklerinde olduğumuz kadar yüksekte, tepemizde uçan bir uçakta yaşamın nasıl olacağını hayal etmeye çalır; kurguladığı sahne çoğunlukla bize teknolojik bir mucize gibi görünür. Bu yüzden de romantizmin "mit"e eğilimli bir biçimdir.

Damon Knight: Bilimkurgudan aldığımız kendimizi şüphe ve anlık çekinçlerimize rağmen okumaktan alıkoymamamızı sağlayan diğer türden öyküleri çekici kılan şeyden farklı değildir, ama başka biçimde dile getirilmiştir. Bilinen şeylerin oluşturduğu küçük bir adada yaşıyoruz. Biz çevreyeyle ilgili dair dinlendirilmiş merakımız bizi insan yapan şeydir. Bilimkurguda bu gizeme gündelik, küçük sembollerle değil, uzaya ve zamana ait büyük alanlarıyla yaklaşıyoruz.

Gray K. Wolfe: ...çoğu bilimkurgunun entelektüel temeli şiddetli duygusal itkelerde, "merak duygusuyla" sarıldığından çok daha yakından lıntılı. Süreç şu biçimde de özetlenebilir: bilineni bilinmeyenle ayıran bir tür barier yüzünden ziflik içinde varlığını koruyor. Bariyer aşılmasında bilinmeyen bilineni yaratır. Ancak bu bariyerin aşılması bir takım yeni problemler yaratır ki, bu, zıtlaşmanın bir üst aşamada tanımlanmasına yol açar. "Merak duygusu, bu zıtlaşmanın ayırıcılığı olmaktan doğar ve "merak duygusunun belirmesi bariyeri var eden imajı güçlendirerek zıtlaşmayı şiddetlendirir. Bu dönüşüm zıtlaşmanın "pekişme veya erime" olarak tanımlanmış daha ileri bir dönüşüm geçiremeyeceği bir noktaya kadar devam eder.

Alvin Toffler: Bilimkurgu insanmerkezci görüşle zamansal darkatalılığı çatıştırarak tüm uygarlığı ve unsurlarını yapıcı eleştiriyeye yöneliyor.

James Gunn: Bilimkurgunun en kayda değer yaklaşımlarından biri insentik gururu olmuştur... bir varlığın yaşamak zorunda oluşuna özgü nitelikte değil... bir varlığın yaşayıp yaşamını en olumsuz güçlüklerle rağmen sürdürüşüne özgü nitelikte.

Sam J. Lundwall: Basit bir tanımla, "dolaysız" bir bilimkurgu öyküsünün yazanın tutarlı biçimde geliştirilen, bilinen gerçeklerden yola çıktığı (veya çıkacağını öne sürdüğü) söylenebilir.

Thomas N. Scortia: [bilimkurgu] doğanın yasalarının insan mantığının açıklamalarında, bundan da fazlasıyla, mantıksal çıkarıma açık olduğunu söyleyen hümanist bir varsayımı vardır.



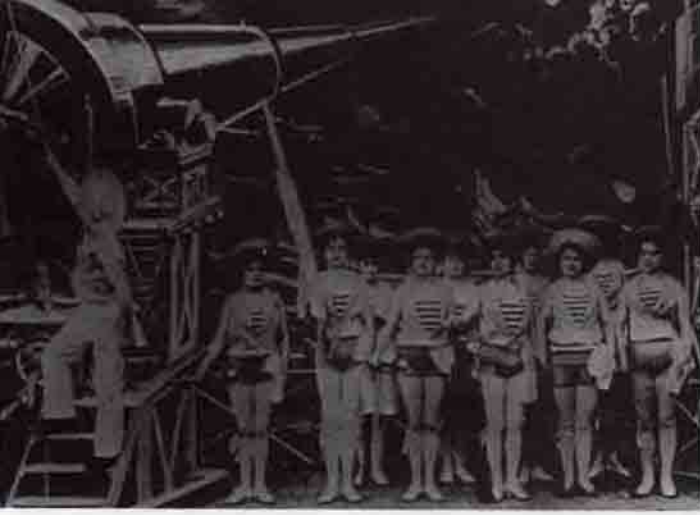
Gernsback'in öyküleri büyük bir yayınevince alınıp "The Wonder Stories" adıyla yayımlanır. Gernsback "Air Wonder" ya da "Science Wonder Quarterly" gibi başka magazinler çıkarsa da pek başarılı olamamıştır. Bu dönemde Donald Wolheim ve Frederik Pohl gibi kişilerin çıkardığı dergiler de gündemdedir. Fakat gündemde olmayan bir şey vardır; 2. Dünya Savaşı. Savaş sırasında kimi bilimkurgu dergileri yayına ara verirken, kimileri de sayılarını kağıt tasarrufu gerekçesiyle sınırladılar. "Unknown" gibi bazıları da bir daha yayımlanmamak üzere yayın dünyasından çekilir. Savaş öncesi dönemde bilimkurguyu değerlendirdiğimizde, bunun anlatım araçlarının anlatılan karşısında ikinci derecede önem taşıdığı bir tür olduğunu görürüz. Ancak 2. Dünya Savaşı sonrası dönemde bu türün başarı ölçütü üslubunun başarısındadır. Savaş sonrası dönemde bu türün okur yapısının da değişmiş olmasının bir sonucudur bu. Campbell'in bilimkurguları öncelikle teknolojiye ilgi duyan gençlere seslenmekteydi, oysa tür artık belli bir liberalliğin damgasını bastığı kentsel orta tabakanın ilgi alanına girmeye başlamıştır.

Sinemada Bilimkurgu

Bilimkurgu, bir sanat türü olarak film sektöründe yazın alanında yakaladığı başarıdan çok daha fazlasını elde etmiş; birçok kişinin bilimkurguyu sevmesi, sinema ya da televizyon için hazırlanan bilimkurgu filmleriyle olmuştur. Bilimkurgu filmleri, gelişen teknolojinin ürünlerini insanların hayâl gücünden alıp, beyazperdede, gözler önüne serdiği için sevilen bir sanat dalı olmuştur. Bu türün takipçileri artık özel efektler ve film hileleri ile geleceğe bakabilme olanağı bulmuşlardır. Bilimkurgu başlangıçtan itibaren şaşırtıcı film hilelerinin türüdür. Olanaksız canlandırıp gösterir. Doğa yasalarını hayâl gücüyle yoğurur. Bu türün ilk filmlerine sessiz sinema döneminde rastlamak olanaklıdır. Yönetmenliğini Georges Méliès'in yaptığı "Le Voyage dans la Lune" adlı film 1902 yılında çekilir ve bilimkurgu türünün ilk filmi olarak kabul edilir. Konusunu Jules Verne'in "De la Terre à la Lune" (Ay'a yolculuk) ve H.G. Wells'in "First Men in the Moon" (Ay'daki İlk İnsanlar) romanlarının oluşturduğu bu film, yazınsal kaynaklarıyla

çelişen bir görünüm ortaya koyar. Film grotesk, komik ve peşpeşe gelen şaşırtıcı hareketli resimlerden oluşmuş sahneler dizisidir. İnsanları yeryüzünden Ay'a götüren roket mermisi, şortlu, şapkalı, tişörtlü kızlar tarafından uzay topuna taşınır. Roket, Ay'daki adamın tam gözüne isabet eder. Dünya'dan Ay'a giden insanlar burada, Wells'in romanından alınmış olan "Selenitler"e yani Ay sakinlerine rastlarlar. Ama, Selenitler romanının aksine korkunç değil komik yaratıklardır. Şemsiye ile dürtülünce balon gibi patlarlar. Daha çok, serüvene dönük bilimkurgunun temel izlediği olan fantastik yolculuk, yine Méliès'in yönettiği 1904 tarihli "Le Voyage à Travers l'impossible" (İmkânsız Yolculuk) filminde ortaya çıkar. Çılgınca bir hızla bir dağ tepesinden boşluğa uçan bir tren, gökyüzünden uzaya doğru yol aldıktan sonra, önce Dünya'daki bir denizce, oradan da tekrar karaya ulaşır.

Méliès, filmlerinde birçok sinema hilesinden yararlanır. Ama bu hileler, kusursuz bir yanılsama yaratmaktan çok, hareket ve dönüşümlerin canlandırılmasına yarayan yeni, şaşırtıcı, mekanik olanakların gösterilmesini hedefler. Méliès,



varyete ve sihirbaz tiyatrosu kökenli bir yönetmendi. Bu yüzden ki onun baş vurduğu fantastik temalar öykü anlatmak için değil, şaşırtıcı, mizahi, dikkat çekici görüntülerle bir "show" sunmaktı. Bilimkurgu filmlerinin öncülerinden biri de "Metropolis" adlı filmidir. Fritz Lang'ın yönettiği film, geleceğin kenti "Metropolis"i anlatır. Üretim koşullarının ağırlaştığı ve sosyal hiyerarşinin iyice katılaştığı bir gelecek dünyası; üstlerde Güneş'i gören yerlerde havadar, kocaman gökdelenlerde egemen sınıfa mensup olanlar otururken, aşağıda yerin altında mağara ve katakomplarda köleler gibi yaşayan ve başında çalıştıkları makinelerle ritmik bir bütünlük kurmuş olan işçiler bulunmaktadır.

Birkaç yıl sonrasında uzandığımızda Sidney Olcott'un "Dr. Jekyll ve Mr. Hyde" filmi çıkar karşımıza. İlk çevri-

mi 1908 yılında yapılan bu film, bilimkurgu / korku karışımı filmlerin ilki niteliğindedir. 1910'da ise J. Searle Dawley ilk Frankenstein filmi çevirir. Bu dönemdeki filmlerin ilk örnekleri, popüler tiyatro oyunlarının sinemalaştırılmasından öteye geç-

memiştir ve George Méliès ya da Robert Paul gibi yönetmenlerin filmlerinden gerek anlatım gerekse sinema hilesi yönünden çok geridedirler. Bu dönemde teknolojik ilerlemeyle birlikte, tehlikeli bilgilerle donanmış güçlerin teknolojik araçlarla bireysel insan yaşamına zorla girip onu değiştirebilecekleri korkusu güncellik kazanmıştı. "Frankenstein" ve "Dr. Jekyll ve Mr Hyde" gibi filmlerde bu izlek ortaya çıkar. Ayrıca, bu sorun bir yan izlek olarak "mad scientist" (çılgın bilgin) tiplerini ortaya çıkarır. Teknolojinin olanaklarını elinde bulduran çılgın bilginlerin insanlara hükmetmeye ya da dünyayı ele geçirmeye çalışmasına ilk dönem bilimkurgularında sıklıkla rastlanır. Otuzlu yıllarda Amerikan bilimkurgu sinemasında korku türü ile bilimkurgu türünün birbirinden kesinlikle ayırdedilebildikleri ör-

nekler oldukça azdır. "Çılgın bilginler", genellikle tıpkı Faust gibi, şeytanla, cehennemle anlaşıp onlarla işbirliği yapan, çılgın emellerin, doyumsuz isteklerin peşinde olan ve kendini insanüstü güçlerle donatmayı hedeflemiş bilginle, yetenek ve becerileri kendisi de dahil kimse tarafından denetlenemez durumda olan büyük bilimsel dahi birbiriyle birleşmiştir. Amerikan filmlerinde bu bilginlerin asıl ilgisi, teknolojik gücün yaygınlaştırılmasına yönelik olmayıp, daha çok insanla ilintili bir düzleme, insan bedeniyile olmayacak deneyler yapma, bedeni yönlendirme ya da ruhtan yoksun, bütün denetimi kâşifinin elinde toplanmış yapay, biyolojik anatomik yapısı iyice değiştirilmiş insanlar yaratma çılgınlığına kaymıştır. Bu izlek yerini ileride, teknolojinin gelişmesiyle insanlar üzerinde değil de robotlar üzerinde çalışan bilim adamlarına bırakacaktır. "Cyborg" denilen "siber organizmalar" günümüzün "Frankenstein'in canavarları" olacaktır.

1938'de radyo dinleyicileri şöyle bir şok yaşarlar: Spikerlerden biri, dünyayı ele geçirmek üzere yeryüzüne inmekte olan uzaylılarla ilgili haberler verip durmaktadır. Ardından asıl sarsıcı haber gelir: Mars'tan gelen istilacı güçlerin ilk öncülerini taşıyan bir uzay gemisi, New

Bilimsel(imsi) Masallar

Orhan Kural
Prof. Dr. GDTÜ Makine Mühendisliği Bölümü

"Edebiyat konusunda söz sahibi" olanlara "bilimkurgu" denince burun kıvrırlar. Onlara göre bilimkurgu, olsa olsa Barbara Cartland'inkiler ile eşdeğerli olabilecek öykü ve romanlardır. Onlar için, Federasyon'un Romulan'larla mücadelesi "çocuk masalı"dır ama Asgard'da yaşayan tanrıların devlerle olan mücadelesi "kültür"dür.

Bu tutumu anlamak gerçekten güç. Oysa hepimiz, anlatılanları kavramaya başladığımız günden itibaren uzun süre masal dinleyerek büyüdük. Su için "ohl" deyince birden beliren ve "dile benden, ne dilersen" diyen, bir dudağı yerde bir dudağı gökte devler, güzel prenses tarafından öpülünce yakışıklı prens dönüşen kurbağalar... Hangimiz bunları tekrar tekrar dinlemeyi sevmedik?

Büyüdüğümüzde bütün bunların hayal ürünü olduğunu öğrendik. Ancak küçük çocukların bunlara inanabileceğini, dolayısıyla artık başka türlü, daha inanılabilir öykülere ilgilenmemiz gerektiğini öğrendik. Aslında, okumamız önerilen öykü ve romanlar da pek öyle gerçek olayları anlatmıyordu ama, onlar "büyüklerin"

öykü ve romanın idi ve dolayısıyla bize düşen de artık onları okumaktı. Bu ara, "mitoloji" veya "destan" adı altında, küçümsenen masallara çok benzeyen, hatta bazen inanılması daha bile güç bazı edebî eserler de okutulurdu ama şimdi bunun üzerinde durmayalım.

Bütün mesele şu: Okuduklarımız "olabilecek" olaylar olmalı. Akıl almaz olaylar, sihir ya da büyü ile ilgili olaylar, "olabilemeyecek" olaylardır ve aklı başında insanlarla ciddiye alınmazlar. Hepimiz masaları ne kadar özlersek özleyelim bilimin egemen olduğu bir çağda yaşıyoruz ve bilimsel olmayan olaylarla işlenmiş öyküler "saçma"dır.

Bu çatık kaşlı anlayışı benimseyenler "ciddi insan" oldular.

Ama bir de, ne olursa olsun, masaları arayanlar vardı, onlar ne yapmalıydı? Çare, problemin içinde gizli: Eğer olaylar bilim ile bağdaşmıyorsa, yani bilimsel açıklamaları varsa, o zaman "olabilecekler" sınıfına girer. İşte bu olgu bize, nostaljik bir özlem ile sevdiğimiz masal türünü saygın yapma olanağını veriyor. Bütün yapacağımız kullandığımız dil değiştirmek: "... üzerine yıldı tozu serpti, gözünü kapattı ve 'evimi istiyorum' dedi. Gözünü açtığı anda evinde idi." diyeceğimize "... enerji alanının ortasında durdu, 'beni eve ilet' dedi. Vücudunun dağıldığını hissederken her zamanki parığı yaşadı. Toparlandığında evinde idi" demeliyiz. İşte bilimkurgunun doğuşu.

Burada ufak bir sorun var. Gerçekte bilim-

sel olmayan bir şeyi bilimselmiş gibi göstermek zorundasınız.

Bunun da çözümü var. İnsanların çoğunlukla bilimden habersiz oldukları düşünülürse, bilimsel kökenli bir jargon kullanmak yeterli olur. "Kuvvet alanına yakalandık," dediğinizde hiç kimse "Doğadaki dört temel kuvvetin hangisi?" diye sormayı düşünmez, meydanlar sizin olur. Tabii ara sıra bilime tamamen yabancı olmayan biri çıkıp, "Görünmez adam, vücudu ışığın yolunu kesmediği için görünmüyor; peki, gözleri de ışığın yolunu kesmediğine göre nasıl görebiliyor?" diye sorabilir. İşte bunun içindir ki genellikle bilim adamlarının yazdığı bilimkurgu romanları çok daha inandırıcı oluyor. Isaac Asimov, Fred Hoyle, Arthur C. Clarke bu yazarlardan birkaçı.

Aslında, inandırıcılığı çok da abartmamak gerek. Bu türün masal özlemi çeken okuyucuları zaten her türlü bilimsel gerçeği gözardı edip bilim/sihir karışımı olayları yutmaya hazırdırlar. Bu, oyunun kuralıdır. Bütün yapılması gereken, okuyucunun zekâ ve bilgisine çok açık seçik biçimde hakaret etmemektir.

Bilimkurgu, her türden sanat gibi, ikiye ayrılır: İyi ve kötü. Kötü müzik olabileceği gibi, kötü bilimkurgu da olur. Herhangi bir romanı değerlendirmek için kullandığımız ölçütleri tarafsız bir göz ile bilimkurgu romanına da uygulayacak olursanız, gereğinde "iki Kentin Öyküsü"nü okumak kadar zevkli olduğunu görürsünüz. Belki daha da çok.



Jersey'e inmiştir. Oldukça heyecanlı bir muhabir, resmî makamların aldıkları önlemlerden söz eder. Halk büyük bir paniğe kapılır ve başını sokacak, gizlenecek yer aramaya başlar. Gıda maddeleri yağma edilir, New Jersey'e bağlı telefon hatları felç olur. Bu gelişmelerin hemen ardından, olup bitenin gerçeklikle bir ilgisi bulunmadığını, haber gibi yansıyan olayların Orson Welles'in, H.G. Wells'in "Dünyalar Savaşı" romanının radyoya uyarlamasından başka bir şey olmadığını resmi olarak açıklanması bile uzun süre işe yaramaz; heyecan ve kargaşa bir süre daha devam eder. Bunun yanında, istila benzeri konular o dönem filmlerinde işlense de çılgın bilgin izleği bir süre daha sinemada yerini koruyacaktır. "Çılgın bilgin"li filmler bu konunun giderek komedi filmlerine kaymasıyla bitmeye başlar. Artık gülünç olmaya başlayan bu tür, sinema tarihinde üstüne düşeni fazlasıyla yerine getirmiştir.

Bilimkurgu sineması gelişimini bu yönde sürdürürken bilimkurgu dizileri de yavaş yavaş piyasada görünmeye başlamıştır. Uzun metrajlı filmlerin aksine, bilimkurgu dizileri her türden teknolojik ütopyaları konu edinir. Bu dizilerde "homo futurus" yani geleceğin insanı odak noktasındadır ve olaylar ölüme göre değil, hayata göre ayarlanmıştır. Bilimkurgu dizileri tiplerini ve biçimlerini çoğunlukla çizgi-romanlardan almışlardır. Bilimkurgu çizgi romanlarının kahramanları - Flash Gordon, Buck Rogers, Superman vb.- dizilerin de baş kahramanları olmuşlardır. En meraklı yerinde kesilen, "arkası yarın"lı dizi film anlatımı, çizgi-roman anlatımıyla aynıydı. Çizgi-romanlarda bir kareden ötekine

atarken, hareketlilik ve canlılık, gerilim ve heyecan doruktayken bölümü kesip, bir sonrakini merak ettirme eğilimi çizgi-romanlardan devralınmıştı. Çizgi-roman ile bilimkurgu dizileri arasındaki ilişkiler, edebiyat ile sinema arasındaki ilişkilerden çok daha sıkı ve güçlüdür. Kâinat savaşlarıyla, ışın topları ve başka gezegenlerdeki serüvenleriyle, zaman içindeki yolculukları ve robotlarıyla bilimkurgu türü sinemayı bu diziler üzerinden giderek ele geçirmiştir. Böylece çizgi-romanlar da bütün bir bilimkurgu türüne daha çok etki eder konuma gelmişlerdir.

Bilimkurgu dizileri, sessiz sinema döneminde bile vardı fakat asıl ortaya çıkışları 1930'lu yıllara rastlar. Bunlar arasında en başarılı örneklerden biri "Flash Gordon" adlı dizidir. Bu dizinin bugün filmlere konu oluşturacak denli tutulmasının birçok nedeni vardır. Bunlardan biri Flash Gordon'un daha çizgi roman figürü olarak ortaya çıktığı dönemde çok sevilmesiydi. Crabbe'nin çizgi romandaki figüre benzerliği şaşırtıcıydı. Ayrıca sinemanın hile teknikleri ve dekor konusundaki geniş olanakları sinemadaki Flash Gordon'un başarısının bir başka nedeniydi. Universal Yapımcılığın ilk Flash Gordon dizisi için harcadığı paranın miktarı 350 000 ABD Dolarıdır. Bu miktar, herhangi bir dizinin maliyetinden üç kat fazlaydı. Bu dizi çeşitli basın kampanyalarıyla desteklenmişti. Ayrıca dizide cinselliğin de kullanılması, Gordon'un başarılarını etkileyen nedenlerden biriydi.

Flash Gordon dizisini "Buck Rogers" izledi. 1939 yılında başlayan dizinin yönetmenliğini Ford Beebe yapmış-

tı ve başrolde yine Buster Crabbe oynuyordu. Dizide, garip bir gaz soluyup derin bir uykuya daldıktan sonra gözlerini 25. yüzyılda açan Buck Rogers'in maceraları anlatılır. Bu yüzyılda ortaklık birbirine girmiştir ve tehlikelerden, roketlerden, ışın tabancalarından, atom bombalarından geçilmemektedir. "Buck Rogers" dizisi aynen Flash Gordon örneğine göre yapılır, fakat yapımcısı firmanın yüzünü onun kadar güldüremez. Üç aşağı beş yukarı Flash Gordon'la Buck Rogers aynı özelliklere sahipti. Dizinin ya-





Bazı Bilimkurgu Filmleri

- 1902/Ay'a yolculuk/yön: Georges Méliès
- 1908/Dr. Jekyll ve Mr. Hyde/yön: Otis Turner
- 1926/Metropolis/yön: Fritz Lang
- 1931/Frankenstejn/yön: James Whale
- 1936/Flash Gordon/yön: Frederik Stephonani
- 1951/Mars'a Uçuş/yön: Lesley Sclander
- 1952/Dünyalar Savaşı/yön: Byron Haskin
- 1954/Hedef Dünya/yön: Sherman A. Rose
- 1956/Yasak Gezegen/yön: Gred M. Wilcox
- 1958/Ay'a Yolculuk/yön: Byran Haskin
- 1960/Zaman Makinesi/yön: George Pal
- 1966/Fahrenheit 451/yön: François Truffaut
- 1968/Maymunlar Cehennemi/yön: F. J. Schoffner
- 1968/2001 Uzay Yolu Macerası/yön: S. Kubrick
- 1971/Solaris/yön: Andrei Tarkovsky
- 1971/Otomatik Portakal/Stanley Kubrick
- 1971/Sifr Nüfus Artışı/yön: Michael Campus
- 1974/Zardoz/yön: John Boorman
- 1977/Yıldız Savaşları /yön: George Lucas
- 1977/Üçüncü Türle Yaklaşımlar/yön: S. Sprelberg
- 1979/Stalker/yön: Andrei Tarkovsky
- 1979/Yaratık/yön: Ridley Scott
- 1982/Blade Runner/yön: Ridley Scott
- 1982/E.T./yön: Steven Spielberg
- 1984/Dune/yön: David Lynch
- 1984/2010/yön: Peter Hyams
- 1985/Geleceğe Dönüş/yön: Robert Zemeckis
- 1987/Robocop/yön: Paul Verhoeven
- 1990/Terminatör 2 yön: James Cameron
- 1993/Jurassic Park/yön: Steven Spielberg

pımcıları sonunda her çizgi-roman kahramanının Flash Gordon gibi sinemaya yatkın olmadığına karar verdiler.

1935 ve 1940 yılları arasında daha önceki ve sonraki yıllarda çekilenlerin toplamından çok daha fazla bilimkurgu dizi yapılmıştır. Fakat, çoğunun bütçesi çok sınırlıydı ve ender durumlarda ortalama bir western filminin bütçesini aşıyordu. Bu sınırlı bütçelere rağmen, kimi yönetmenlerin şaşırtıcı derecede başarılı buluşlarla müthiş sonuçlar elde ettiği oluyordu.

Bilimkurgu dizisi dendiğinde, hemen akla gelen bir isim vardır ki tüm bilimkurgu tarihinde gerek konumu bakımından gerekse işlevi, içeriği, teknikleri bakımından çok önemli bir yere sahiptir. Yaratıcılığını Gene Rodenbary'nın yap-

tığı "Star Trek" (Uzay Yolu) adlı dizidir bu. 30. yıl kutlamaları yapılan dizinin popülerliği, bu kadar yıl gösterimde kalmasıyla açıkça ortaya çıkmıştır. Gösterime girdiği yıllarda birçok ilke imzasını atan "Star Trek" bu yönüyle öncü, ilerici, geliştirici bir yapıya sahiptir. Amerika Birleşik Devletleri'nde siyah-beyaz ayrımı yapıldığı yıllarda ve kadın haklarının tartışıldığı dönemlerde dizinin uzay gemisi "Atılğan"ın (Enterprise) kaptan köprüsünde kadın ve zenci subaylara yer vermesiyle bu öncülüğünü kanıtlamıştır. Zamanın Sovyetler Birliği yönetimi bile Uzay Yolu dizisinin ülkelerinde gösterimine izin vermiş ve uzun süre bu dizi Sovyetler Birliği'nde gösterilen tek A.B.D. yapımı olma niteliğini korumuştur. İlk yıllarında gösterimden kaldırılma-

tehlikesi yaşayan dizi, bugün en popüler dizilerden biridir. 1979 yılında sinemaya da uyarlanan Uzay Yolu'nun, 7 tane de uzun metrajlı filmi çekilmiştir. "Beni Işınla Scotty" sözü bugün dünyanın birçok ülkesinde değişik dillerde söylenmiştir. Uzay Yolu'nun bu başarısı beraberinde dizinin yeni çeşitlemelerini de getirdi. İlk "Uzay Yolu" dizisinin ardından çevrilen "The Next Generation" (Gelecek Nesil) adlı bölümlerde Kaptan Kirk ve Mr. Spock'ın yerini Kaptan Jean Luc Picard ve Kumandan Data alır. Ayrıca "Deep Space Nine" ve "Voyagers" adlı yeni diziler de 1990'lı yıllarda "Star Trek" serisine eklendi.

Sinemada ise 1950'li yıllar bilimkurgunun altın çağı olmuştur. Savaş sonrası gelişen savaş teknolojisi ve atom bom-

Türkiye'de Bilimkurgu

Sezar Erkin Ergin

ODTÜ Yabancı Diller Yüksek Okulu Öğretim Görevlisi.

Batı ülkelerinde, 20. yüzyılın getirdiği bilimsel ve teknolojik gelişmelerin yazınsal ve görsel yapıtlara yansımaları olarak düşünülmemiştir. 'science fiction' ya da Türkçe'deki adıyla bilimkurgu, özellikle yeniliklere ve yeni düşüncelere açık genç insanların ilgi odağı olma durumundadır. Geleceğe dair önceleri çoğu kez iyimser, ama ilk atom bombaları ve endüstriyel atıkların neden olduğu facialardan sonra gitgide kötümser tablolar çizen bilimkurgu, bugün artık Türkiye'de de geniş kitlelerce tanınmakta ve özellikle öğrenim çağındaki genç kuşak arasında benimsenmektedir.

Her ne kadar, çağdaş bilimkurgunun ülkemizdeki ilk örnekleri 1950'li yıllardan öteye pek gitmiyor ise de, sinema izleyicileri ve çizgi roman okurları daha önceden bu sanat dalı ile tanışabilme olanaklarını bulmuşlardır. Nitekim, bu satırların yazarı da dahil, çoğu kimse bilimkurgu ile ilk olarak ya sinemalarda ya da dergi ve gazetelerde tanışmıştır.

1970'li yıllardan itibaren, televizyonun kitlesel bir yayın aracı olarak ön plana çıkması ve "Star Trek" (Uzay Yolu), "Space 1999" (Uzay 1999) gibi dizilerin beyaz ekranda boy göstermeye başlaması, dolaylı da olsa bilimkurgunun kitlelere ulaşmasında büyük rol oynamıştır. O kadar ki, o zamana kadar bu konu ile ilgilenmeyen yayınevi sahipleri bile artan ilgiden kendilerine pay kapabilmek için dizi halinde kitaplar yayınlamaya başlamışlardır. İlk

Türk bilimkurgu dergisi Antares'in okuyucu ile buluşması da, bu hareketli döneme rastlar.

Ne yazık ki, televizyonda ve sinemalarda gösterilen örneklerin zamanla çoğalması ve sıradanlaşması ve buna karşılık okumaya olan ilginin giderek azalması, hem bu çalışmaların uzun ömürlü olmasını engellemiş hem de bilimkurgunun saygınlığına gölge düşürmüştür.

Tüm bu olumsuz gelişmelere karşın, günümüzde bilimkurgu, ilk ve orta öğretim çağındaki çoğu gencin vazgeçilmez bir tutkusu olmaya devam etmektedir. Bunun yanı sıra yürekli kişilerden ortaya çıkardığı az ama öz yapıtlar ve bilimkurguya akademik bir yaklaşım getirmeye uğraşan bazı üniversite mensuplarının sürekli çabaları sonucu sanat dünyasında hakettiği saygın yeri bulma aşamasındadır.



baları, dünyanın iki kutba ayrılmış olması ve bundan doğan savaş ve kitlesel ölümler korkusu, gezegenimizin aslında çok kolay yok olabileceği düşüncesini doğurur. Bu yüzden uzayın derinliklerini araştıran insanları anlatan, uzayın derinliklerinde yaşanan maceralardan söz eden "Space Opera" türü bu yıllarda ortaya çıktı. En iyi örneklerini 1960'lı yıllarda veren "Space Opera"ya Stanley Kubrick'in yönettiği Arthur C. Clark'ın kitabından sinemaya aktarılan "2001: A Space Odyssey" (2001: Uzay Yolu Macerası) adlı filmörnek gösterilebilir. Kubrick'in filmi "öyküsünden" çok görsel anlatımın üzerinde yoğunlaşan, seyirciye bu yönüyle kendini alımlatan yapısı yüzünden bilimkurgu filmi ile bilimkurgu edebiyatı arasındaki buluşmanın temsilcisidir. Kubrick, bu filmi için, "2001, söze dökülmesi mümkün olmayan bir deneyimdir." demiştir. İki saat on dokuz dakikalık filmin yalnızca kırk dakikasında konuşma vardır. 2001, mitsel bir öyküdür; kahramanın büyük bir tehlikenin içine düşmesini anlatır; sınısını, insana yönelik teknolojiyi kontrol altına alışı, kozmik bütünlüklerle karşılaşmasını ve daha üst nitelikte bir varlık olarak yeniden doğuşunu anlatır.

Bilimkurgu filmleri tarihinde anılması gereken filmlerden birisi de George Lucas'ın "Star Wars (Yıldız Savaşları)" adlı filmidir. 1977 yılında çekilen film,

Lucas'ın kendi deyimiyle "Bir çocukluk dönemi hayalini, sinemanın araçlarıyla enfes bir biçimde gerçekleştirmektir." Filmin bir çizgi romandan alınmış izlenimini veren basit bir öyküsü vardır. Luke Skywalker Prenses Leia'yı saldırgan bir galaksi imparatorluğu adına çalışan Moff Tarkin'in elinden kurtarmak için iki robotuyla birlikte Tatooine gezegenini terkeder. Yanlarında Luke'a yardım eden ve onu bir "Jedi Savaşçısı" gibi yetiştiren Obiwan Kanobi de vardır. Galaksi temsilcisi dükün yardımcılığını ise "esrarengiz bir kara şövalye" Darth Vader yapmaktadır. Kahramanlarımız dünyalarını tehdit eden "Ölüm Yıldızı" adlı gemiye saldırır onu yok eder, Prensesi ve halkını kurtarırlar.

İlk bakışta bu kadar basit bir konusu varmış gibi duran "Yıldız Savaşları", Amerikan sosyalleşme masalıyla ilintilenmiş ulusal destan olarak da izlenebilir. Filmde de görürüz ki, eski bilimkurgudan kalma gelecek korkusu aşılmıştır.

Bilimkurgu sinemasının son dönemine gelindiğinde ise özel efektlerin son derece gelişmiş olduğu görülür. George Lucas'ın kurduğu "Industrial Light and Magic" şirketi bilgisayar kullanmayı bilen yaratıcı teknisyenlerin bulunduğu bir üretim merkezi gibidir. "Terminatör-2", "Jurassic Park" gibi büyük yapımların özel efektleri hep ILM markalıdır.

Bilimkurgu Neden Gereklidir?

Bilimkurgu türü, ortaya çıkışından günümüze değin sıklıkla ciddiyetsizlik suçlamasıyla karşı karşıya gelmiştir. Bilimkurguya uzunca bir süre 13-18 yaş arası gençlerin eğlencesi gözüyle bakılmıştır. Oysa, bilimkurgu gereklidir; "iyi"den "hoş"tan önce "gereklidir". Çünkü bilimkurgu bilimle ilgilenen bir insan için en gerekli şey olan hayâl gücünü içerir, bunu açığa çıkarır ve dürtükler. Gereklidir, çünkü bir şeyin olmasından önce, o şeyin olması fikri zihinlerde belirir ve eğer bir şeyin tasarısı yoksa kendisinin var olması çok büyük rastlantılara bağlıdır. Ama bu, bilimkurguya uydurmanın, fantastiğin dahil edilmesi anlamına gelmez. Bilimkurgu tam da adının gerektirdiği gibi bilimle kurgulanan bir sanattır. Bugünden bakarak yarını görebilmektir. Dakikada 60 saniye hızla ileri doğru hareket eden bir zaman makinesinin içindeyiz. Gelecek hızla bize yaklaşırken düşlerimizi bilimle kurgulayalım.

Gökhan Tok

Kaynaklar:

Calvin, L. *Amerika Devrimi*, çev: Kemal Atakay, 1994
 Lambourne, R., Shalin, M., Shortland, M., *Close Encounters? Science and Science Fiction*, 1990
 Ruloff, B., Seviden, G., *Utopik Sinema*, çev: Vesnel Atayman, 1995
 Yarkin, M., *Büyük Filozoflar*, 1969
Türk Dili Dergisi 256, sayı Ocak 1975.
Anatoli Dergisi sayı 1-13 1974-1978.