



OSMANLI STEAMPUNK'I: YEDİNCİ GÜN
İHSAN OKTAY ANAR'IN ESERLERİNDE STEAMPUNK ESİNTİLERİ

OTTOMAN STEAMPUNK: THE SEVENTH DAY
STEAMPUNK INFLUENCES IN İHSAN OKTAY ANAR'S WORKS

Gizem CENGİZ

Arş. Gör. Dr., Marmara Üniversitesi, Radyo-Televizyon-Sinema Anabilim dalı,
Sinema Bilim dalı,
İstanbul/Türkiye.

Research Assistant Dr., Marmara University, Radio-Television-Cinema,
Department of Cinema,
İstanbul/Turkey.

gizem.cengiz@marmara.edu.tr

ORCID ID: 0000-0002-2215-1868

Makale bilgisi | Article Information

DOI: 10.47994/usbadd.1643722

Makale Türü / Article Type: Araştırma Makalesi / Research Article

Geliş Tarihi / Date Received: 20.02.2025

Kabul Tarihi / Date Accepted: 21.04.2025

Yayın Tarihi / Date Published: 20.06.2025

Yayın Sezonu / Pub Date Season: Haziran / June

Bu Makaleye Atıf İçin / To Cite This Article: Cengiz, G. (2025). Osmanlı
Steampunk'ı: Yedinci Gün İhsan Oktay Anar'ın Eserlerinde Steampunk Esintileri.
USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi 7(18), 428-439.

İntihal: Bu makale intihal.net yazılımınca taranmıştır. İntihal tespit edilmemiştir.

Plagiarism: This article has been scanned by intihal.net. No plagiarism
detected.



İletişim: Web: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/usbadd>
mail: usbaddergi@gmail.com

Öz: Bilimkurgunun bir alt türü olarak tanımlanan Steampunk, gerçekte hiç var olmamış bir geçmiş hayal eden post modern bir alt türdür. Steampunk kurguları, 19. yüzyılın endüstriyel buhar gücüne dayanan teknolojileri ve estetik unsurlarını bir araya getirerek retrofütüristik bir alternatif tarih kurgusu yaratır. 1980'lerin sonlarında edebiyat alanında ortaya çıkan Steampunk, fantezi, korku ve tarihsel kurgu gibi diğer türlerle birleşerek karmaşık hikayeler oluşturur. Bu kurgularda buharla çalışan makineler, dişliler, borular ve mekanik aksamlar, hava balonları, zeplinler gibi unsurlar tasvir edilerek geçmişte var olan teknolojilerin alternatif bir versiyonu ortaya konmaktadır. İhsan Oktay Anar'ın romanlarına bakıldığında da alternatif bir Osmanlı döneminin kurgulandığı görülmektedir. Anar'ın romanlarında fantezi ve tarihsel gerçeklik iç içe geçerek, alternatif bir geçmiş sunmaktadır. Özellikle Yedinci Gün romanının, Osmanlı'nın son döneminde geçen bir zaman yolculuğu kurgulayarak, Steampunk alt türünün birçok elementini barındırdığının düşünülmesi, bu çalışmanın temel motivasyonunu oluşturmaktadır. Yapılan çalışma tematik bir inceleme olup, romandaki Steampunk'a ait izlerin ortaya çıkarılması üzerine kurulmuştur. Aynı zamanda bu çalışma, Steampunk'ın sadece Batı edebiyatına özgü bir alt tür olmadığını, farklı kültürel bağlamlarda da benzer eğilimlerin ortaya çıkabileceğini göstermeyi amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Steampunk, Bilimkurgu, Edebiyat

Abstract: Steampunk, defined as a subgenre of science fiction, is a postmodern subgenre that imagines a past that never actually existed. Steampunk narratives create a retrofuturistic alternative history by combining 19th-century industrial steam-powered technologies and aesthetic elements. Emerging in literature during the late 1980s, Steampunk creates complex narratives by merging with other genres such as fantasy, horror, and historical fiction. These narratives present an alternative version of historical technologies by depicting elements such as steam-powered machines, gears, pipes and mechanical components, hot air balloons, and zeppelins. When examining İhsan Oktay Anar's novels, one can observe the construction of an alternative Ottoman period. In Anar's novels, fantasy and historical reality intertwine to present an alternative past. The primary motivation for this study stems from the consideration that particularly his novel "The Seventh Day" encompasses many elements of the steampunk subgenre by constructing a time travel narrative set in the late Ottoman period. The study aims to demonstrate that Steampunk is not exclusively a Western literary subgenre, but similar tendencies can emerge in different cultural contexts.

Key Words: Steampunk, Science Fiction, Literature

GİRİŞ

Bilimkurgu bir tür olarak, 19. yüzyılın bilim ve teknolojik gelişmelerinin günlük hayata yansımalarının getirdiği heyecan ve merak duygusuyla şekillenmiş bir edebiyat kolu olarak ortaya çıkmıştır. İlk bilimkurgu romanı olarak anılan Mary Shelley'nin *Frankenstein* romanından beri bilimkurgu, bilim-teknoloji etrafında gelişen öyküler anlatmış, zaman içerisinde çizgi romanlardan sinema filmlerine kadar birçok alana yayılarak geleceği hayal etmenin bir yolu olarak görülmeye başlanmıştır. Yaşanan her bilimsel gelişmeyi ve ortaya çıkan teknolojik ürünleri öykülerine katarak zenginleşen bilimkurgu, 1980'li yıllardan itibaren ise kendi içerisinde çeşitli alt türlere bölünmeye başlamıştır. Bu alt türlerin en gelişkini ve dolayısıyla en popüler olan Siberpunk, ileri teknolojinin bugünden daha kötü yaşam koşulları getirdiği bir gelecek kurgularken, aynı zamanda bilimkurgu içinde

-punk son ekli alt türler furyasını başlatmıştır. Bundan itibaren "punk" kelimesi, belli bir döneme referans veren bir kelimeyle birleştirilerek yeni alt türler yaratılmıştır. Dizel dönemine referans veren Dizelpunk, biyoteknolojik gelişmelerin yükselişine referans veren Biyopunk, 19. yüzyılın buhar teknolojisine gönderme yapan ve bu çalışmada ele alınacak olan Steampunk bunlardan bazılarıdır. Bu alt türler aynı zamanda post modernizm tartışmalarının yükselişe geçtiği bir dönemde filizlendiğinden, post modern alt türler olarak da tanımlanmaktadır.

Steampunk kelime olarak 1987 yılında literatüre kazandırılmış, öykülerin çoğunlukla 19. yüzyılın Viktorya dönemi İngiltere'sinde yer aldığı, olduğundan çok daha gelişmiş bir dönem tasvir eden alternatif bir tarih kurgusu olarak tanımlanabilir. Steampunk, Sanayi Devrimi'yle birlikte gelişen buharlı makineleri hayal gücüyle birleştirerek yarı fantastik yarı bilimkurgusal öyküler kurgular. Bu doğrultuda buharlı trenler, hava gemileri, hava korsanları, denizaltılar ve gerçekte hiç icat olmayan çeşitli mekanik araçlar Steampunk anlatılarında kullanılan yaygın öğelerdendir (Cengiz, 2022, s. 10). Steampunk'ı diğer bilimkurgu alt türlerinden ayıran en önemli yanı ise, gelecek yerine geçmişini yeniden hayal etmesidir (Smith, 2015, s. 16). Steampunk aynı zamanda diğer birçok bilimkurgu anlatısından farklı olarak daha ütopyan bir tarz benimseyerek nostaljik bir bilimkurgu anlayışı ortaya çıkarır.

Steampunk temel olarak üç element üzerine şekillenmiştir. Bunlardan ilki Neo-Viktoryanizm olarak adlandırılır. Steampunk öyküleri 1800'den başlayarak Birinci Dünya Savaşı'nın başlangıcına kadar olan dönemin hissiyatından faydalanır ve 19. Yüzyıl'ı bir yankı olarak hatırlatır (Perschon, 2012, s. 6). Steampunk'ın bir diğer elementi ise teknofantezidir. Steampunk, bilimkurgunun bir alt türü olsa da fantastik öğeleri yoğun şekilde kullanır. Steampunk öykülerindeki teknolojik araçlar bilimsel gözükse de sihirsel bir mantıkla çalışırlar. Bu sihirsel mantık sayesinde buharlı makineler nükleer enerji üretebilirler, hava balonları başka gezegenlere seyahat edebilir (Cengiz, 2022, s. 20).

Steampunk'ın son elementi ise retro fütüristik estetiğidir. Geçmiş zamanların estetik akımlarının yeniden benimsenmesi anlamına gelen "retro" kelimesiyle gelecekçilik anlamına gelen "fütürizm" kelimesinin birleşiminden oluşan retro-fütürizm, geleceğe dair hayali teknolojilerle geçmiş dönem estetiğinin nostaljik bir birleşimini yansıtır. Dolayısıyla Retro-fütürizm, ileri teknoloji bir geçmiş kurgulayan Steampunk anlatıları için oldukça kullanışlı görülmüştür. Bu öykülerdeki zeplinler, denizaltılar, hava balonları, trenler gibi teknolojik araçlara bakıldığında hepsinin retro-fütüristik bir estetiğe sahip olduğu görülmektedir (Cengiz, 2022, s. 20-23). Steampunk, görselliği oldukça ön planda tutan bir alt tür olduğundan en belirgin şekilde illüstrasyonlar, video oyunları ve sinema, televizyon gibi görsel medyada daha popüler hale gelmiş olsa da esasen edebiyat alanında ortaya çıkmış ve şekillenmiştir. Steampunk edebiyatı, pastiş, fantezi, metinler arası ve çok katmanlı öğeler barındıran post modern bir edebiyat olarak tanımlanabilir.

1. STEAMPUNK EDEBİYATI

Steampunk temel olarak Viktoryan dönem bilimkurguları olarak bilinse de aslında bu dönemde ortaya çıkmış bir tür değildir. Kelime olarak Steampunk, 1987 yılında Amerikalı yazar K.W. Jeter tarafından Neo-Viktoryan olarak tanımlanabilecek öyküleri sınıflandırmak için kullanılmıştır (Heckmann, 2025). James Blaylock, Tim Powers, China Mieville alt türün en bilinen yazarlarından. Steampunk kurgularının amacı post modern sorunlarla baş etmenin bir yolu olarak başka bir tarihsel gerçekliğe kaçmaktır. Ortaya çıktığı dönemin giderek insanı yabancılaştırıcı teknolojisine karşılık 19. Yüzyıl'ın basit mekanik dünyası, bu kurgularda özlemle anılır (Barber & Hale, 2013, s. 174-176). Steampunk yazarları, H. G. Wells ve Jules Verne gibi Viktoryan dönem bilimkurgu yazarlarından ilham alarak, tarihin farklı bir yönde ilerlemesiyle ortaya çıkabilecek dünyayı araştırırlar. Alternatif birer tarih kurgusu olarak tanımlanabilecek Steampunk yazınları, gerçekte hiç var olmamış bir geçmişin nostaljik bir anımsamasını yansıtır.

Steampunk edebiyatı alternatif bir tarih kurgularken, yansıttığı dönemin gerçek tarihi kişiliklerini de öykülerinin içerisine yerleştirir. Bu doğrultuda, Kraliçe Viktorya, Charles Babbage, Karındeşen Jack gibi isimler Steampunk öykülerinde birer karakter olarak yer alırlar. Aynı zamanda 19. yüzyıl romanlarının Kaptan Nemo, Dorian Gray, Mr. Hyde gibi karakterleri de zaman zaman kullanılır. Böylelikle Steampunk'ın tarihi figürlerle kurgusal kahramanları da bir araya getirdiği söylenebilir. Bu doğrultuda Steampunk'ın kurgu ve tarih arasındaki sınırları belirsizleştirdiği görülebilir (Cengiz, 2022, s. 41).

Sayfa | 431

Steampunk'ın aynı zamanda post modern bir yazın türü olduğu kabul edilmektedir. Edebiyatta post modernizm, felsefe, kültür, tarih, bilim ve diğer alanlar arasındaki sınırları kaldıran ve oyuncu bir hava yaratan yazın biçimleri olarak tanımlanmaktadır. Post modern edebiyatta, geleneksel olarak birbirinden ayrı kabul edilen roman, şiir, deneme, tarih, bilimkurgu ve benzeri gibi edebi türler arasındaki katı sınırlar belirsizleşir. Bu türler birbiriyle iç içe geçer, kaynaşır ve böylelikle yeni anlatı biçimleri ortaya çıkar (Karlıdağ, 2012, s. 103). Örneğin, bir post modern romanda şiirsel bir dil, tarihsel belgeler, bilimkurgu öğeleri ve otobiyografik unsurlar aynı metinde bir arada bulunabilir. Bunun yanında, Doltaş'a göre imgeler ve sözcüklerin yinelenmesi, parodi, değişik aktarma biçimlerinin aynı yapıtta birlikte kullanılması anlamına gelen pastiş, metinler arası ya da bir metnin içinden dış dünyaya göndermeler yapılması, anlam kayganlığını vurgulayan göstergelere yer verilmesi post modern anlatılarda sık sık görülür (Doltaş, 2003, s. 27). Post modern romanların en belirgin özelliklerinden biri, anlatı yapısına dâhil edilen fantastik unsurlardır. Bu teknik, metinlerarası bir belirsizlik yaratarak kurmaca ile gerçeklik arasındaki sınırları muğlaklaştırır. Geleneksel anlatı unsurları olan olay örgüsü, zaman, mekân ve anlatıcıyı işlevsizleştiren post modern kurgu, fantastik ve olağanüstü öğeleri metnin merkezine yerleştirir. Fantastik edebiyat, post modern söylem içinde yeniden şekillenerek onun estetik ve tematik dokusuna eklenir. Dolayısıyla post modern romanlarda fantastik öğeler, yalnızca birer anlatı tekniği olarak değil, aynı zamanda epistemolojik sorgulamaların bir aracı

olarak belirgin bir şekilde öne çıkar (Somuncuoğlu Özot, 2009'dan akt. Gün, 2024, s. 341).

Bu bilgiler ışığında bilimkurgu edebiyatının post modern bir alt türü olarak ele alınabilecek Steampunk yazınları, belli farklılıklar taşıması nedeniyle tarihsel olarak iki kısımda incelenebilir. İlki, 1970'lerin sonlarında, daha sonra alt türe ismini de verecek olan, K. W. Jeter, James Blaylock, Michael Moorcock gibi yazarların eserleriyle başlayan, fantastik öğeler barındıran alternatif tarih öyküleridir (Perschon, 2012, s. 15-16). Bu öykülerde, bir orangutan deneysel bir uçan küreyle şehrin ortasına iner (*The Ape Box Affair*, 1978), H. G. Wells'in *Time Machine* (1895) romanında yer alan karakterler olan Morlock'lar zaman makinesiyle 19. Yüzyıl Londra'sına seyahat eder (*Morlock Night*, 1979), ya da Viktorya Dönemi'nde bir atom bombası icat edilir (*Queen Victoria's Bomb*, 1967). Steampunk'ın ikinci dalgasının başlangıcı olarak anılan 1990'lara kadar bu romanlar sayesinde alt tür, belli bir çerçeveye oturmuş, özellikle 80'li yıllarda zenginleşmeye başlamıştır. Tim Powers'ın 1987 tarihli *On Stranger Tides** romanı Dünya Fantezi Ödülleri'nde en iyi roman olarak aday gösterilmiş, 1988 yılında James Blaylock *Homunculus* romanıyla Phillip K. Dick ödülünü kazanmıştır. 1990 yılında ise *Difference Engine* ve *Steampunk Trilogy* kitaplarıyla Steampunk, dünya çapında popülerleşmeye başlamıştır. Bunda en önemli katkısı ise bu dönemden itibaren Steampunk öykülerinin televizyon dizileri ve sinema filmlerine uyarlanmaya başlaması olmuştur. Bu dönemden itibaren özellikle 2000'li yıllarda Steampunk, çizgi romanlar, video oyunları, sinema filmleri ve çeşitli görsel sanatlarda da yaygınlaşmıştır. 2000 sonrası Steampunk yazınlarının bir diğer farkı ise ilk döneme kıyasla, öykü mekanlarının 19. yüzyıl İngiltere'sinden uzaklaşmış olmasıdır. Öyküler artık ABD'de veya başka bir ülkede, farklı bir gezegende ya da 19. yüzyılın hatırlatan bir gelecekte de geçebilmektedir. Bu dönemin önemli yazarlarından bazıları, China Mieville, Cherie Priest, Philip Reeve, Scott Westerfield olarak sıralanabilir. Bu yazarların eserlerinde Steampunk'ın özü olan, fantaziyle karışmış alternatif tarih anlatısı değişmemiş, farklı zaman periyodlarının karıştığı anakronistik anlatılar, düş ve gerçeğin silik sınırları, olması gerekenden çok daha üstün şekilde çalışan mekanik araçlar öne çıkmıştır.

2. İHSAN OKTAY ANAR VE STEAMPUNK'IN YANSIMALARI

Türk edebiyatında ise İhsan Oktay Anar'ın romanları Steampunk estetiğine oldukça benzer görünmektedir. Anar da romanlarında, gerçekte olduğundan farklı ve fanteziyle yoğrulmuş bir geçmiş kurgular. Çoğunlukla 19. yüzyılın İstanbul'unda geçen öyküleri, Osmanlı'nın son döneminin geleneksel yaşamıyla fotoğraf, telgraf, zeplin, optik aletler gibi yeni teknolojik ürünleri bir araya getirir. Bu araçlar, Steampunk adı altında sınıflandırılan birçok öyküde de görülebileceği gibi 19. yüzyılın buharlı araçlarını nostaljik bir şekilde anımsatır. Anar'ın bu aletleri tasvir ederken kullandığı dil de özellikle dikkat çekicidir. Teknik detayları Osmanlı

* Bu roman aynı zamanda 2011 yılında yapılan Karayip Korsanları filminin dördüncü bölümü için de esin kaynağı olmuştur.

Türkçesinin zengin kelime hazinesiyle harmanlayarak, Steampunk'ın retrofütüristik atmosferini yansıttığı söylenebilir.

Türk Edebiyatının 1990 sonrası en çok okunan yazarlarından biri İhsan Oktay Anar (Karlıdağ, 2012), Ege Üniversitesi felsefe bölümünü bitirmiş, sonrasında da aynı üniversitede yüksek lisans ve doktorasını tamamlayarak uzun yıllar Ege Üniversitesi'nde öğretim üyeliği yapmıştır. İhsan Oktay Anar'ın *Puslu Kıtalar Atlası*, *Kitab-ül Hiyel*, *Efrasiyab'ın Hikâyeleri*, *Amat*, *Suskunlar*, *Yedinci gün*, *Galiz Kahraman* ve *Tiamat* olmak üzere toplam 8 romanı bulunmaktadır. Bu romanların hepsi alternatif bir Osmanlı döneminde geçerek, tarihi gerçeklikleri fantastik unsurlarla harmanlar. Osmanlı döneminin geleneksel yapısını yansıtan tekke, medrese gibi kurumlarla 19. Yüzyıl'ın yeni teknolojik araçları olan telgraf, fotoğraf makinesi, saatler gibi mekanik araçların bir arada bulunması, Steampunk'ın geçmişin nostaljik gelenekleri ve yeni teknolojileri bir araya getirme anlayışını yansıtır. Anar'ın romanlarında ayrıca, saatler, çarklar, dişliler ve benzeri gibi mekanik aletlerin detaylı tasvirleri ve bu tasvirlerin Osmanlı Türkçesiyle mistik bir hale getirilmesi de Steampunk'ın nostaljik makine estetiğiyle uyumludur. Anar, romanlarında ayrıca Steampunk'ın çılgın bilim insanlarına benzer şekilde mucitler, alimler ya da dervişler gibi karakterler kullanarak bilimsel bilgileri metafizikle birleştirir. Böylelikle Steampunk yazınlarındaki sihirselsel mantık ya da teknofantezi, Anar'ın romanlarında da dikkat çekici bir öğe olarak yer alır. Yine Steampunk romanlarının birçoğunda yer alan puslu Viktoryan dönem şehirlerinin detaylı tasvirleri gibi Anar'ın romanlarında da İstanbul'un, onun deyimiyle Dersaadet'in arka sokakları, hanları, meyhaneleri, meydanları mistik ve gizemli bir şekilde betimlenir.

Anar'ın romanları birçok eleştirmen için post modern anlatıların içine dâhil edilmiştir. Eski kitaplara göndermeler, kutsal kitaplardan alıntılar, sureler, epizotlar, çizimler, resimler, uydurma kitaplar ve yazarlar, başka kitaplara öykünmeler, masallardan ve mitolojiden alıntılar gibi öğelerin yer aldığı bu romanlarda, çeşitli metinler iç içe geçmiştir. Romanlarda verilen tarihî bilgiler, asıl öykünün zamanıyla kesişmez. Romanlarda kullanılan Dâvut, Efrâsiyâb, Eflâtun, Süleyman gibi pek çok isim, dinî ya da efsanevi kimliklerden seçilmiştir (Karlıdağ, 2012, s. 102-104). Böylece yazar, romanlarındaki gerçek ve fantastiğin bir aradallığını vurgulamıştır. Yazarın tüm romanlarında Steampunk'ın çeşitli yansımaları bulunsa da bu çalışmada 2012 tarihli *Yedinci Gün* romanı incelenecektir. Bunun nedeni, *Yedinci Gün*'ün 1900'lerin başında bir zeplin marifetiyle zamanda yolculuk edilmesini konu alan bilimkurgusal bir yanının bulunmasıdır. Nitekim Steampunk, büyük oranda fantastik öğelere yaslanırsa da esasen bilimkurgunun bir alt türüdür.

3. YEDİNCİ GÜN'ÜN STEAMPUNK EVRENİ

Kitabın ismi Tanrı'nın evreni yarattığı altı günün sonunda dinlendiği yedinci günden gelir. Romanın olayları 1900'lü yılların başı ve 1934 yılı İstanbul'unda geçer. Roman, Baba, Oğul ve Hayalet olmak üzere üç bölümden oluşmaktadır. Hristiyanlıkta, Baba, Oğul ve Kutsal Ruh'un birliği gibi, bu üç hikayenin de romanda

bir birliğı vardır. Aynı zaman diliminde yaşamasalar da karakterler ve olay örgüsü bir bütünde birleşmektedir. "Baba"adlı ilk bölüm Abdülhamit döneminin sonlarında başlayıp, Birinci Dünya Savaşı'na varmadan sonlanır. "Oğul" bölümü Birinci Dünya Savaşı döneminde geçerken, "Hayalet" adlı son bölüm ise 1934 yılında geçer (Aksungur, 2012).

Romanda, Paşaoğlu isimli karakter dini sembollerin teknoloji ile harmanlandığı bir proje tasarlar. Bu proje, radyo dalgaları aracılığıyla tüm dünyadan duyulabilecek bir ezan sistemidir. Paşaoğlu bunun için büyük bir yer bulur, demir minareler yaptırır. Daha sonra yardımcısıyla birlikte ezan okuyacak birini bulmaya çalışırlar ve Paşaoğlu'nun yardımcısı kambur Bevvall, bir şeyh kaçırp camiye getirir. Şeyhi elektrikli sandalye benzeri bir yere oturtup, ezan okurken sesinin tüm dünyadan duyulabilmesi için başına kablolar bağlarlar. Fakat şeyh yanarak ölür. Paşaoğlu denemelere devam ederken Dersaadet, art arda tam yedi şeyhin başları kömürleşmiş şekilde öldürülmesiyle çalkalanmakta ve katil bir türlü yakalanamamaktadır. Bu cinayetleri merak edenlerden birisi de romanın esas kahramanı olacak olan İhsan Sait'dir. Çekik gözlü bir Moğol olan İhsan Sait, bir sihirbazdır. Yaptığı bir gösteri sebebiyle hapse atılmış, cezasını çekip çıktığında, doksan yaşlarındaki tefeci Culyano efendinin yanında işe başlamıştır. Yağmurlu bir günde çalışırken, birden Culyano ona saldırınca, genç adam da can havliyle tefeciye öldürüp, zekası sayesinde tüm servetini ele geçirir. Paraları aldığı ilk gün, şehrin en iyi lokantasında tika basa yemek yer, en pahalı mağazadan kendine elbiseler alır, zenginliğin tadını çıkarır. Davetiyeleri çok pahalı olan bir baloya katıldığı bir gece, müritlerinden birisini yakalamak için oraya gelip, eğlencede olay çıkaran şeyh Selahattin Tefrici'yi, sırf macera olsun diye takip ederken, gece vakti تنها bir sokakta bir adamın kaçırıldığına ve Paşaoğlu'yla yardımcısı tarafından öldürüldüğüne tanık olur. Yaşanan arbede sonucunda ise o da Paşaoğlu'nu öldürür. Yardımcısını da, bundan sonra kendisine hizmet etmesi için tehdit eder. Böylelikle İhsan Sait, Paşaoğlu'nun kurduğu radyo vericilerinin olduğu binaya yerleşerek, kendi hayalinin peşine düşer (Bingöl, 2013).

Bu hayal ise gelecekte gelen bir mektup ile başlar. Mektup Prenses Döjira isimli gizemli bir kadından gelen bir aşk mektubudur. Görünen o ki bu kadın, İhsan Sait'in gelecekte onu bekleyen aşkıdır. Mektupta bir de zeplin planı vardır. İhsan Sait, geleceğe yolculuk edip sevdiğine kavuşmayı planlayarak, bu zeplini yapmaya koyulur. Zeplin çalışır ve İhsan Sait zamanda yolculuk etmeyi başarır. Ancak zeplinle başlayan yolculuk, fiziksel bir yükselişten çok, zamanlar ve boyutlar arası bir geçişe dönüşerek, geçmiş, şimdi ve geleceğin iç içe geçtiği bir zaman deneyimi haline gelir. Sonunda ise bu zaman yolculuğu, İhsan Sait'in manevi bir dönüşüm yaşamasına neden olarak, "İnsan-ı Kâmil" olma yolculuğunun bir parçası haline gelir. Bu sırada teknolojik araç da mistik bir amaca hizmet eden bir vasıtaya dönüşür. Romanın sonunda İhsan Sait, yedi uyurlara bu okuduğumuz romanı altı günde yazdırır. Yedinci günde ise dinleneceğini söyleyerek ve okuyucuya da aynı tavsiyede bulunarak öyküsünü bitirir.

Yedinci Gün, esasen bir cinayet romanı gibi açılıp bilimkurguyu andıran bir atmosferle devam etmektedir (Aksungur, 2012). Birçok kahraman ve olaya göndermelerle örülü bir roman olan *Yedinci Gün*, post modernist eserlerde görüldüğü gibi gerçeklik unsurundan çok kurmaca unsurunu ön planda tutar. Eserde kurgusal yapı düzensiz ve karışıktır. Bazı olayların anlamlı gerekçeleri, neden-sonuç ilişkileri yoktur. Yazarın tüm romanlarında olduğu gibi burada da gerçeklik yerine kurmaca, akli olan karşısında hayali olan, uyanıklık hali yerine rüya hali daha ön plandadır (Aksungur, 2012).

Romanın Steampunk romanlarıyla olan benzerlikleri ise oldukça fazladır. Steampunk'ın icatçılık ruhu ve mucit kahramanları *Yedinci Gün*'ün de ana karakterleridir. Paşaoğlu ve İhsan Sait karakterleri, gerçekte asla var olmamış icatlar peşinde koşarlar. Demir minarelerle donatılmış cami fikri, tüm dünyaya yayın yapabilen radyo dalgaları, başa bağlanan kablolar ve elektrik sistemiyle yapılan deneyler düşünüldüğünde Paşaoğlu'nun klasik bir çılgın mucit olarak adlandırılabilceği görülebilir. Zeplinin mucidi İhsan Sait ise esasen sihirbazdır. Sadece bu yönüyle bile karakterin Steampunk'ın bilim ve sihir arasındaki bulanık sınırında dolaştığı söylenebilir.

Öte yandan Steampunk romanlarında da sıkça yer verilen saat mekanizmalarının, dürbün, mercek gibi optik aletlerin detaylı tasvirleri, *Yedinci Gün*'de de yer almaktadır. Bu icatların aynı zamanda mistik ve fantastik yanları da vardır. Özellikle zeplin planı, Viktoryan dönem teknolojisinin simgesel bir örneği olarak Steampunk estetiğinin merkezinde yer alır. Aynı zamanda 19. Yüzyıl'ın önemli icatları olan telgraf ve fotoğraf makinesi de romanda önemli yer tutar. Romanın ana karakteri İhsan Sait'in fotoğraf makinesinden "ruh çalan" bir alet olarak bahsetmesi, karakterlerin fantastikle olan ilişkisini görmek açısından önemlidir.

Bunun yanında yazarın, İstanbul'un karanlık ve تنها arka sokaklarının tasvirleri, Steampunk yazarlarının sisli 19. yüzyıl Londra'sının tasvirlerini hatırlatmaktadır. Aynı zamanda yazarın en ayırıcı özelliklerinden biri olan dil kullanımı ve üslubu, bu döneme dair nostaljik duygular uyandırır. *Yedinci Gün* romanında yazar, fantastik icatlar peşinde koşulan, mistik bir geçmiş kurgulamıştır.

4. SONUÇ

Bu çalışmada, bilimkurgunun post modern bir alt türü olan Steampunk'ın temel özellikleri ele alınmış ve bu özelliklerin Çağdaş Türk Edebiyatı'nın önemli yazarlarından İhsan Oktay Anar'ın *Yedinci Gün* romanındaki yansımaları ele alınmıştır. Bu doğrultuda öncelikle Steampunk'ın bir alt tür olarak ortaya çıkışı ve temel özellikleri açıklanmıştır. 19. yüzyılın teknolojik gelişmelerini fantastik öğelerle harmanlayan Steampunk'ın, Neo-Viktoryanizm, teknofantezi ve retro-fütüristik estetik olmak üzere üç temel elementi bulunduğu görülmüştür. Bu elementler ışığında Steampunk yazınlarının, tarihsel gerçekliği fantastik unsurlarla yeniden kurgulayan, bilimsel ve sihirselsel olanı bir araya getiren post modern anlatılar olarak değerlendirildiği ortaya çıkmıştır.

İncelenen *Yedinci Gün* romanında, Steampunk'ın temel özelliklerinin belirgin şekilde görüldüğü tespit edilmiştir. Romanın 1900'lerin başında geçen olayları, dönemin İstanbul'unu nostaljik bir atmosferle yansıtırken, gerçekte var olmayan teknolojik icatları öne çıkarması, Steampunk'ın alternatif tarih kurgusuyla paralellik göstermektedir. Özellikle romandaki zeplin, radyo vericileri ve elektrikli sistemler gibi teknolojik aletlerin mistik bir yaklaşımla ele alınması, Steampunk'ın teknofantezi anlayışıyla örtüşmektedir. Romanın ana karakterlerinin mucit-sihirbaz kimlikleri, mekanik aletlerin detaylı tasvirleri ve Osmanlı Türkçesinin zengin kelime hazinesiyle oluşturulan üslup, Steampunk'ın retro-fütüristik estetiğini yansıtmaktadır.

Bu çalışma, Steampunk'ın sadece Batı edebiyatına özgü bir alt tür olmadığını, farklı kültürel bağlamlarda da benzer eğilimlerin ortaya çıkabileceğini göstermesi açısından önemlidir. İhsan Oktay Anar'ın *Yedinci Gün* romanı örneğinde görüldüğü üzere, Türk edebiyatında da Steampunk estetiğinin izlerini sürmek mümkündür. Bu durum, post modern edebiyatın sınır tanımayan doğasını ve farklı kültürel bağlamlarda nasıl yeniden yorumlanabileceğini göstermesi bakımından dikkat çekicidir.

KAYNAKÇA

- Aksungur, M. E. (2012). *İhsan Oktay Anar'ın "Yedinci Gün" Adlı Eserinin Postmodernizm Akımı Bağlamında İncelenmesi*. <https://enginaksungur.wordpress.com/>: <https://enginaksungur.wordpress.com/2018/02/27/ihsan-oktay-anarin-yedinci-gun-adli-eserinin-postmodernizm-akimi-baglaminda-incelenmesi/> adresinden alındı
- Barber, S., & Hale, M. (2013). Enacting the Never-Was: Upcycling the Past, Present, and Future in Steampunk. J. A. Taddeo, & C. J. Miller içinde, *Steaming into a Victorian Future* (s. 165-184). UK: Scarecrow Press.
- Bingöl, A. (2013, 03 13). *Okurun Gözünden: İhsan Oktay Anar'dan Yedinci Gün*. <https://www.martidergisi.com/>: <https://www.martidergisi.com/okurun-gozunden-ihsan-oktay-anardan-yedinci-gun/> adresinden alındı
- Cengiz, G. (2022). *Steampunk: Bilimkurgu Sinemasının Buhar Çılgınlığı*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Doltaş, D. (2003). *Postmodernizm ve Eleştirisi (Tartışmalar/Uygulamalar)*. İstanbul: İnkılap Yayınevi.
- Gün, E. (2024). Postmodern unsurlar ışığında Yedinci Gün. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 339-353.
- Heckmann, C. (2025, 02 08). *What is Steampunk — Definition, Origins, and Examples*. <https://www.studiobinder.com/>: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-steampunk-definition/> adresinden alındı
- Karlıdağ, E. (2012). İhsan Oktay Anar'ın Romanlarında Metinlerarası İlişkiler. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 101-117.
- Perschon, M. D. (2012). *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*. USA: Edmonton Alberta.
- Smith, K. K. (2015). *Everything Old is New Again: The Victorian Roots of the Steampunk Movement*. USA: The University of Houston Clear Lake.

GENİŞLETİLMİŞ ÖZET: Bu çalışma, bilimkurgunun post modern bir alt türü olan Steampunk'ın Türk edebiyatındaki izlerini, İhsan Oktay Anar'ın *Yedinci Gün* adlı romanı özelinde ele almayı amaçlamaktadır. Araştırma, Steampunk'ın yalnızca Batı edebiyatına özgü bir tür olmadığını, Türk edebiyatı gibi farklı kültürel bağlamlarda da kendine özgü bir şekilde varlık gösterebileceğini ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu doğrultuda Steampunk'ın Türk edebiyatındaki yansımalarını irdelemek, hem bu alt türün evrensel niteliğini hem de yerel bağlamlarda nasıl yeniden yorumlanabileceğini anlamak açısından önemli bir adım teşkil etmektedir. Steampunk, 1980'lerin sonlarında ortaya çıkan ve bilimkurgu ile fantastik edebiyatın kesişim noktasında yer alan bir alt tür olarak tanımlanabilir. Bu tür, 19. yüzyılı, özellikle Viktorya dönemini, buhar gücüne dayalı ileri teknolojilerle yeniden kurgulayarak alternatif bir tarihsel perspektif sunar. Steampunk anlatıları, tarihsel kurgu unsurlarını bünyesinde barındırırken, aynı zamanda retro-fütüristik bir estetik dikkat çeker. Türün temel karakteristikleri, Neo-Viktoryanizm, teknofantezi ve retro-fütüristik estetik olarak üç ana başlıkta özetlenebilir. Neo-Viktoryanizm, geçmişin estetik ve toplumsal unsurlarını modern bir yorumla ele alırken; teknofantezi, bilimsel yenilikleri fantastik bir çerçevede sunar; retro-fütüristik estetik ise eski çağların teknolojilerini abartılı ve yaratıcı bir şekilde yeniden hayal eder. Genellikle Batı edebiyatında, özellikle Viktorya dönemi İngilteresi'yle özdeşleştirilen Steampunk, zamanla farklı coğrafyalarda ve kültürel bağlamlarda da kendine yer bulmuştur. Bu bağlamda, İhsan Oktay Anar'ın *Yedinci Gün* romanı, Steampunk'ın Türk edebiyatındaki özgün bir uyarlaması olarak öne çıkar. *Yedinci Gün*, 1900'lerin başında İstanbul'da geçen ve Osmanlı İmparatorluğu'nun son dönemlerini alternatif bir tarihsel kurguyla işleyen bir romandır. Anar, bu eserinde, tarihsel gerçeklikte var olmayan ileri teknolojileri merkeze alarak Osmanlı'nın son dönemini bilimkurgusal ve fantastik bir perspektifle yeniden yorumlar. Romanda, mekanik aletler, buharlı makineler ve zeplin gibi icatların detaylı tasvirleri, teknofantezi unsurlarını güçlü bir şekilde hissettirir. Bunun yanı sıra, mucit-sihirbaz karakterler ve teknolojik yeniliklere yönelik mistik yaklaşımlar, bilimsel ile doğaüstünün iç içe geçtiği bir atmosfer yaratır. Bu özellikler, Steampunk'ın klasik unsurlarıyla örtüşürken, aynı zamanda Osmanlı kültürüne özgü bir yorumla zenginleşir. Romanın dikkat çeken bir diğer yönü, İstanbul'un tarihi dokusunun ve semtlerinin ayrıntılı ve canlı betimlemeleridir. İhsan Oktay Anar, Osmanlı Türkçesi'nden aldığı kelime hazinesiyle nostaljik bir atmosfer oluştururken, buharlı makineler, radyo vericileri ve zeplin gibi mekanik icatları retro-fütüristik bir estetikte sunar. Bu tasvirler, Batı merkezli Steampunk eserlerinde sıkça görülen Viktorya dönemi Londra'sının sisli sokaklarını anımsatan bir paralellik taşır. Ancak Anar, bu estetiği Osmanlı İstanbul'unun kendine has mimarisi ve kültürel dokusuyla harmanlayarak özgün bir yorum ortaya koyar. Örneğin, İstanbul'un dar sokakları, camileri ve çarşıları, romanın teknolojik kurgusuyla birleştiğinde, hem tanıdık hem de fantastik bir dünya yaratır. Bunun yanında post modern anlatı teknikleri de *Yedinci Gün*'ün öne çıkan özelliklerinden biridir. Romanda, doğrusal olmayan bir hikaye yapısı, çoklu anlatı katmanları ve metinlerarası göndermeler gibi post modern unsurlar sıkça kullanılır. Fantezi ile tarihsel gerçeklik arasında kurulan denge, okuyucuyu hem geçmişe hem de alternatif bir geleceğe taşır. Anar, geleneksel Osmanlı-İslam mistisizmini modern teknolojiyle birleştirerek, Steampunk'ın evrensel temalarını Türk edebiyatına özgü bir bağlamda yeniden üretir. Bu yaklaşım, Steampunk'ın yalnızca Batı'ya özgü bir tür olmadığını, farklı kültürlerle de uyum sağlayabileceğini kanıtlar. Çalışmada, *Yedinci Gün* romanının Steampunk'ın temel özelliklerini nasıl yansıttığı detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Alternatif tarih kurgusu, teknolojik yeniliklerin abartılı tasvirleri ve retro-fütüristik estetik, Osmanlı dönemi bağlamında yeniden yorumlanarak romana entegre edilmiştir. Özellikle Osmanlı İmparatorluğu'nun teknolojik ve kültürel unsurlarının Steampunk estetiğiyle birleşimi, romanın özgünlüğünü ortaya koyar. Örneğin, buharlı makinelerin detaylı tasvirleri, Osmanlı toplumunun geleneksel yapısıyla tezat oluştururken, aynı zamanda bu toplumu fantastik bir boyuta taşır. Bu bağlamda, Anar'ın eseri, Steampunk'ın Türk edebiyatındaki potansiyelini gözler önüne seren bir örnek teşkil eder. Araştırmanın sonucunda, Steampunk'ın estetik ve anlatısal unsurlarının yalnızca Batı edebiyatıyla sınırlı olmadığı, farklı kültürel bağlamlara başarıyla uyarlanabileceği görülmüştür. *Yedinci Gün*, Steampunk'ın temel özelliklerini Türk edebiyatına entegre ederken kültürel özgünlüğünü

koruyan bir eser olarak dikkat çeker. Bu durum, post modern edebi türlerin kültürel sınırları aşma kapasitesini ve farklı bağlamlarda yeniden üretilebileceğini ortaya koyar. Anar'ın romanı, Osmanlı tarihini ve kültürünü merkeze alarak Steampunk'a yeni bir soluk getirirken, aynı zamanda Türk edebiyatında bu türün potansiyelini de sergiler. Bu çalışma, Türk edebiyatında Steampunk araştırmalarının geliştirilmesi için önemli bir temel sunmaktadır. İhsan Oktay Anar'ın *Yedinci Gün* romanı, Steampunk'ın Türk edebiyatındaki yansımalarını anlamak ve bu alt türü daha geniş bir perspektiften incelemek isteyenler için verimli bir zemin hazırlamaktadır. Ayrıca, dünya edebiyatındaki post modern akımların Türk edebiyatındaki özgün yorumlarını keşfetmek açısından da dikkate değer bir örnek oluşturur. Steampunk'ın Türk edebiyatındaki bu başarılı uyarlaması, gelecekteki çalışmalar için ilham verici bir kaynak niteliği taşıırken, post modern edebiyatın kültürel çeşitliliğini de gözler önüne sermektedir. Sonuç olarak bu incelemenin, Türk edebiyatının evrensel edebiyat türleriyle etkileşimini ve bu türleri yeniden üretme kapasitesini anlamak adına literatüre değerli bir katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

EXTENDED ABSTRACT: This study aims to explore the traces of Steampunk, a postmodern subgenre of science fiction, in Turkish literature, specifically through İhsan Oktay Anar's novel *Yedinci Gün* (The Seventh Day). The research seeks to demonstrate that Steampunk is not exclusive to Western literature but can also manifest in unique ways within different cultural contexts, such as Turkish literature. In this regard, examining the reflections of Steampunk in Turkish literature constitutes an important step in understanding both the universal nature of this subgenre and how it can be reinterpreted in local contexts. Steampunk, which emerged in the late 1980s, can be defined as a subgenre at the intersection of science fiction and fantasy literature. It reimagines the 19th century, particularly the Victorian era, with advanced steam-powered technologies, offering an alternative historical perspective. Steampunk narratives incorporate elements of historical fiction while also drawing attention with their retro-futuristic aesthetic. The genre's fundamental characteristics can be summarized under three main headings: Neo-Victorianism, technofantasy, and retro-futuristic aesthetics. Neo-Victorianism reinterprets the aesthetic and social elements of the past through a modern lens; technofantasy presents scientific innovations within a fantastical framework; and retro-futuristic aesthetics creatively reimagines the technologies of bygone eras in an exaggerated manner. Although Steampunk is often associated with Western literature, particularly Victorian England, it has gradually found a place in different geographies and cultural contexts. In this regard, İhsan Oktay Anar's *Yedinci Gün* stands out as a unique adaptation of Steampunk in Turkish literature. *Yedinci Gün* is a novel set in early 1900s Istanbul, portraying the final years of the Ottoman Empire through an alternative historical fiction. Anar reinterprets this period with a science-fictional and fantastical perspective, centering on advanced technologies that did not exist in historical reality. In the novel, detailed descriptions of mechanical devices, steam-powered machines, and inventions like airships strongly evoke elements of technofantasy. Additionally, inventor-magician characters and mystical approaches to technological innovations create an atmosphere where the scientific and the supernatural intertwine. These features align with the classic elements of Steampunk while also being enriched by a uniquely Ottoman cultural interpretation. Another notable aspect of the novel is its detailed and vivid depictions of Istanbul's historical texture and neighborhoods. İhsan Oktay Anar creates a nostalgic atmosphere by drawing from Ottoman Turkish vocabulary, while presenting mechanical inventions such as steam engines, radio transmitters, and airships with a retro-futuristic aesthetic. These descriptions bear a resemblance to the foggy streets of Victorian London, often seen in Western Steampunk works. However, Anar blends this aesthetic with the unique architecture and cultural fabric of Ottoman Istanbul, offering an original interpretation. For instance, Istanbul's narrow streets, mosques, and bazaars, when combined with the novel's technological framework, create a world that is both familiar and fantastical. Moreover, postmodern narrative techniques are among the prominent features of *Yedinci Gün*. The novel frequently employs nonlinear storytelling, multiple narrative layers, and intertextual references, which are hallmarks of postmodern literature. The balance

between fantasy and historical reality transports the reader both to the past and to an alternative future. Anar merges traditional Ottoman-Islamic mysticism with modern technology, reproducing Steampunk's universal themes within a uniquely Turkish literary context. This approach demonstrates that Steampunk is not exclusive to the West but can adapt to different cultures. In this study, the ways in which *Yedinci Gün* reflects the core characteristics of Steampunk are analyzed in detail. The alternative historical narrative, exaggerated depictions of technological innovations, and retro-futuristic aesthetics are reinterpreted and integrated into the novel within the context of the Ottoman era. Particularly, the fusion of the Ottoman Empire's technological and cultural elements with Steampunk aesthetics highlights the novel's originality. For example, the detailed descriptions of steam-powered machines contrast with the traditional structure of Ottoman society while simultaneously transporting it to a fantastical dimension. In this context, Anar's work serves as an example that reveals the potential of Steampunk in Turkish literature. The research concludes that the aesthetic and narrative elements of Steampunk are not limited to Western literature but can be successfully adapted to different cultural contexts. *Yedinci Gün* stands out as a work that integrates the core features of Steampunk into Turkish literature while preserving its cultural uniqueness. This demonstrates the capacity of postmodern literary genres to transcend cultural boundaries and be reproduced in diverse contexts. Anar's novel breathes new life into Steampunk by centering on Ottoman history and culture, while also showcasing the potential of this genre in Turkish literature. This study provides an important foundation for advancing Steampunk research in Turkish literature. İhsan Oktay Anar's *Yedinci Gün* offers a fertile ground for understanding the reflections of Steampunk in Turkish literature and examining this subgenre from a broader perspective. Additionally, it serves as a noteworthy example for exploring the unique interpretations of postmodern movements in Turkish literature within the global literary landscape. This successful adaptation of Steampunk in Turkish literature serves as an inspiring resource for future studies while also highlighting the cultural diversity of postmodern literature. Ultimately, this analysis is believed to contribute valuable insights to the literature by enhancing our understanding of Turkish literature's interaction with universal literary genres and its capacity to reinterpret them.