



"Gohor" serisi temel alınarak oluşturulmuş, odağına yaşam-bilim-insan üçgeninde ilerleyen bir denklem yerleştiren, geleceğin peşine düşmeyi hedefleyen bir bilimkurgu atölyesi.

AŞKIN GÜNGÖR'LE "GOHOR EVRENİ'NİN İZİNDE"



AŞKIN GÜNGÖR

Yazının var ettiği bir dünyada her şeyin mümkün olabileceğini savunan Aşkın Güngör, yayıncılıkta geride bıraktığı 20 yılı aşkın süre boyunca editörlükten yazı işleri müdürlüğüne sektörün hemen her alanında faaliyet göstermiş üretken bir yazar. Çocuklar ve gençler için kaleme aldığı fantastik romanlarıyla tanınan Güngör, İspanya'da yayımlanan Hispacon 2007 seçkinde, *Çarkifelek* adlı öyküsüyle tek Türk yazar olarak yer aldı.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- "Kent kültürü" ve "birlikte yaşama" kavramları üzerine etraflıca düşünme ve tartışma imkânı bulurlar.
- İyi kurgulanmış bir bilimkurgu romanı okuyarak içerisinde yaşadıkları evreni sorgulamanın yollarını öğrenirler.
- Ütopya/distopya anlayışları üzerine görüş bildirerek bu kavramlar hakkında detaylı bilgi edinirler.
- İnsanın yüzyıllardır süregelen geçmişi silme ve geleceği belirleme tutkuları üzerine düşünsel bir yolculuğa çıkarlar.
- Grup çalışmasına dayalı bir felsefi tartışma gerçekleştirirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- **Ön hazırlık:** Atölyeye başlarken yazar, katılımcılara Gohor Evreni'nde kullanılan birkaç evirmece/anagram isim örneği vererek detaylı açıklamalarda bulunur.
- **Öğrencilerin evirmece/anagram üzerine düşünceleri istenir ve bu sistemi kullanarak yeni isimler türetmeleri söylenir.** Oluşturulan yeni isimler daha sonra kullanılacak şekilde bir yere not edilir.
- **Gruplaşma:** Atölye katılımcıları, genel öğrenci mevcudunu dikkate alarak iki farklı gruba ayrılırlar.
- **Tartışma:** "İçerisinde yaşadığımız medeniyet olağandışı bir durum sebebiyle bir anda yok olsa ve biz hayatta kalan bir avuç insan arasında kalsak yeni şehrimizi kurarken yanımıza hangi malzemeleri alırdık?" sorusu üzerine kısa bir tartışma başlatılır.
- **Listeleme:** Bilgisayar ve katılımcıların aklına gelen buna benzer her türlü malzeme, duvar tahtasında oluşturulacak iki ayrı bölmede listelenir.
- **Şehre İsim Verme:** Katılımcıların atölye başlangıcında, evirmece/anagram sistemiyle türettikleri yeni isimler yüksek sesle okunarak oy çokluğuyla iki isim seçilir ve bu isimler katılımcıların kurmaya hazırlandıkları iki yeni şehre ve dolaylı olarak da bulundukları gruplara verilir.
- **Şehir Kurma:** Listelenen malzemelere göre Aşkın Güngör tarafından şehirler tanımlanır. Hangi grup nasıl bir şehir kuracak? Acaba kurulan yeni şehirler yok olan önceki medeniyetin izinde yürüyüp felakete mi sürüklenecek, yoksa yüzyıllar boyunca barış içinde yaşanacak ileri bir medeniyete mi dönüşecek?
- **Değerlendirme:** Ortaya çıkan iki yeni şehir profili sözlü olarak değerlendirilir.



2400'lerdeyiz. Mavi Ankaların, kızıl baykuşların, hareketli fotoğrafların, düş odalarının, meleklerin ve daha nicelerinin var olduğu bir dünyadayız. Kendini tüm dış etkenlerden soyutlamış, fanusla örtülmüş camdan bir kentteyiz. Bu Cam Kent, dış dünyanın tüm kötülüklerinden uzakta, zenginlik ve refah içerisinde ütöpik bir yer. Oysa kentin sınırları dışında kalan bölgelerde yaşam hiç de iyimser bir tablo çizmiyor. Yoksa Cam Kent görüldüğü kadar masum bir yer değil mi?