

**T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI ANA SANAT DALI**



RETROFÜTÜRİST BİR İZDÜŞÜM OLARAK STEAMPUNK ESTETİĞİ

Yüksek Lisans Tezi

Mehmet Hakan MAMUŞ

Danışman

Dr. Öğr. Üyesi Özlem AYVAZ TUNÇ

SAMSUN
2022

TEZ KABUL VE ONAYI

Mehmet Hakan MAMUŞ tarafından, **Dr. Öğr. Üyesi Özlem AYVAZ TUNÇ** danışmanlığında hazırlanan **“RETROFÜTÜRİST BİR İZDÜŞÜM OLARAK STEAMPUNK ESTETİĞİ”** başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından 11.8.2022 tarihinde yapılan sınav sonucunda oy birliği ile başarılı bulunarak Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı Adı Soyadı Üniversitesi Ana Bilim/Ana Sanat Dalı	İmza	Sonuç
Başkan	Doç. Dr. Aytaç ÖZMUTLU Ordu Üniversitesi Grafik Ana Sanat Dalı		☒ Kabul
			☐ Ret
Üye	Doç. Dr. Tarık YAZAR Ondokuz Mayıs Üniversitesi Grafik Ana Sanat Dalı		☒ Kabul
			☐ Ret
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Özlem AYVAZ TUNÇ Ondokuz Mayıs Üniversitesi Grafik Ana Sanat Dalı		☒ Kabul
			☐ Ret

Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen ve yukarıda adları yazılı jüri üyeleri tarafından uygun görülmüştür.

ONAY
... / ... / ...
Prof. Dr. Ali BOLAT
Enstitü Müdürü

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI

Hazırladığım Yüksek Lisans tezinin bütün aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara riayet ettiğimi, çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak kullandığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin Kaynaklar'da gösterilenlerden oluştuğunu, her unsurun enstitü yazım kılavuzuna uygun yazıldığını ve TÜBİTAK Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Yönetmeliği'nin 3. bölüm 9. maddesinde belirtilen durumlara aykırı davranılmadığını taahhüt ve beyan ederim.

Etik Kurul Gerekli mi ?

Evet ☐ (Gerekli ise ekler kısmına ekleyiniz)

Hayır ☒

İmza

23 / 06 / 2022

Mehmet Hakan MAMUŞ

TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI

Tez Başlığı : RETROFÜTÜRİST BİR İZDÜŞÜM OLARAK STEAMPUNK ESTETİĞİ

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışması için şahsım tarafından 23.06.2022 tarihinde intihal tespit programından alınmış olan özgünlük raporu sonucunda;

Benzerlik oranı : % 3

Tek kaynak oranı : % 1 çıkmıştır.

İmza

23 / 06 / 2022

Dr. Öğr. Üyesi Özlem AYVAZ TUNÇ

ÖZET

RETROFÜTÜRİST BİR İZDÜŞÜM OLARAK STEAMPUNK ESTETİĞİ

Mehmet Hakan MAMUŞ
Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Görsel İletişim Tasarımı Ana Sanat Dalı
Yüksek Lisans, Haziran/2022
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Özlem AYVAZ TUNÇ

Steampunk türü ilk olarak 1980’lerde Viktorya Dönemi’nde geçen alternatif tarih kurgularını tanımlamak için edebiyat alanında ortaya çıkmış, daha sonra birçok sanat alanında kendine yer edinmiştir. 2000’li yıllarda popülerliğini arttıran steampunk, artık sadece bir tür olarak değil, akım, moda, stil ve alt kültür olarak da tanımlanmaya başlanmıştır. Temelini Viktorya Dönemi ve Sanayi Devrimi nostaljisinden alan steampunk estetiği, ilkel teknolojiyle oluşturulmuş fütürist tasvirlerle karakterize edilmektedir. Steampunk estetiğinin temellerinin geçmişe dayanması, geçmiş zamanın teknolojisiyle ve o dönemde yaşamış olan insanların gözüyle bir alternatif tarih kurgusu sunması, bu türün retrofütürizm kavramıyla ilişkili olduğunu göstermektedir.

Konu hakkında yapılan literatür taramalarında, steampunk türü ve steampunk estetiğinin, geçmişten bugüne kadar geçirdiği değişimin, bu kavramlar hakkında tanımlama güçlüğü ve kavram karmaşası yarattığı tespit edilmiştir. Bu çalışma, steampunk türü ve estetiğinin, retrofütürizm perspektifinden irdelenmesiyle kavramların anlaşılır kılınmasını amaçlamaktadır. Ayrıca, çalışmanın içeriğinde, steampunk kavramının çatısını oluşturan bilim kurgu türü hakkında da araştırmalara yer verilmektedir.

Steampunk estetiği hakkındaki araştırmalar ve bu araştırmalar sonucunda yapılan çıkarımlar, türün estetiğini barındıran film, çizgi roman ve video oyunu gibi görsel içerikli yapıtların içerik analizi yöntemine dayalı olarak incelenmesiyle desteklenmektedir. Steampunk estetiğinden izler taşıyan günümüze yakın yapıtlar dışında, bu estetiğin oluşumuna öncülük etmiş olabilecek yapıtlar da incelemeye tabi tutulmuştur. Ayrıca, bu çalışmada, steampunk estetiği hakkında literatür taramalarından elde edilen bilgilerin, eser incelemelerinden elde edilen sonuçlarla karşılaştırılması yapıp, steampunk estetiğinin geçmişten bugüne gelişimi ve değişimi ortaya konulmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Steampunk, Retrofütürizm, Bilim kurgu, Steampunk estetiği

ABSTRACT

STEAMPUNK AESTHETICS AS A RETROFUTURISTIC PROJECTION

Mehmet Hakan MAMUŞ
Ondokuz Mayıs University
Institute of Graduate Studies
Department of Visual Communication Design
Master, June/2022
Supervisor: Assist. Prof. Dr. Özlem AYVAZ TUNÇ

The steampunk genre, for the first time, appeared in the field of literature in order to define the alternative history that occurred in 1980ies in the Victorian Era, and then gained foot for itself in many fields of art. Increasing its popularity in the 2000s, steampunk was no more a genre, but it started to be defined as a trend, a fashion, a style and as a sub-culture. The steampunk aesthetics that was based on the nostalgia of Victorian Era and Industrial Revolution, is characterized with the futuristic descriptions formed by the primitive technologies. The fact that the steampunk took the basis of its aesthetics from the past, that it offers an alternative historical fiction by the past time technologies and from the eyes of the people who lived in that era, show that the genre is related with the concept of retrofuturism.

Through the literature reviews done in the matter, it was detected that the steampunk genre and the steampunk aesthetics, and the change they observed from the past to today, create a definition difficulty and confusion of concepts. This work aims to make the concepts comprehensible, through the examination of the steampunk genre and aesthetics in terms of retrofuturism perspective. To this purpose, studies regarding the sci-fi genre that form the frame of the steampunk concept are also mentioned, within the scope of the work.

The studies about the steampunk aesthetics and the conclusions to such studies are supported by the examination of the visual works such as films, comic books, and video games that contain the aesthetics of the genre. Other than the recent works that bear the traces of the steampunk aesthetics, the works that pioneered the formation of this genre were also made subject to the examination. In this study, additionally, the information obtained through the literature reviews about the steampunk aesthetics were compared with the results obtained by the work reviews, thus the development and the change of the steampunk aesthetics from the past to today are produced.

Keywords: Steampunk, Retrofuturism, Science fiction, Steampunk aesthetic

ÖN SÖZ VE TEŞEKKÜR

Tez yazım sürecimin başından itibaren desteklerini esirgemeyen, çalışma hevesimi diri tutmamı sağlayan değerli hocam ve tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Özlem Ayvaz TUNÇ'a;

Eğitim sürecimde bana kapıları her zaman açık olan ve her konuda destek veren değerli hocalarıma;

Daima yanımda olan, fikir ve eleştirileriyle çalışmamı olgunlaştırmama yardımcı olan babama, teşekkürü borç bilirim.

Mehmet Hakan MAMUŞ

İÇİNDEKİLER

TEZ KABUL VE ONAYI	i
BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI	ii
TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ÖN SÖZ VE TEŞEKKÜR	v
İÇİNDEKİLER	vi
ŞEKİLLER DİZİNİ	vii
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem	2
1.2. Alt Problemler	2
1.3. Amaç	2
1.4. Sınırlılıklar	3
1.5. Yöntem	3
2. KAVRAM OLARAK BİLİM KURGU	4
2.1. Bilim Kurgunun Tanımlanması	4
2.2. Tasarımda Bilim Kurgu	8
2.3. Bilim Kurgunun Tarihçesi	12
2.4. Bir Bilim Kurgu Alt Türü Olarak Steampunk'ın Doğuşu	20
3. RETROFÜTÜRİZM VE STEAMPUNK	23
3.1. Retrofütürizmin Tanımlanması	23
3.2. Kavram Olarak Steampunk	29
3.3. Neo-Viktoryanizm	37
3.4. Steampunk ve Retrofütürizm	37
4. STEAMPUNK ESTETİĞİ	41
4.1. Steampunk Estetiğinin Tanımlanması	41
4.2. Yapıt İncelemeleri	46
4.2.1. İmkansız Yolculuk (1904) Film İncelemesi	47
4.2.2. Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) Film İncelemesi	53
4.2.3. Batman: Gotham'ın Gaz Lambaları (1989) Çizgi Roman İncelemesi	59
4.2.4. Ölümcül Makineler (2018) Video Oyunu İncelemesi	67
4.2.5. Syberia: The World Before (2022) Video Oyunu İncelemesi	78
5. SONUÇ	84
KAYNAKÇA	88
ÖZ GEÇMİŞ	93

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 2.1. Minority Report filmi etkileşimli ekran tasviri.....	10
Şekil 2.2. Tron Efsanesi (2010) filminden bir sahne	11
Şekil 2.3. R.U.R. tiyatro oyununda robot tasvirleri (1928-1929)	16
Şekil 3.1. Albert Robida'nın 1902 tarihli gelecek tasvirleri içeren illüstrasyonu.....	24
Şekil 3.2. Tomorrowland Tema Parkı.....	27
Şekil 3.3. Retrofütüristik bir araç tasarımı	28
Şekil 3.4. Steampunk tarzında oluşturulmuş bir hava aracı illüstrasyonu	33
Şekil 3.5. Steampunk stilinde tasarlanmış bir bilgisayar	34
Şekil 3.6. Steampunk modası.....	36
Şekil 3.7. Airship Maximus, Mike Savad (2013)	38
Şekil 4.1. 3 boyutlu steampunk şehir tasarımı (Oğuzhan Kar, 2020)	42
Şekil 4.2. Wild Wild West (1999) filminden bir sahne.....	44
Şekil 4.3. Steampunk stilinde giyinen cosplay sanatçıları.....	46
Şekil 4.4. İmkânsız Yolculuk (1904) film afişi.....	47
Şekil 4.5. İmkânsız Yolculuk (1904) açılış sahnesi	48
Şekil 4.6. İmkânsız Yolculuk (1904) fabrika sahnesi	49
Şekil 4.7. İmkânsız Yolculuk (1904) uçabilen tren tasarımı.....	50
Şekil 4.8. İmkânsız Yolculuk (1904) otomobil tasarımı.....	51
Şekil 4.9. İmkânsız Yolculuk (1904) denizaltı tasarımı.....	52
Şekil 4.10. Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) film afişi.....	53
Şekil 4.11. Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) açılış jeneriği.....	54
Şekil 4.12. Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) liman kasabası.....	55
Şekil 4.13. Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) buharlı firkateyn.....	56
Şekil 4.14. Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) buharlı firkateyn.....	57
Şekil 4.15. Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) borulu org.....	58
Şekil 4.16. Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) “Nautilus” denizaltısı	59
Şekil 4.17. Batman: Gotham’ın Gaz Lambaları Kitap Kapağı	60
Şekil 4.18. Gotham’ın Gaz Lambaları, 19.yüzyıl Londra şehir çizimleri.....	62
Şekil 4.19. Şehrin Efendisi, Viktorya stili askılık ve Batman maskesi.....	63
Şekil 4.20. Şehrin Efendisi, otomatik silah ateşleyen tekerlekli makine tasviri	64
Şekil 4.21. Şehrin Efendisi, hava aracı tasviri	65
Şekil 4.22. Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) Nautilus maketi	65
Şekil 4.23. Şehrin Efendisi, hava aracının iç mekan tasarımı	66
Şekil 4.24. Şehrin Efendisi, hava aracını kontrol eden robot tasviri.....	67
Şekil 4.25. Ölümsüz Makineler (2018) film afişi	68
Şekil 4.26. Ölümsüz Makineler (2018) açılış jeneriği	69

Şekil 4.27. Ölümcül Makineler (2018) dürbün tasarımı	70
Şekil 4.28. Ölümcül Makineler (2018) hareketli şehirler ve mimari	71
Şekil 4.29. Ölümcül Makineler (2018) şehir kontrol merkezi	72
Şekil 4.30. Ölümcül Makineler (2018) kasaba kontrol merkezi	72
Şekil 4.31. Ölümcül Makineler (2018) kıyafet ve aksesuarlar.....	73
Şekil 4.32. Ölümcül Makineler (2018) otomobil tasarımı	73
Şekil 4.33. Ölümcül Makineler (2018) propaganda posterleri.....	74
Şekil 4.34. Ölümcül Makineler (2018) hurda parçalama merkezi	74
Şekil 4.35. Ölümcül Makineler (2018) steampunk stili aracın iç tasarımı.....	75
Şekil 4.36. Ölümcül Makineler (2018) uzak doğu tasarım çizgileri barındıran hava aracı ...	75
Şekil 4.37. Ölümcül Makineler (2018) gelişmiş hava aracı tasarımı	76
Şekil 4.38. Ölümcül Makineler (2018) Londra'daki dekoratif detaylar	76
Şekil 4.39. Ölümcül Makineler (2018) gökyüzünde bir liman şehri.....	77
Şekil 4.40. Ölümcül Makineler (2018) "Medusa" isimli dev ışın silahı tasarımı	77
Şekil 4.41. Syberia: The World Before, kapak görseli	78
Şekil 4.42. Syberia: The World Before, piyano sahnesi	79
Şekil 4.43. Syberia: The World Before, müzisyen ve turna automaton'ları	79
Şekil 4.44. Syberia: The World Before, retrofütürist bilgisayar tasarımı	81
Şekil 4.45. Syberia: The World Before, 2004 yılına ait bir şehir tasviri.....	81
Şekil 4.46. Syberia: The World Before, tramvayı kontrol eden bir automaton	82
Şekil 4.47. Syberia: The World Before, mekanik bulmacalar	83

1. GİRİŞ

Bilim kurgu terminolojisine 1980'lerde giren steampunk kavramı, ilk olarak 19. Yüzyıl Kraliçe Viktorya Dönemi'nde geçen fantastik unsurlar içeren hikayeleri tanımlamak için kullanılmıştır. Türkçe karşılığı “buhar” olan “steam” ve bir alt kültür olan “punk” sözcüklerinin birleştirilmesiyle elde edilen bu kavram, zamanla kapsamını genişletmiş, edebiyat dışındaki alanlarda da kendine yer bulmuştur. Steampunk, zamanla popülerlik kazanarak sinema, televizyon dizileri, çizgi roman, güzel sanatlar, mimari, video oyunları ve moda gibi alanlarda kendini göstermiştir. Bir edebiyat alt türü olmanın dışına çıkmış, alt kültür, akım, moda, stil ve tema gibi sözcüklerle bir arada kullanılır hale gelmiştir. Bunun sebebi, türün barındırdığı kendine has estetik anlayıştır. Steampunk'ın estetik anlayışı, Viktorya Dönemi ve Sanayi Devrimi nostaljisi içeren anlatılar barındıran ve bilim kurgu unsurları içeren birçok sanat eseri ve yapıttan alınan tasvirlerin harmanlanmasıyla oluşturulmuştur. Nostalji temelli oluşturulan yapıtlar, genellikle o dönemin ilkel teknolojisiyle meydana getirilmiş “ileri teknoloji” kurgusu barındırmaktadır. Geçmiş dönemleri merkezine alan bir gelecekçilik anlayışının hakim olduğu steampunk estetiğinin temelini oluşturan kavramlardan biri retrofütürizmdir. Nostalji temelli bir sözcük olan retro ve gelecekçilik anlamına gelen fütürizmin birleştirilmesiyle oluşturulan bu kavram, temeli geçmişe dayanan gelecek anlatılarını veya fütürist unsurların geçmiş tarihsel dönemlerde geçen anlatılara yedirilmesiyle ortaya çıkan kurguları tanımlamak için kullanılmaktadır.

Steampunk türünü karakterize eden makineler, mekanlar, silahlar, aletler, araçlar vb. öğelerin ilk olarak Jules Verne ve H.G. Wells gibi önemli bilim kurgu yazarlarının romanlarında yer alan, var olmayan teknolojilerden ilham alınarak oluşturulduğu kabul edilmektedir. İlk olarak bu eserlerin sinema, tiyatro ve plastik sanatlar yoluyla görselleştirilmesiyle şekillenen steampunk estetiği, türün tanımının yapılmasının ardından ortaya konan yapıtlarla kapsamını genişletmiş, içeriğine birçok görsel unsur dahil olmuştur. Yapıtların içerisinde yer alan unsurlar dışında steampunk, belli başlı giyim tarzları, malzemeler ve renk, tipografi gibi grafiksel unsurlarla özdeşleştirilir hale gelmiştir.

Gerçekçi anlatılar sunma kaygısı gütmemesiyle steampunk, fantazi türüyle de ilişkili olsa da yapıtlarda yer alan tasvirlerin temelini mevcut dünyanın gerçeklerinden alması ve gerçek tarihsel dönemlere ait unsurlar içermesi sebebiyle fantastik olmaktan

ziyade bilim kurgusaldır. Bu nedenle steampunk'ı anlamak için öncelikle bilim kurguyu ve bilim kurgunun tasarıma olan etkilerini anlamak gerekmektedir.

1.1. Problem

Yapılan alanyazın taramalarında, Steampunk'ın geçmişten bugüne değin farklı alanlarda ve farklı sanatçıların çalışmalarında estetik açıdan geçirdiği dönüşümün, steampunk estetiğinin tanımlanmasını güçleştirdiği ortaya çıkmaktadır. Steampunk kavramının tür, tema, moda, akım ve alt kültür olarak anılması ise kavram karmaşası yaratmaktadır. Bu tanımlama güçlüğü ve kavram karmaşası projenin ana probleminin temelini oluşturmaktadır.

Projenin ana problemi, steampunk türünü ve steampunk estetiğini retrofütürizm kavramını temel alarak inceleyip, anlaşılır kılmaktır.

1.2. Alt Problemler

- Steampunk'ın çatı kavramı olan bilim kurgu nedir ve neden steampunk bir bilim kurgu alt türü olarak ortaya çıkmıştır?
- Retrofütürizm nedir ve steampunk kavramıyla ilişkisi nedir?
- Steampunk türünün temelini neden steampunk estetiği oluşturmaktadır?
- Geçmiş ve günümüze ait yapıtlarda steampunk estetiği kendine nasıl yer edinmiştir?

1.3. Amaç

Araştırmanın temel amacı, steampunk'ı diğer tür ve akımlardan ayıran özellikleri ve steampunk estetiğinin özgün görsel nitelikleri tespit ederek, steampunk kavramının ve estetiğinin anlaşılır hale gelmesini sağlamaktır. Bu doğrultuda steampunk kavramını ve steampunk estetiğini anlamak için gerekli olan ana kavramın “retrofütürizm” olduğu tespit edilmiştir. Çalışmada, retrofütürizm ve steampunk kavramları arasındaki ilişkinin irdelenmesiyle, steampunk hakkında mevcut olduğu tespit edilen bu kavram karmaşasının giderilmesi amaçlanmaktadır.

Steampunk'ın bir tür olarak ele alındığında bilim kurgu çatısı altında değerlendirilmesi sebebiyle, bilim kurgu kavramı, bilim kurgu tarihi ve bilim kurgunun tasarımla ilişkisinin de incelenmesinin gerekliliği tespit edilmiştir.

Bu çalışmada, film, çizgi roman ve video oyunu incelemelerinde steampunk estetiğinden izler taşıyan tasarım unsurlarının tespitinin yapılmasıyla, steampunk'ın

bu yapıtlar üzerindeki izdüşümleri ortaya konulacaktır. Bu doğrultuda geçmişten günümüze steampunk türünün oluşumunun, steampunk estetiğinin değişiminin ve türün farklı sanat alanlarındaki yansımalarının tespit edilmesi amaçlanmaktadır.

1.4. Sınırlılıklar

Bu araştırma steampunk türünü “steampunk estetiği” üzerinden incelemeyi kapsamaktadır. Bu nedenle steampunk edebiyatı ve görsel içerik barındırmayan yapıtlar araştırmanın merkezinde yer almamaktadır. İncelemesi yapılacak eserler görsel içerik barındırma kriteri üzerinden seçilmiş olup, incelemeler, yönetmen, yazar, çizer ve tasarımcıların tasarım tercihleri üzerinden yapılmıştır. Bu doğrultuda steampunk estetiğinin edebi eserlerden ziyade film, televizyon dizisi, video oyunu ve çizgi romanlardaki izdüşümleri, araştırmanın konusunu oluşturmaktadır. Steampunk eserlerinin içerdiği konular ve senaryolardan ziyade, yapıtlardaki görsel unsurlar dikkate alınarak kavram analizi ve araştırması yapılmıştır.

1.5. Yöntem

Bu çalışma, literatür taramasına ve doküman analizi yöntemine dayalı olarak gerçekleştirilmiştir. Çalışmada, projenin temel konusu olan “steampunk estetiği” ve bu kavramı anlaşılır kılmak için ihtiyaç duyulduğu tespit edilen “bilim kurgu” ve “retrofütürizm” kavramları üzerine yapılan literatür taramalarına yer verilmiştir.

Literatür taraması dışında, konuyla alakalı yapıt incelemelerine yer verilmiştir. Yapıt incelemeleri, içerik analizi yöntemine dayalı olarak yapılmıştır. İncelenebilecek yapıtlar, “görsel öge barındırma” ölçütü dikkate alınarak belirlenmiştir. Ön incelemeden geçirilen yapıtlar arasından, steampunk kavramının tanımı yapılmadan önce yayımlanmış olan ve bu estetiğin oluşumuna öncülük etmiş olabileceği tespit edilen 2 sinema filmi, incelenmek üzere seçilmiştir. Bu sinema filmleri dışında, türün tanımının yapılmasının ardından yayınlanan bir çizgi roman ve günümüze yakın tarihlerde yayımlanmış olan bir film ve video oyunu incelenecek eserler arasına dahil edilmiştir. İncelenmek üzere seçilen yapıtların farklı tarihsel dönemlerde yayımlanmış olmasına dikkat edilmiştir; bu sayede steampunk’ın geçmişten bugüne değişiminin ve gelişimin ortaya konulabilmesi sağlanmıştır. Seçilen yapıtların sinema, çizgi roman ve video oyunu gibi farklı alanlara ait olması tercihi, steampunk’ın farklı alanlardaki izdüşümlerinin görülebilmesini amaçlamaktadır.

2. KAVRAM OLARAK BİLİM KURGU

2.1. Bilim Kurgunun Tanımlanması

Kökeni, bu türün tanımının yapılmasından çok daha eskilere dayanan bilim kurgu, yapısı itibarıyla çok fazla tanıma sahiptir. Zaman içerisinde birçok alt türü ortaya çıkan bilim kurgunun sınırlarının belirlenmesi ve bir kalıba sokulması oldukça zordur. Sürekli değişen ve gelişen yapısından dolayı bilim kurgu, bu türde eser vermiş sanatçıların, türü farklı perspektiflerden bakarak değerlendirmesine ve bu doğrultuda tanımlar yapmasına sebep olmuştur. Octavia E. Butler’a göre bu türün sadece türsel yapısı değil içeriği de değişimle alakalıdır. Butler’a göre; bilimsel, teknolojik ve sosyal değişimleri konu alan bilim kurgunun, “değişim” kavramını içeriğinin en önemli öğelerinden biri olarak benimsemesi, onu diğer türlerden ayıran özelliklerden biridir (Canavan, 2016).

Ray Bradbury’nin söylemiş olduğu “Hayal ettiğin her şey kurgudur, başardığın her şey ise bilim, yani tüm insanlık tarihi bilim kurgudan başka bir şey değil” sözü bilim kurgunun ilhamını insanlığın geçmişinden alan ve insanlık tarihi kadar zengin içeriği olan bir tür oluşunu özetler niteliktedir (Hazelden, 2020).

Yazar Mark C. Glassy, bu türün tanımlanmasının zorluğu hakkında, “Onun ne olduğunu bilmezsiniz ama onu görünce tanırırsınız.” demiştir (Glassy, 2001). Net bir tanımının olmayışından dolayı birçok insan bilim kurguyu, bu türün parçası olarak kabul edilen eserlerin barındırdığı ortak konu ve tasvirler üzerinden tanımlanmaya çalışmıştır.

Bir bilim kurgu eseri zaman dilimi olarak, gelecekte, günümüzde, yeniden kurgulanmış bir geçmişte veya alternatif bir zamanda geçebilir. Kurguları sınırlandıran belirlenmiş bir zaman dilimi yoktur. Bu sınırsızlık eserlerin içeriğinde de mevcuttur. Birçok insanın sandığının aksine bu türe ait eserler, bir uzay hikayesi anlatma zorunluluğu taşımamaktadır. Uzay yolculukları, keşfedilmemiş gezegenler, uzaylılar ve farklı galaksilerdeki uygarlıklar bir bilim kurgu eserine konu olabileceği gibi kontrolden çıkmış bilimsel deneyler, tamamen dünyada geçen bir robot hikayesi, bağımsızlığını kazanmış bir yapay zeka, ve zaman yolculukları da bilim kurgu hikayelerine konu olabilmektedir. Bilim kurgu eserlerinin kapsamı, bu belirtilen konularla da sınırlı değildir.

Amerikalı bilim-kurgu yazarı Lester del Rey bilim kurgu hakkındaki sınırsızlığı: “Sıkı bir hayranı bile bilim kurgunun ne olduğunu açıklamakta zorlanır, tam ve tatminkar bir açıklamasının olmaması ise bilim kurgunun kolayca tanımlanabilecek sınırlarının olmamasındandır.” sözleriyle anlatmaktadır.(del Rey, 1980).

Türün tanımını yapmanın yollarından biri, bilim kurgunun fantastik kurguyla olan farkını ortaya koymaktır. Fransız bilim kurgu yazarı Pierre Versins, bilim kurgu için “düşsel, mantıklı tahminler” tanımını yapmıştır ve buradaki “mantıklı” kavramı bilim kurguyu fantastik kurgudan ayıran temel olgulardan biridir. Fantastik kurgu, gerçek dünyanın, mantıksız, büyü, sihirli ve inanılmaz olanla karışmasına bir gerekçe göstermek zorunda değildir. Bilim kurgu ise fantastik kurgunun aksine bilimsel olmalı ya da öyle görünmelidir (Baudou, 2005: 10).

Bilim kurgu eserinin bilimsel görünmesi, içerisinde yer alan tasvirlerin açıklamasız ve temelsiz bırakılmaması sayesinde mümkün olur. Bir bilim kurgu hikayecisi günümüzde olanaksız gözüken kurgulara hikayesinde yer verebilir; fakat bu kurguların kendi içerisinde bir mantığı ve açıklaması olmak zorundadır. Örneğin; bir bilim kurgu hikayesinde yer alan güçlü bir makine, gücünü günümüzde kullandığımız yakıtlardan, henüz keşfedilmemiş teknolojilerden veya başka bir gezegenden elde edilmiş tamamen kurgusal bir madeni yakıttan alabilir; fakat büyü, sihir ve gökten gelen bir gücün o makinenin çalışmasını sağlaması o hikâyeyi bilim kurgunun sınırlarının dışına çıkarır.

Polonyalı yazar Stanislaw Lem, bilim kurguyla fantastik kurgunun farkını “zihin okuma” eylemi üzerinden anlatmıştır. Lem’e göre ölen birinin zihnine girip düşüncelerini okumak imkânsız olduğu için fantastik bir öğedir; fakat gerçekçi kurgularda bu düşünceler ve düşünce okuma işlemi genellikle tüm detaylarıyla anlatılır. Okuyucuyla yazar arasında mevcut teknolojiye göre imkânsız olan bu tür olayların temsili için olağan dışı yöntemler kullanılmasına izin veren özel bir kuralın var olduğunu onaylayan sessiz bir anlaşma vardır (Güney, 2007: 28-29). Okuyucuyu, olağan dışı olayların kurgulanmış teknolojiyle olabileceğine edebi oyunlarla ikna etmek bilim kurgu hikayecisinin görevidir; fakat bir fantastik kurgu hikayecisinin böyle bir sorumluluğu yoktur.

Bir bilim kurgu eseri her zaman mevcut olmayı ve alternatifi aramak zorunda değildir. Eser sahibi bilimsel gerçeklere tamamen bağlı kalmaya da çalışabilir. Bu tür

eserlere “hard science-fiction” (katı bilimkurgu) adı verilmiştir. Genellikle astronomi, bilgisayar, sibernetik, nükleer enerji, uzay teknolojileri ve gelişmiş silahlar gibi temalar içeren bu eserler anlatımlarda fizik, kimya, matematik ve astrofizik gibi bilim dallarının kurallarına uymaya ve bu kuralları esnetmemeye çalışır (Nicholls, 2019). Bunun karşıtı olan hafif bilim kurgu ise bilimle bağlarını daha esnek bırakmıştır ve bu yönüyle katı bilim kurguya oranla fantastik kurguyla daha çok ortak yön barındırmaktadır.

Bilim kurgu ismi ilk olarak Amerikalı yazar, mucit ve dergi yayımcısı Hugo Gernsback’ın 1924’te “scienticfiction” (bilimsel kurgu) isimli bir dergi yayımlamasıyla ortaya çıkmıştır. 1929’da yine Hugo Gernsback, Science Wonder Stories dergisinin sunuş yazısında edebiyatın yeni bir türünü tanımlamak için “science fiction” kelimesini kullanmış ve bu türün adının bugünkü halini almasını sağlamıştır. Kelimenin doğuşu 20.yüzyılın başlarında olsa da türün kökeni yüzlerce yıl öncesine dayanmaktadır (Baudou, 2005: 8).

Bilim kurgu kavramı ilk çıktığında sadece edebiyat alanında bu tür kapsamındaki eserleri tanımlamak için kullanılmıştır. Bugün, bağlarını gerçeklikle tamamen koparmamış ve temelini doğa kanunlarından alan yaratıcı kurgusal öğeler, içeren sanat eserlerini, filmleri, televizyon dizilerini, bilgisayar oyunlarını, tiyatro eserlerini ve kitle iletişim araçlarını bilim kurgu kapsamında değerlendirebiliriz (Lilly, 2002).

Amerikalı yazar, editör ve aktör Forrest J. Ackerman 1954 yılında ilk kez bilim kurgunun kısaltması olan “sci-fi” terimini kullanmıştır. Bilimkurgunun tema olarak popüler kültür yapıtlarına dahil olmasıyla birçok kişi tarafından bu kavram düşük bütçeli kalitesiz filmlerle özdeşleştirilmiştir (Scalzi: 2005: 33).

Sözlük anlamına göre bilim kurgu yakın veya uzak gelecekle ya da geçmişle ilgili hikayelerin bugün olası olmayan teknolojik ve bilimsel unsurların kullanımıyla oluşturulmasıdır (Özön, 2000; 112).

Türün isim babası Hugo Gernsback için ise, bir bilim kurgu eseri, “bilimsel olgular ve kehanetlerle karışmış, düşsel, sürükleyici bir öykü” olarak tanımlanmıştır. Gernsback, bilim kurgu sınırları içerisinde kabul edilen her şeyin gelecekte gerçekleşebilme ihtimalini düşünmemiz gerektiğini ve yapılan okumaların yalnızca eğlenceli değil eğitici de olması gerektiğini savunmuştur (Baudou, 2005: 11).

Amerikalı bilimkurgu yazarı Robert A. Heinlein'in 1959'da yaptığı tanımda bilim kurguyu: "Gelecekte olması muhtemel olaylar hakkında, bütünüyle gerçek dünyaya, geçmişe ve gelecek ile ilgili yeterli bilgiye, doğa ve bilimsel yöntemin tam olarak anlaşılmasına dayalı gerçekçi kurgular." olarak tanımlamaktadır (Heinlein vd., 1959).

Stanislav Lem'e göre bilim-kurguda tasvir edilen her şeyin prensipte rasyonel ve ampirik bir açıdan yorumlanabilir olması gerekmektedir. Bu nedenle aşkın durumlar, açıklanamaz mucizeler, şeytanlar ve olağanüstü yaratıkların bilim kurguda yeri yoktur. Bilim kurguda olay örgüleri gerçekleşmesi muhtemel durumlar olarak görülmelidir (Güney, 2007: 31).

Ray Bradbury türün tanımını fikir kavramı üzerinden yaparak "bilim kurgu, fikirlerin kurgusudur" demiştir. Bradbury'ye göre bilim kurgu yalnızca mümkün olanın sanatı değil, bariz olanın da sanatıdır. Bradbury bilim kurguyu bilimsel kehanet çerçevesinde değerlendirerek bilim kurgunun akla gelmiş ama henüz gerçekleşmemiş ama gerçekleşmesi mümkün olan fikirler olduğunu söylemiştir (Weller, 2010). Bradbury, bilim kurgu hikayelerinin dünyayı değiştirecek fikirlerden ve bu fikirlerin tahmin edilen sonuçlarından doğduğunu söylerken modern bilim kurgu tanımlarının biraz dışına çıkmıştır.

Bugün bakılınca özellikle daha eski tarihlerde bilim kurguya dair yapılmış tanımların yeterince kapsayıcı olmadığı söylenebilir. Bilim kurgu kavramı türün isminin konulmasından bu zamana gelene kadar çok fazla evrim geçirmiştir ve kapsamını genişletmiştir. Geçmişte sadece gelecekçilik ve kehanetçilikle bağdaştırılan bilim kurgu, kapsamına yeniden kurgulanmış alternatif geçmiş zaman hikayelerini ve mevcut teknolojiyle oluşturulmuş gerçekçi kurguları da katınca kavram olarak kabuk değiştirmiştir.

Geçmişten bugüne bu tür üzerine yapılmış tanımların ortak noktası bilim kurgunun temelini bu dünyanın gerçeklerinden alıyor oluşudur. Bilim kurgu hikayeleri geçmişten bugüne dünyanın bilimsel, teknolojik ve sosyolojik gelişimden mutlak surette etkilenmiştir.

Michael Butor'un bilim kurguyu tanımlamak için kullandığı "ancak bilimin izin verdiği ölçüde gerçekleşmesi mümkün olanı ele alan yazın türü" geçmiş zamanda bu tür için yapılmış tanımların çoğundan daha kapsayıcıdır (Duru, 1973: 335).

Geçmiş zamanda kehanetle ilişkilendirilerek yapılan yetersiz kabul edilebilecek tanımlara karşı 1995 yılında Arthur C. Clarke bilim kurguyu kehanetten çok olasılıklarla ilişkilendirerek tanımlanmıştır. Clarke’a göre bilim kurgu yazarlarının çok azı geleceği yaşanacağı şekilde tahmin etmeye çalışmıştır çünkü bilim kurgu tahmine dayalı değil çıkarımda bulunmaya dayalıdır (Mesirow, 2013). Bilim kurguda “Gelecekte nasıl olacak?” sorusundan ziyade “Şöyle olsaydı nasıl olurdu?” sorusunun cevabı aranır.

Yazar K. Murat Güney de bilim kurgudan bahsederken olasılık kavramını temel kavram olarak ele almıştır. Güney, bilim kurgunun, uzak ve imkânsız dünyaları değil mevcut içinde yaşadığımız dünyanın detaylarını büyüteç görevi görerek okuyucusunun gözlerinin önüne serdiğini; yaşadığı ama farkında olmadığı şartları çok daha detaylı ve yakından gören izleyicinin mevcut şartların tek olasılık olmadığını düşünmesini sağladığını söyler. Bu sayede okuyucu halihazırda devam eden düzenin olması gereken ve zorunlu tek seçenek olmadığını fark eder. Güney’e göre bilim kurgu hikayeleri farklı olasılıkların gerçekleştiği, yaşamış olduğumuz dünyadan türeyen farklı dünyalardır (Güney, 2007: 8-9).

Tarih boyunca bilim-kurgu üzerine yapılmış tanımlar ve türün bugün geldiği nokta ele alındığında bilim-kurgu için, “temellerini yaşamış olduğumuz evrenin gerçeklerinden alarak üretilmiş alternatif durumların kurgusu” tanımı yapılabilir. Bu türde ortaya konmuş her bir eserin gerçeklikle bağının aynı oranda esnek olmaması bilim kurgu tanımları üzerine yapılan tartışmaların temelini oluşturur. Tek bir bilim-kurgu tanımı üzerinde uzlaşılammış olması ve bilim kurgunun evrilme sürecinin devam etmesi, gerçeklikle bağını oldukça esnek bırakan eserlerin türün kapsamında sayılıp sayılamaması gibi tartışmalarda ortak fikir birliğine varılamaması ve bunun genellikle izleyici-okuyucu takdirine bırakılması sonucunu doğurmaktadır.

2.2. Tasarımda Bilim Kurgu

Edebiyat alanında ortaya çıkan bilim kurgu türü, zamanla çok fazla sanatçıyı etkilemiş ve sinemadan mimariye, plastik sanatlardan video oyunlarına kadar birçok alanda kendini göstermiştir. Birbirinden farklı alanlarda yer edinen bilim kurguda, türün özellikleri sebebiyle sanatçılar alternatif bir gerçeklik oluşturma amacı gütmektedir. Sanatçılar, oluşturdukları kurgulara ve ortaya koydukları yapıtın türüne göre yapıtlarında, yeni bir dünya yaratırlar veya içinde yaşamış olduğumuz dünyayı temel alan yeni tasvirler ortaya koyarlar. Oluşturulan alternatif gerçeklikler temelini,

bu dünyanın gerçeklerinden alsa da birtakım unsurlarda değişikliğe gidilir ve birçok unsur sıfırdan yaratılır. Kurgulara göre betimlenen yapılar, dekorlar, araçlar, objeler, silahlar, makineler, kıyafetler, gezegenler ve doğal unsurlar sadece kurgular için değil gerçek dünya için tasarımlar üreten tasarımcılara da ilham olmuştur.

Bilim kurgu dünyası yaratmak olan yazar taklit etme zorunluluğu içinde değildir. Kurgulamakta, efsaneleştirmekte, icat etmekte tamamen serbesttir. Yazar bir kez temsili sürekliliği sağladıktan sonra doğa yasaları ve bilimsel metodu takip etmelidir. Kurguladığı dünyada ortaya koyduğu kesintiler için bilimsel, mantıklı ve tutarlı açıklamalar yapmak zorundadır. Bilim kurgunun tasarım ile ilişkisi bu kurgulanan dünyalar aracılığıyla gerçekleşir. Hikayelerin içinde geçtiği ve her yönüyle anlatıyı ve üslubunu desteklemek durumunda olan bu kurgu dünyalar, mekanlar, yapılar, araçlar ve bütün ürünleri ile hem günümüzle ilişkili hem de yenidirler. Mevcut mekan, yapı ve ürünler bilim kurgu sanatçısının zihninde mevcuttur. O bunları tutarlı bir şekilde değiştirir, bu yenilenmiş ürün imgeleri de tasarımcılara ilham olarak dönebilir. Daha da önemlisi bu imgeler tasarımcılardan daha çok toplumun büyük bir kesimini etkileyerek ortak bilinçteki gelecek beklentilerini şekillendirir (Ekremoğlu, 2002: 34).

Ekremoğlu'nun belirttiği, eserlerin toplumu etkileyerek ortak bilinçteki gelecek beklentisinin şekillendirmesinin sebeplerinden biri: bilim kurgu türünde ilk eser veren sanatçılardaki geleceğe yönelik tahminlerde bulunma ve bu tahminler üzerine betimlemeler yapma eğilimidir. Bu eserleri okuyan, gören, izleyen birçok insanın zihninde beliren gelecek algısı, eserlerdeki betimlemelerle şekillenmektedir. Şekillenen bu algı sebebiyle hem toplum hem sanatçılar nezdinde “benzer bir gelecek hayali”ne sahip olma durumu yaşanmaktadır. Sanatçılar, özellikle türün yaygınlaştığı ilk dönemlerde benzer gelecek tasvirleri yapma eğiliminde bulunmuşlardır. Bu eğilim, tarihsel dönemlere özgü fütüristik stillerin türemesine sebep olmaktadır. Aynı dönemlere ait eserlerdeki gelecek betimlemelerindeki benzerlik yüzünden, gelecek denilince birçok insanın zihninde birbirine yakın tasarımlar canlanmaktadır.

Teknolojinin gelişmesi ve gelecek hakkındaki öngörüler bilim kurgu eserlerini şekillendirirken, kurgu eserlerdeki anlatılar, teknoloji ve tasarımın gelişimine yardımcı olmaktadır. Yazarların, çizerlerin, yönetmenlerin hayal edip eserlerine yansıttığı tasvirler ileriki yıllarda bu anlatılardan etkilenen birçok tasarımcı ve mühendis tarafından hayata geçirilmiştir. Örneğin Apple tasarımcısı Bas Ording, iPhone kullanıcı arayüzünü tasarlarken 2002 yılı yapımı Minority Report filminden ilham almıştır. Ording, Minority Report filmindeki onlarca ekran arasında hızlıca geçiş yapabilen etkileşimli bir ekran tasviri (Şekil 2.1) olduğunu görerek bunun hayata geçirilmesi gerektiğini düşünmüş ve bu kurgusal tasviri baş tasarımcısı olduğu iPhone ürününün arayüzüne uyarlamıştır (Merchant, 2017). Bir başka örnekte, bir elektronik

kitap okuma cihazı olan Amazon Kindle’ın, Neal Stephenson’a ait bir bilim kurgu kitabı olan The Diamond Age (Elmas Çağı) kitabında yer alan; şekil değiştiren ve etkileşimli “süper kitap” tasvirinden ilham alınarak oluşturulduğu söylenmektedir (Stinson, 2020).



Şekil 2.1. Minority Report filmi etkileşimli ekran tasviri

Bilim kurgu yıllar içerisinde birçok şirketin tasarım departmanına ilham vermiştir. Araştırma ve geliştirme merkezlerinde tasarımcılar, ortaya yenilikçi fikirler koymak adına bilim kurgu eserlerinden ve bilim kurgu yapıtı ortaya koyan sanatçılardan yardım alma yoluna gitmişlerdir. Bunun sebeplerinden biri bilim kurgunun gelecek hakkında hayal etme konusunda katı sınırlar barındırmamasıdır. Bilim kurgu eserlerindeki çoğu tasarımın günümüzün şartlarına göre hayata geçirilmesi imkansızdır; fakat bu tasarımların barındırdığı hayal gücü gerçek dünya için somut tasarımlar ortaya koymaya çalışan bir tasarımcı için bir beslenme noktası oluşturabilir. Günlük hayatımızda kullandığımız her eşya zamanında bir kişinin o eşyayı hayal etmesi sonucu ortaya çıkmıştır. Tasarımın da, bilim kurgunun da çıkış noktası hayallerdir ve bu sebeple, birbirlerinden beslenmeleri kaçınılmazdır. Bu beslenme zamanla profesyonel hale dönüşmüş, birçok yenilikçi şirket bilim kurgu yazarlarını ve bu konunun uzmanlarını yaratıcılık oturumlarına dahil etmiştir. Bilim kurgu eserlerinden ilham almanın ötesine geçilerek, bilim kurgu sanatçıları ürün geliştirme sürecine entegre edilmiştir.

Endüstrinin ve bilim kurgunun birbirinden beslenip destek alması iki taraflı olmuştur. Teknoloji üreten şirketler bilim kurgudan ve bu türde eser veren sanatçılardan destek alırken sanatçılar da zaman zaman bilim insanı ve zanaatkarlardan destek almışlardır. Özellikle gerçeğe yakın “katı bilim kurgu” eseri üretmek isteyen

yazar, yönetmen ve sanatçılar eserlerinin tutarlı ve gerçekçi görünmesi adına bilim insanlarıyla beraber çalışmışlardır. Örneğin 2001: Bir Uzay Destanı filminin yönetmeni, aynı zamanda senaristi olan Stanley Kubrick ve diğer senarist Arthur C. Clarke filmdeki teknolojik tasvirleri yazarken Nasa, IBM ve Boeing gibi önde gelen teknoloji şirketlerinden destek almışlardır (Ekremoğlu, 2002: 35). 1968 yapımı olan filmin tasvir ettiği teknolojiler, filmin senaryosunun yazıldığı zamanlarda henüz hayata geçirilmemiştir. Sinema tarihinin en önemli bilim kurgu filmlerinden kabul edilen filmde yer alan tasarımlar, hem endüstriye hem de ondan sonra gelecek olan bilim kurgu eserlerine ilham olmuştur.

Sadece katı bilim kurgu eserlerinde değil, gerçeklikle bağlantısını daha serbest bırakan eserlerde de tasarım, eserin akılda kalıcılığını arttıran ve onu özgün hale getiren unsurlardan olmuştur. Sanatçılar, eserlerinde anlattıkları zaman dilimini farklı perspektiflerle yansıtırken tasarım unsurunu esere karakter kazandırma aracı olarak kullanmışlardır. Örneğin 2010 yapımı Tron Efsanesi filminde karakterlerin içine girdikleri dijital dünya, mavi şerit biçiminde ışıklarla aydınlatılmış karanlık mekanlarla tasvir edilir. Filmdeki karakterlerin kostümü ve kullandıkları araçların tasarımı da mekanla uyumlu şekilde ışıklı ve siyah renkte tasvir edilmiştir (Şekil 2.2). Tron Efsanesi filminin barındırdığı kendine has görsel unsurlar, filmin izleyicilerin zihninde daha güçlü şekilde kalmasını sağlamıştır. Tron Efsanesi filmi gibi birçok bilim kurgu eseri barındırdıkları özgün tasvirlerle kendilerine has tasarım üslubu oluşturmuştur.



Şekil 2.2. Tron Efsanesi (2010) filminden bir sahne

Edebiyat, plastik sanatlar ve sinema alanlarında ortaya konan bilim kurgu eserlerinde yer alan anlatılar, zihinlerde gelecek, sanal dünya, keşfedilmemiş gezegenler, uzaylılar vb. kavramlara dair ortak tezahürler oluşmasına sebep olmuştur. Özellikle bilim kurgu sinemasının oldukça popüler olduğu 70'lerin sonu ve 80'ler döneminde Üçüncü Türden Yakınlaşmalar (1977), Yıldız Savaşları Bölüm IV (1977), Bıçak Sırtı (1982), E.T. (1982) gibi filmlerde yer alan tasarımlar dünyada henüz var olmayan teknolojilerin, dünya dışı mekan ve canlıların nasıl görünebileceğine dair fikirleri izleyicilerin aklına yerleştirmiştir. Bu yapıtlardaki anlatılar daha sonradan birçok sanatçı için esin kaynağı olmuştur. Bugün bilim kurgu alanındaki yapıtlarda benzer tasarımlarla karşılaşmamızın sebeplerinden biri, geçmişte popüler olan bilim kurgu yapıtlarındaki tasvirlerin izleyicinin ve sanatçının zihnine yerleşmiş olmasıdır. İzleyici bu türde verilecek eserlerde zihnine kodlanmış görsel imgelerden ötürü benzer tasarımları görmeyi beklerken, sanatçı da aynı şekilde bu kodlamalar sebebiyle yapıtını oluştururken benzer tasarımlara yer vermektedir.

Bilim kurgu tasarımları denildiğinde akla ilk sinema filmleri gelse de türün ortaya çıktığı edebiyat alanı bu konuda öncü olarak kabul edilebilir. Örneğin Jules Verne eserleri, o zamanın teknolojisiyle var olamayacak kadar gelişmiş özelliklere sahip denizaltı, uzay mekiği ve hava aracı tasvirleri içermekteydi. Sinema filmleri ise bilim kurgu romanlarındaki tasvirlerin görselleştirilmesini sağlayarak çok daha geniş kitlelere ulaşmasına öncülük etmiştir. 1954 yapımı Denizler Altında 20.000 Fersah filmi Jules Verne'in romanındaki tasvirleri görsel olarak ortaya koymuştur ve bu sayede tasvirlerin zihinlerde daha somut bir karşılığı oluşmuştur. Jules Verne'in romanlarındaki ve o romanları temel alarak oluşturulmuş diğer sanat yapıtlarındaki tasvirler, başka sanatçılara ilham olmuş ve bu tasvirlerden türeyen tasarımlar oluşmuştur. Hatta Jules Verne'in eserlerinde yer verdiği tasarımların, bir bilim kurgu alt türü olan steampunk'ın oluşumunun öncülerinden olduğu kabul edilmektedir (Vandermeer ve Chambers, 2011: 18). Verne'in eserlerinde zamanının teknolojisiyle geliştirilmiş fakat işlevsel olarak zamanının çok ötesinde olan makineler yer almaktaydı. Eski zamanın basit teknolojisiyle üstün makineler elde etme fikri steampunk alt türünü meydana getiren unsurların başında gelmektedir.

2.3. Bilim Kurgunun Tarihçesi

Bilim kurgu kavramının tanımı hakkında farklı görüşlerin olması bilim kurgunun tarihi konusunda da fikir birliğine varılamamasına sebep olmuştur. Bilim

kurgunun kökeni hakkındaki yaklaşımlardan biri bu türün kökeninin çok daha eskiye dayandığını, Mezopotamya'dan günümüze ulaşan en eski edebi eser olan Gılgamış Destanı'nın içeriğinin dahi bilim kurgunun ilk örneği sayılabileceğini savunmaktadır. Diğer bir yaklaşım ise türün ilk örneklerinin fizik, matematik, astronomi, tıp ve kimya gibi bilimlerin bugünkü modern halini almasını sağlayan “bilimsel devrim” sonrası ortaya çıktığını savunmaktadır. Bilim kurgunun ilk örneklerini destanlara dayandıran yaklaşım, bilim kurgunun gerçeklikle ve bilimle olan bağıını daha esnek bırakan tanımlara daha yakındır. Modern bilim kurgu tanımlarının birçoğunda doğaüstü güçler, gerçekleşmesi mantıken mümkün olmayan olaylar bilim kurgu tanımının dışında bırakıldığı için olağanüstü olayların anlatıldığı destanlar ve efsaneler genellikle bilim kurgu çatısı altında değerlendirilmemektedir. Yine de destanları bilim kurgunun çıkış noktası olarak kabul edilen görüşler de vardır. Lester Del Rey'e göre MÖ 1800'lü yıllardan günümüze kalmış bir destansı bir şiir olan “Gılgamış Destanı” bilim kurguya öncülük eden ilk eserlerdendir (del Rey, 1980: 12). Versins'e göre de Gılgamış Destanı, ölümsüzlük arayışı ve insan aklını ele alışıyla bilinen ilk bilim kurgu eseridir (Atallah, 1972).

İkinci yüzyılda Samsatlı Lukianos tarafından yazılan “Gerçek Bir Hikaye” adlı roman birçok otorite tarafından dünyanın ilk bilim kurgu eseri olarak kabul edilmektedir. “Gerçek Bir Hikaye” uzay yolculuğu, dünya dışı yaşam uzaylı yaşam formları ve gezegenler savaşı temalarını içeren bilinen ilk edebi eserdir. Ayrıca eserde, modern bilim kurgu eserlerinde sıkça karşılaştığımız “dünya dışı yaşam formlarıyla ilk tanışma” ve “gezegenlerin kolonizasyonu” gibi temalar da işlenmiştir. Bilim kurgu tanımının parçası olarak kabul edilebilecek temaların yanında bugün bilim kurgu tanımının dışında bırakılan fantastik unsurlara da sahip olan eser, fantezi türünün de bir ürünü olarak kabul edilebilir. Eserin, antik kaynaklardaki olağanüstü unsurlar içeren hikayeleri alaya alma amacıyla yazıldığı görüşü de mevcuttur. Bu nedenle “Gerçek Bir Hikaye” hiciv eseri olarak da kabul edilmektedir (Grewell, 2001: 30-31).

Baudou'ya göre “düşsel geziler” ve “ütopyalar” adlı iki eski edebi tür bilim kurgu türünün ortaya çıkmasına zemin oluşturmuştur (Baudou, 2005: 16). Yolculuk temasını temel alan hayali diyarların ve kurgusal unsurların var olduğu macera hikayelerini tanımlamak için kullanılan bir eski edebi tür olan “düşsel geziler” bilim kurgunun atalarından kabul edilmektedir. Mezopotamya'dan günümüze ulaşabilmiş

en eski yazılı metin olan Gılgamış Destanı'nın bu eski türün çerçevesini oluşturan ilk örneklerden olduğu kabul edilir (Stableford, 2021).

Bilim kurgunun ilk örneklerinden kabul edilen Lukianos'un "Gerçek Bir Hikaye" isimli eseri yolculuk teması ve hayali unsurlarıyla "düşsel geziler" türünün bir örneğidir. Bu eski türün oluşturduğu çerçeve, özellikle bilim kurgu ve fantastik eserler için yol gösterici olmuştur. Geçmişten günümüze kadar birçok bilim kurgu eseri "düşsel geziler" türünün tematik özelliklerine eserlerinde yer vermiştir ve bu nedenle insanlar bilim kurgu türünü yolculuk temasıyla bağdaştırmışlardır.

Ütopyalar, toplum için veya hayali bir topluluk için çok arzu edilen ve neredeyse mükemmel niteliklere sahip yerleri tanımlamak için kullanılan bir kavramdır (Giroux, 2003: 92). 1515'te Thomas Moore ideal ülke kavramını temel alarak yaptığı çalışmalarda, dünyada, mutlu, eşitlikçi ve doğru bir toplumun nasıl oluşturulacağı üzerine fikirlerini ortaya koyarak ütopya türünü yaratmıştır (Baudou, 2013: 18). Moore, Ütopya isimli kitabında dönemin İngiltere'sine eleştiri getirerek kurgusal bir adada geçen daha ideal bir yaşam ve yönetim tasviri yapmıştır.

Ütopya'ya karşı olarak doğan bir tür olan distopya ise korkulan dünyanın betimlenmesini içerir. İstenmeyen veya korkutucu olan kurgusal topluluk ve yönetim biçimlerini ele alan distopyalar, bilim kurgu türünde eser veren sanatçıların temel beslenme kaynaklarından olmuştur. Distopyaların, genellikle gelecek tasviri içermesi ve temelini mevcut dünyada yaşanan olumsuz olaylar, adaletsizlikler ve yozlaşmalardan alması bu türün bilim kurguyla ilişkilendirilmesine sebep olmuştur. Bu bağlamda içerisinde fantastik unsurlar barındırmayan birçok distopik eserin bilim kurgu eseri olduğu kabul edilebilir.

1608'de Johannes Kepler tarafından yazılan Somnium isimli roman Isaac Asimov tarafından ilk bilim kurgu hikayesi olarak kabul edilmiştir (Asimov, 1977). Somnium, aya yapılan bir yolculuğu anlatmaktadır ve içerisinde aydan dünyaya bakıldığında nasıl görüldüğüne dair detaylı ve yaratıcı tasvirler bulunmaktadır.

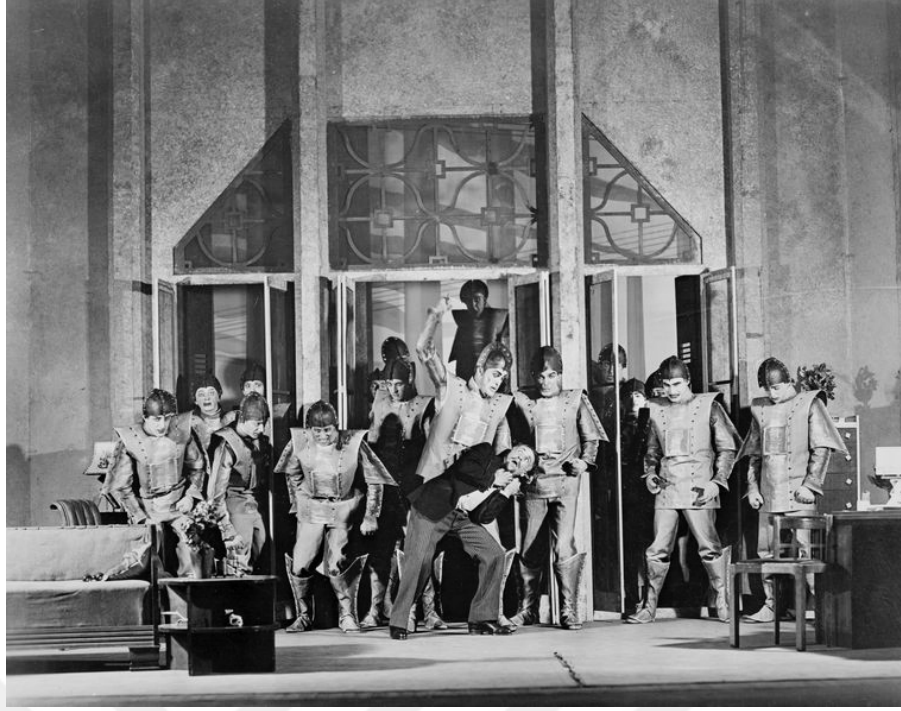
Yazar Mary Shelley, yazmış olduğu Frankenstein ve The Last Man adlı romanlarıyla bilim kurgu türünün önemli öncülerinden olduğu kabul edilir. Yazar Brian Aldiss, 1818'de yazılmış olan Frankenstein'ın ilk bilim kurgu eseri olduğu görüşünü savunur (Aldiss ve Wingrove, 2001: 29-65). Frankenstein'da, ana karakterin bilim adamı olması ve kurguda bilimsel bir inandırıcılık olması romanın

fantastik kurgudan ziyade bilim kurgu romanı olarak sayılmasının ana sebebi olmuştur. 19. yüzyılda İngiliz yazar Edgar Ellen Poe da bilimkurgu sınıfına dahil edebilecek birçok eser yazmıştır ve türün öncülerinden olarak kabul görmüştür.

Jules Verne ise eserlerinde bilimsel doğrulara özen göstermesiyle modern bilim kurgu türünün oluşumuna öncülük etmiş ve türün şu andaki tanımının kapsamına daha yakın eserler vermiştir. 1870 yılında yazmış olduğu *Denizler Altında 20.000 Fersah* romanındaki tasvirlerde bilimsel ayrıntılara yer vererek modern bilim kurgu tanımlarındaki “bilimselmiş gibi görünme” kriterini türün tanımının yapılmasından çok daha önce benimsemiştir.

Birçok otorite tarafından Jules Verne ve Hugo Gernsback ile birlikte modern bilim kurgunun babası olarak kabul edilen Herbert George Wells, eserlerinde bilim kurgu çatısı altından olan temaları işleyerek türün tanımlanmasının öncülerinden olmuştur (Roberts, 2005: 48). Wells’in 1895’te “bilimsel romanlar” olarak adlandırdığı serinin ilk parçası olan “Zaman Makinesi”, zamanda esaslı bir yolculuğun anlatıldığı ilk metindir (Baudou, 2003: 26). Eserlerinde sosyal ve siyasi yorumlara da yer veren Wells, fütürist kurgularında, teknolojinin gelişmesinin toplumsal sonuçlarına da değinmiştir. Wells, bilimin somut etkileriyle birlikte sosyal, ahlaki ve felsefi sonuçlarıyla da ilgilenmiştir. Wells, eserlerinde günümüzdeki savaş araçları, uzay yolculuğu, uydu teknolojileri ve internet ağına benzer tasvirlerle yer vermiş ve tutarlı öngörülerde bulunmuştur (James, 2016). Doktor Moreau’nun Adası, Görünmez Adam, Dünyaların Savaşı ve Aydaki İlk İnsanlar Wells’in ve bilim kurgu tarihinin diğer önemli eserleridir.

1921 yılında Prag’da gösterime giren R.U.R. (Rossum'un Evrensel Robotları) oyunu (Şekil 2.3) bilim kurgu türünün tiyatro sahnelerinde yer almasının öncülerinden olmuştur. Çek oyun yazarı Karel Čapek yazılan oyun kısa sürede popülerlik kazanmış ve Nigel Playfair tarafından İngilizce’ye çevrilip sahnelenmiştir (Rubin, 2011). Daha sonra 30’dan fazla dile çevrilen R.U.R., robot kelimesini dünya literatürüne kazandırmasıyla da bilinir (Asimov, 1981: 69).



Şekil 2.3. R.U.R. tiyatro oyununda robot tasvirleri (1928-1929)

Bilim kurgu türünün sinema sanatına yansması neredeyse sinemanın tarihi kadar eskidir. Bugün sinema tarihinin en önemli filmlerinden olarak kabul edilen 1902 yapımı *Ay'a Yolculuk*, sinema tarihinin ilk bilim kurgu filmi olarak kabul edilir (Dixon vd., 2008: 12). Fransız yönetmen Georges Méliès tarafından yönetilen bu kısa animasyon filmi bir top yardımıyla kapsül aracılığıyla aya seyahat eden bir grup astronomun öyküsünü mizahi bir bakış açısıyla yansıtmaktadır. Georges Méliès ve kardeşi Gaston Méliès filmin senaryosunu yazarken Jules Verne'in "*Ay'a Seyahat*" ve H. G. Wells'in "*Ay'daki İlk İnsanlar*" romanlarından ilham almıştır (Dirks, 2015).

Alman-Avusturyalı yönetmen Fritz Lang'ın yönettiği 1927 yapımı *Metropolis* filmi ilk uzun metrajlı bilim kurgu filmi olarak kabul edilmektedir. Distopik bir temaya sahip olan film, oldukça ayrıntılı set tasarımıyla oluşturulmuş futuristik kent tasvirleriyle ön plana çıkmaktadır. Yaklaşık 19 milyon euro'luk bütçesiyle zamanına göre oldukça büyük bütçeli olan filmin çekimi 17 aydan fazla sürmüştür (Hahn vd., 1998; 396). *Metropolis*, Britanya Film Enstitüsü tarafından "*Gelmiş Geçmiş En İyi 100 Film Listesi*"nde 35.sırada yer almış ve bugüne kadar yapılmış en büyük ve etkili filmlerden biri olarak kabul edilmiştir (BFI, 2021).

Edebiyat alanında bilim kurgunun geniş kitlelere ulaşması *Amazing Stories* dergisinin kuruluşu öncülük etmiştir. Hugo Gernsback'in 1926 yılında kurmuş olduğu

“Amazing Stories” dergisinde yer alan bilim kurgu hikayeleri bugün modern bilim kurgunun en iyi yazarları olarak kabul edilen birçok yazara ilham olmuştur (Yazsek, 2015). 1928 yılında Lee Hawkins Garby ve E. E. Smith'in birlikte yazdığı The Skylark of Space, Amazing Stories dergisinde yayınlanmış ve ilk büyük "uzay operası" eserlerinden biri olarak kabul görmüştür (Dozois ve Strahan, 2007: 2).

Birçok bilim kurgu hayranının bilim kurgunun altın dönemi olarak nitelendirdiği dönemi başlatan olayın 1937 yılında John W. Campbell'ın “Astounding Science Fiction” dergisinin editörlüğüne gelmesi olduğu kabul edilir (Solstein ve Moonsnick, 2002). Smith'in dergide editör olarak göreve gelmesiyle birlikte bugün bilim kurgu türünün en önemli yazarları arasında gösterilen Isaac Asimov, Lester del Rey, Theodore Sturgeon gibi isimler dergide öyküler yayımlamıştır (Nicholls ve Ashley, 2021). Bu öykülerdeki katı bilim kurgu öğeleri, bilimsel gelişmeleri yücelten temalar ve bilimsel gerçeklerle tutarlı kurgular, bu türün daha ciddiye alınır hale gelmesine ve türün altın çağının yaşanmasına vesile olmuştur.

Türün en önemli yazarlarından kabul edilen Isaac Asimov, 1942 yılında yazdığı Vakıf serisinin ilk kitabıyla modern bilim kurgu klasiklerinin en önemli eserlerinden birine imza atmıştır. Asimov, Vakıf serisiyle Hugo “Tüm Zamanların En İyi Serisi” ödülünü almıştır (Hugo, 2007).

Bilim kurgu türünün televizyonlarda görülmeye başlanması 1949'da yayınlanan Captain Video and His Video Rangers (Kaptan Video ve Video Korucuları) adlı çocuklara yönelik macera dizisiyle gerçekleşmiştir. R.U.R. adlı tiyatro oyunundan uyarlanan dizi, bilim kurgu türündeki bilinen ilk televizyon dizisidir (Woolery, 1985: 106 -110).

Sinemada bilim kurgu teması 20. Yüzyılın ortalarında “B Film” olarak adlandırılan bilimsel gerçekliğe bağlılığı ön planda tutmayan, düşük bütçeli, ticari odaklı filmlerde kendini göstermiştir. 1965 yılında gösterime giren 2001: Space Odyssey yapım büyüklüğü ve kalitesiyle o zamana kadar yapılmış bilim kurgu filmlerinden sıyrılarak, sinema sektörünü değiştiren filmlerden biri olmuştur. Stanley Kubrick'in yönettiği ve Arthur C. Clarke'ın kısa öyküsünden uyarlanan film, bilimsel gerçekliğe dikkat etmesi, gerçekçi uzay yolculuğu, insan evrimi, yapay zeka gibi temaları işlemesiyle ön plana çıkmış, zamanına göre üstün görsel efektleri, filmin “görsel efekt” dalında Oscar Ödülü kazanmasını sağlamıştır (AMPAS, 2016). Günümüzde eleştirmenler tarafından sinema tarihinin en önemli filmlerinden biri

olarak gösterilen 2001: Space Odyssey, 1991 yılında ABD Devlet Kongre Kütüphanesi tarafından “kültürel, estetik ve tarihi açıdan önemli” kabul edilerek Ulusal Film Arşivi’ne alınmıştır (LOC, 2016).

1960’larda edebiyat alanında bilim kurguyu deneysellikle harmanlayan yeni bir akım türemiştir. “Yeni Dalga Bilim Kurgu” olarak adlandırılan bu akımda yazarlar katı bilim kurgunun duygulara hitap etmeyen havasından kurtulmak adına edebi ve sanatsal duyarlılığın yüksek olduğu eserler üretmeye başlamışlardır. Öncesinde yazılmış olan eserlerin çoğunun aksine bilimin ilerleyişinin ve teknolojik gelişmelerin olumsuz tarafları da sanatçılar tarafından ele alınmıştır (Higgins, 2009: 73). Sanatçılar, teknolojinin gelişmesiyle artan emperyal hegemonya, tek tipleşme, yabancılaşma, yalnızlaşma gibi bilimin ilerlemesinin dünyaya sosyal ve siyasi etkileri üzerine eleştirel temalar işlemişlerdir. Michael Moorcock, JG Ballard ve Brian Aldiss “Yeni Dalga Bilim Kurgu” nun başlıca yazarları olarak kabul edilmektedir (Stebble ve Krevel, 2014).

Bir araştırma merkezinde yabancı bir gezegende bulunan zeki bir varlığı anlamaya çalışan bir grup araştırmacıyı konu alan Solaris, Polonyalı yazar Stanislaw Lem’in ve bilim kurgu türünün en bilinen eserleri arasında yer almıştır. Lem tarafından 1962 yılında kaleme alınan Solaris’in, 1972 yılında Andrei Tarkovsky tarafından yönetilmiş film uyarlaması bugün bilim kurgu sinemasının en önemli eserleri arasında gösterilmektedir (BBC, 2004).

Amerikalı yazar Frank Herbert tarafından 1965 yılında yazılan Dune, oluşturduğu gelecek kurgusundaki detaylı gezegen ekolojisi, araç tasarımları ve silah teknolojileri üzerine yapılan tasvirlerin yanında, işlediği siyasi, psikolojik, sosyolojik ve kültürel konularla katı bilim kurgu unsurlarını toplumsal temalarla harmanlamasıyla öne çıkarak türün tarihinin önemli eserlerinden biri olmuştur

1966 yılında yayınlanan Star Trek, uzay operası ve western temasını birleştirerek büyük ilgi toplamış Star Trek’in bilim kurgu türünün önemli marklarından biri haline gelmesini sağlamıştır.

George Lucas’ın yazıp yönettiği “Yıldız Savaşları: Bölüm IV - Yeni Bir Umut” 1977 yılında gösterime girmesiyle sinema sektörü ve bilim kurgu türü adına yeni bir çağ başlatmıştır. Film, dünya çapında elde ettiği gişe başarısıyla “Star Wars” markasının doğmasını sağlamış ve bu marka bir popüler kültür fenomeni haline

gelmiştir (Dirks, 2012). Türün popüler kültüre entegrasyonunun önünü açan eserlerden biri olan Yıldız Savaşları, geniş kitlelere ulaşmak isteyen yapımcı, yönetmen ve yazarların bilim kurgu türüne yönelmesini sağlamış ve sinemada “ana akım” bilim kurgu filmlerinin sayısının artmasına neden olmuştur. 1977 yapımı “Üçüncü Türden Yakınlaşmalar” ve 1982 yılında gösterime giren “E.T.” ile beraber bilim kurgu türü sinemada popülerliğini daha da arttırarak Hollywood’daki önemli film türlerinden biri haline gelmiştir (Sterling, 2022). Philip K. Dick’in 1968 tarihli “Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?” kitabından uyarlanan 1982 yapımı “Bıçak Sırtı (Blade Runner)” filmi, distopik geleceği yansıtan güçlü atmosferi ve zamanının ötesinde görselliğiyle günümüzde en önemli bilim kurgu filmlerinden biri olarak gösterilmektedir (BBC, 2004). Ridley Scott’ın yönettiği film, “yeni dalga bilim kurgu”nun şekillendirmeye başladığı siberpunk alt türünün sinemadaki ilk yansımalarındandır ve türün estetiğinin şekillenmesinde önemli rolü olmuştur.

20. yüzyıla damga vuran savaşlar; ülkeler arasındaki teknoloji yarışı, savaş makineleri, nanoteknoloji ve nükleer felaket konularını türün kapsamında sıkça işlenir hale getirmiştir. 20. yüzyılın sonuna doğru insanların çevresel sorunlar hakkında daha iyi bilgi sahibi olması; küresel ısınma, iklim ve biyoteknoloji temalarının bilim kurgunun bir parçası haline gelmesini sağlamıştır.

1980’lerden günümüze kadarki dönemde ortaya konan eserlerde katı bilim kurgunun bilimsel sınırlarından uzaklaşılması ve türün başta fantazyaya olmak üzere diğer türlerle birleştirilerek sunulması, türün popülerliğini arttırmış olsa da ortaya konan eserlerin bilim kurgu türü kapsamında sayılıp sayılamayacağı konusundaki tartışmaları doğurmuştur. 21. yüzyılda sinemada üstün gişe başarıları elde eden “süper kahraman filmleri” ve aksiyon filmleri senaryolarında bilim kurgu öğeleri bulundursa da bilimsel olmamaları ve bilimselmiş gibi görünme kaygısını ciddi şekilde taşımadıkları için, bu yapıtların türün sınırları içerisinde değerlendirilip değerlendirilemeyecekleri konusu muallaktır.

20. yüzyılın sonları ve 21. yüzyılda kişisel bilgisayarların ve internetin evlerde yaygınlaşmasıyla sanal gerçeklik, hackerlık, video oyunları, internetin etkileri ve yapay zekâ gibi temalar bilim kurgu türünde sıkça işlenen temalardan olmuştur. Son zamanlarda teknolojinin ulaşılabilirliğinin çok kolaylaşması ve evlere girerek insan hayatının bir parçası haline gelmesi sebebiyle geçmişte genellikle toplumların, ülkelerin, gezegenlerin anlatıldığı büyük çaplı hikayeler işlenirken; son dönemlerde

evlerde geçen, daha az insanı veya tek bir insanı konu alan daha küçük çaplı hikayeler bilim kurgu çatısı altında işlenir hale gelmiştir.

Günümüzde katı bilim kurgu daha küçük çaplı kitlelere hitap etse de bilim kurgunun diğer türlerle harmanlanmış bir biçimde sunulduğu yapıtlar çok daha geniş kitlelere ulaşabilmektedir. Sinema, televizyon, edebiyat ve video oyunları başta olmak üzere birçok alanda bilim kurgu türü varlığını sürdürmektedir. Kökeni 60'lardan gelen distopik bir tür olan siberpunk ve temeli 80'lere dayanan retrofütüristik özellikler taşıyan steampunk ise günümüzdeki popüler bilim kurgu alt türlerindendir.

2.4. Bir Bilim Kurgu Alt Türü Olarak Steampunk'ın Doğuşu

Steampunk terimi İngilizce'de buhar anlamına gelen "steam" ve otoriter sistem karşıtı bir özgürlük hareketi olan, aynı zamanda serseri, gangster manasına gelen "punk" sözcüğünün birleşiminden oluşmaktadır. Bugün bilim kurgu edebiyatı alt türü olmanın çok ötesinde bir yere sahip olan steampunk'ın ilk ortaya çıkışı, edebiyat dalında gerçekleşmiştir. Terim, ilk kez Amerikan bilim kurgu yazarı K.W. Jeter tarafından kullanılmıştır. Jeter, terimi, James Blaylock ve Tim Powers ile birlikte kaleme aldığı Viktorya dönemi nostaljisi içeren hikayeleri tanımlamak için yaratmıştır (Perschon, 2012: 1). Jeter, Locus isimli bilim kurgu dergisinin Nisan 1987 tarihli sayısında yayınlanan mektubunda steampunk kavramını ilk kez bu şekilde kullanmıştır:

Sevgili Locus,

Ekte 1979 romanım Morlock Gecesi'nin bir kopyası var; bu "Powers/Blaylock/Jeter fantazi üçlü egemeliği"nde ilk kimin "gonzo-tarih tarzında" yazdığı büyük tartışmasının birincil kanıtı olduğu için, onu Faren Miller'e atamandan memnun oldum. Ama kuşkusuz, onun March Locus'taki eleştirisinin oldukça gaz verici olduğunu düşündüm. Kendimce, Powers, Blaylock ve kendim için uygun bir ortak terim bulabildiğimiz sürece, Victoria dönemi fantazilerinin sıradaki büyük olay olacağını sanıyorum. Döneme uygun teknolojiye dayalı bir şey; belki de "steam-punks," gibi.... (Jeter, 1987)

Steampunk teriminin ilk kez kullanıldığı bu metin sadece terimin ortaya çıkışını değil bu türde eserler vermiş ilk yazarlarının Tim Powers, James Blaylock ve Kevin Wayne Jeter olduğunu bize anlatırken, bir edebiyat alt türü olarak terimin sınırlarını net şekilde çizmektedir (Pushkin, 2015: 85-86). K.W. Jeter, steampunk ismi altında kabul edilebilecek eserleri "gonzo-tarihsel" olarak nitelendirmiştir. Gonzo terimi, yazarların nesnelliği terk ettikleri ve anlatılarına doğrudan öznel tavırlarını dahil ettikleri kurgusal olmayan yazım biçimini tanımlamaktadır (Crease vd. 2017: 89).

Jeter'in bahsettiği "gonzo-tarihsel" teriminin özelleştirilmiş tarih anlatısı olduğu anlaşılmaktadır. Bir çeşit tarih spekülasyonu barındıran eserlerinden "Viktorya fantezileri" olarak bahseden Jeter, steampunk teriminin Viktorya Dönemi kurgusu barındırması gerektiğini de ortaya koymuştur.

Bugün Steampunk olarak bildiğimiz akımın kökeni, bir bütün olarak bilim kurgu ile birlikte, bilimsel romantik romanlar, Viktoryan ucuz polisiye romanları ve Jules Verne'nin olağanüstü macera romanlarının ilk yıllarında başlamıştır. Steampunk akımı içerisinde Verne ve Wells öncü yazarlar olarak kabul edilmektedir. Bu yazarların hayal ettiği buhar gücüyle çalışan deniz altılar, mekanik zaman makineleri ve daha birçok icat Steampunk akımı için ilham kaynağı olmuştur. Bugün bildiğimiz Steampunk, Viktoryan bilimsel romantik romanların nostaljik bir düzenlemesi, emperyalist maceraların, hiçbir zaman var olmamış dünyaların daha hoş bir anımsamasının bir parçasıdır (Cengiz, 2017: 45).

Türün tanımının yapılmasından çok önce birçok yazar -başta Jules Verne ve H.G.Wells olmak üzere- Viktorya Dönemi kurguları ve 19. yüzyıl teknolojisini barındıran gelişmiş makine tasvirleri içeren hikayeler yazarak bu türün oluşmasının temellerini atmıştır. Özellikle Verne'in "Denizler Altında 20.000 Fersah" romanındaki Nautilus Denizaltısı'nın tasviri steampunk'ın yaratıcıları üzerinde büyük etki bırakmıştır. Sanatsal ve dekoratif öğelerin işlevsellikle iç içe geçtiği bir teknoloji anlatısı sunan roman, steampunk estetiğinin oluşumunda mihenk taşı olmuştur (Vandermeer ve Chambers, 2011: 18).

Steampunk türünün oluşumuna 19.yüzyıl "Dime Novel" olarak adlandırılan ucuz romanların öncülük ettiği kabul edilmektedir. Çok ucuz olan bu romanlar döneminde çok popülerdi. "Dime Romanlar" çoğu zaman, daha sofistike bir zevke sahip olan düşük gelirli okuyucuları hedef almaktaydılar. Melodramatik romantizm ve macera içerikli bu romanlar arasında "Edisonade" adında adlandırılan buharlı gelişmiş makineler ve onların mucitlerini konu alan bir alt tür türemiştir. Edisonade'ler olarak adlandırılan bu romanlarda steampunk unsurlarına rastlanmaktadır. Edward S. Ellis'in "The Steam Man of the Prairies" eseri ve Jules Verne'in "The Steam House" adlı eserleri bu türün örnekleri olarak kabul edilebilmektedir (Mark, 2011).

Steampunk'ın en önemli öncülerinden olduğu kabul edilen bir başka isim olan H.G. Wells ise sosyal konuları bilim kurguya dahil etmekteydi. Yayınlandığı dönemde "bilimsel romantizm" olarak yorumlanan kitapları bu yönüyle modern steampunk romanlarıyla uyumaktadır. Bilim kurgu edebiyatının en önemli yazarlarından kabul edilen Wells'in "Zaman Makinesi", "Görünmez Adam" ve "Dünyaların Savaşı"

eserleri sadece steampunk türünün oluşumuna değil bilim kurgunun gelişimine katkı vermiş eserler arasında yer almaktadır (Vandermeer ve Chambers, 2011: 19).

Steampunk'a ismini veren Jeter'in 1979 tarihli *Morlock Night* romanı, türün özelliklerini barındırmasıyla steampunk'ın ilk örneklerinden kabul edilse de 60'larda ve 70'lerde de bu türe bir isim verilmesine öncülük etmiş olan eserler bulunmaktaydı. 1962 tarihli Keith Laumer'ın *"Worlds of the Imperium"* romanı, Ronald W. Clark'ın 1967 tarihli *"Queen Victoria's Bomb"* romanı, Michael Moorcock'ın 1971 tarihli *"Warlord of the Air"* romanı, steampunk türünün niteliklerini taşıyan ve türün adının konmasına öncülük eden eserlerdendir. Harry Harrison'un 1973 yılında yayınladığı *"A Transatlantic Tunnel, Hurrah!"* romanı ise 1973 yılında geçmesine rağmen Viktorya Dönemi izleri taşıyan; atomik lokomotiflerin, kömürle çalışan uçan gemiler ve süslü denizaltılarının olduğu alternatif bir İngiliz İmparatorluğu hikayesi anlatmasıyla türün ayırt edici niteliklerinin birçoğunu barındırmaktadır. William Gibson ve Bruce Sterling tarafından yazılan 1992 tarihli *"The Difference Engine"* romanı ise steampunk türüne popülerlik kazandıran eserlerden olmuştur. *"The Difference Engine"* bir matematikçi ve mühendis olan Charles Babbage'ın gerçek öyküsünü alternatif bir tarih kurgusuna taşımaktadır. Roman, Babbage'ın programlanabilir, mekanik bilgisayar için planlarını gerçekleştirebildiği bir Sanayi Devrimi hikayesi anlatmaktadır. Teknolojiyi benimsemeyen işçi sınıfı ve teknolojiye önem veren üst sınıflar arasındaki mücadeleyi anlatan roman, Bilgi Çağı ve Buhar Çağı'nı birleştirerek alternatif bir tarih yaratmaktadır (Weller, 2013).

Jules Verne ve H.G. Wells'in oluşumuna öncülük ettiği K.W. Jeter ve yazar arkadaşlarının adını koyduğu steampunk, bugün bir edebiyat alt türü olmanın çok ötesine geçmiş, edebiyat eserlerinin barındırdığı tasvirlerin, sanatçıları etkilemesiyle birçok sanat dalında kendine yer edinmiştir. Öyle ki moda endüstrisinde, sinemada, endüstriyel tasarımda ve video oyunu sektöründe gittikçe popülerleşen steampunk, bugün bir edebiyat alt türü olarak değil daha çok bir stil, moda ve alt kültür olarak bilinmektedir. Bu nedenle steampunk edebi eserlerinin barındırdığı araç, alet, silah, vasıta, kıyafet ve mekân tasvirlerinin, hikayelerin önüne geçtiği; bu tasvirlerin oluşturduğu steampunk estetiğinin, edebi anlatıların sınırlarının dışına taşıdığı kabul edilebilir.

3. RETROFÜTÜRİZM VE STEAMPUNK

3.1. Retrofütürizmin Tanımlanması

Retrofütürizm, bilinçli olarak geçmişten gelen akımların taklit edilerek yeni ürünlerde kullanıldığı tarzı tanımlamak için kullanılan “retro” sözcüğü ve bir sanat ve toplumsal hareket akımı olan “fütürizm” sözcüğünün birleşiminden oluşmaktadır.

Latince “geriye doğru” ve “tersine” anlamlarına gelen retro ön ekinden türetilen Retro sözcüğü genel anlamıyla geçmişin özelliklerine sahip yeni üretimleri tanımlamaktadır. Retro, “geçmişte var olmuş veya geçmişi çağrıştıran bir ürün, marka veya uygulamanın günümüzde tekrar kullanılması” anlamına gelmektedir (Tekeoğlu ve Tıgılı, 2016: 280).

Fütürizm, 20. yüzyılın başlarında İtalya’da ortaya çıkmış, bilimi ve teknolojiyi yücelten bir sanat ve toplumsal hareket akımıdır. Fütürizm akımını benimseyen fütüristler bilimi ve teknolojiyi yüceltirken gelenekleri reddederek yüzlerini tamamen geleceğe çevirmişlerdir. Dünyanın geçmişle bağlarını koparmak isteyen fütüristler, şehirleşme, makineleşme ve hız gibi kavramları hayatın temeli haline getirmeyi kendilerine ilke edinmiştir (Freedman vd., 1999). Başlarda edebiyat ve güzel sanatlar alanında kendini gösteren akım zamanla farklı alanlarda eser veren sanatçılar tarafından benimsenmiş, birçok sanatçı tarafından tiyatro, sinema, moda ve mimarlık gibi alanlarda da fütürist eserler ortaya konulmuştur.

İtalyan şair, roman ve oyun yazarı Filippo Tomasso Marinetti, 1909 yılında Fütürizm Bildirisi’ni yayınlarak akımın kurulmasına öncülük etmiştir. Marinetti, bildirisinde oldukça katı bir üslupla fütüristlerin geçmişle bağlarını koparması gerektiğini ve fütüristler olarak geçmişi muhafaza eden bütün yapılarla savaşacaklarını söylemiştir. Daha önce ortaya konmuş yapıtların değersiz olduğunu savunarak kenara atılması ve tamamen geleceğe yönelinmesi gerektiğini savunan fütüristler, teknoloji ve bilim ürünü olan her şeyin geçmiş dönemde yapılmış olandan daha üstün olduğu düşüncesini benimsemişlerdir (Marinetti, 1909).

Fütürizm akımı katı bir toplumsal düşünceden doğmuş olsa da bu akımdan etkilenen tüm sanatçıların keskin bir şekilde geçmişi reddetme ve geçmişe düşman olma eğiliminde olduğunu söylenemez. Fütürizm akımı gelecek, bilim, dinamizm ve üretkenlik odaklı bir estetik çağrısı ile gelmiştir ve bu estetik geçmişi reddetme eğiliminde olmayan sanatçılara da ilham kaynağı olmuştur (Guffey, 2014: 251-252).

Retrofütürizm, fütürizmin aksine geleceğe dair bir tahminde bulunmaz ve retrofütüristler kendilerini teknolojinin ilerleyişiyle tutarlı bir kurgu sunmak konusunda mecbur hissetmezler. Retrofütürizm, çoğu zaman geçmişten gelen bir gelecek öngörüsü sunar; bu da ortaya çıkan eserlerin bilimsel gerçeklere dayanan bir tahmini yansıtmaktan ziyade, geçmiş dönemlerde yaşamış insanların gelecek hakkındaki beklentisini yansıtmaya sebep olur (Guffey ve Lemay, 2014: 434). Retrofütürizmde gelecek hakkındaki kurgular, genellikle teknolojinin ve bilimin insanlığı götüreceği düşünülen tutarlı hayallere değil, geçmiş tarihsel dönemler ve o dönemlerde yaşamış olan insanların gelecek hakkındaki beklentileri üzerine temellendirilir (Şekil 3.1).



Şekil 3.1. Albert Robida'nın 1902 tarihli gelecek tasvirleri içeren illüstrasyonu

Fütürizm akımı, retro kavramı ile birleştiğinde, fütürizm akımının manifestosunun bir parçası olan “geçmişle bağını koparma”, “geçmiş reddetme” ilkelerine zıt düşerek bambaşka bir kavrama evrilmektedir. Retrofütürizm, fütüristlerin gelecek hakkında hayal kurma ve kurgular oluşturmak konusundaki heyecanını diri tutarken, retrofütüristik kurgularda insanlığın ilerleyişi için mantıklı ve ideal olan hayallere yer verme zorunluluğu yoktur; bu nedenle bilim, teknoloji, makineleşme vb. konular idealize edilmez.

Fütürizmin ortaya çıkışı ve Fütürizm Bildirisi düşünüldüğünde retrofütürizm kavramı bu akımın tanımıyla tezatlık oluşturmaktadır. Fütürizmin etkileriyle doğan, onun toplumsal düşünce yapısından ziyade sanatsal bakış açısından beslenen retrofütürizm, geçmişini reddetmez ve hatta geleceği tasvir ederken geçmişin birikimlerini kullanır. Fütürizmin gelecek hakkındaki her şeyi olumlayan vizyoner bakış açısı, retrofütürizmde yerini geçmişe özlem duyan bir bakış açısına bırakmaktadır (Guffey, 2014: 254). Retrofütüristik kurgularda genellikle katı bilim kurgu unsurlarından kaçınılır. Prodi'ye göre retrofütürist ifadeler genellikle fütürist biçimlerin katı tekrarının ötesine geçer ve bu eski modernist atmosferleri çağdaş dönemden bazı daha gelişmiş teknolojik içeriklerle harmanlayarak geçmiş ve gelecek arasındaki gerilimin altını çizer (Prodi, 2019: 141). Geçmişin ve geleceğin harmanlanmasıyla elde edilen tasvirler genellikle mantık ve bilimsellikten uzak, uçuk tasvirler içeren retrofütürist kurgularda, eğlence ve mizah unsurları da ön plandadır; bu nedenle bu tema çoğu zaman, gerçekçi karanlık hikayeler ve distopyalar sunmaktan uzaktır. Stratejist Charlotte Casey'e göre retrofütürizm, bilimsel gelişmeler ve teknolojinin modernist konseptleriyle popüler kültür ve eğlenceli bilim kurgu unsurlarının birleştiği iyimser kurgularla hatırlanır (Brannigan, 2021).

Sanatçıların gelecek tasvirlerinde geçmişe yönelmesinin nedenlerinden biri geçmişte yapılmış olana saygı ve özlem beslemesidir. Bu nedenle retrofütürizm akımının temelinde nostalji kavramı yatmaktadır. Nostalji, kişide mutlu çağrışımlar yaratan bir dönem veya mekân için kişinin hissettiği özlem duygusuna verilen addır (Boym, 2001). Retrofütüristlerin hissettiği nostaljinin sebeplerinden biri şimdiki zamandan memnun olmama durumudur (Martinez, 2015). Retrofütüristlerin çoğu, günümüzün seri üretim ürünü, el değmeden oluşturulmuş birbirine benzeyen teknolojisinin ruhsuz olduğu düşünürler bu nedenle kurgularındaki fütüristik öğelere geçmişin ruhunu üfleme isterler.

Retrofütürizm terimi ilk olarak New York Times gazetesinde yer alan bir reklamda tanıtılan takıların tasarımını tanımlamak için kullanılmıştır (Meyer, 2022). 1985'te The New Yorker Dergisi'nde, Terry Gilliam'ın Brazil filminin Pauline Kael tarafından yazılmış incelemesinde, filmi tanımlamak için "Retro-fütürist fantezi" sözcükleri kullanılmış ve kavramın bugünkü anlamına uygun kullanımına ilk örneklerden olmuştur (Kael 2018). Amerikalı sanatçı Lloyd John Dunn, kavramı

doğrudan derginin adına taşımış ve 1988'den 1993 yılına kadar "Retrofütürizm" adlı dergiyi yayınlamıştır (Prodi, 2009: 138).

Oxford İngilizce Sözlüğü retrofütürizm kavramını "önceki bir çağda fütürist olarak kabul edilen bir stil veya estetiğin kullanımı" şeklinde tanımlamıştır (The Oxford English Dictionary, 2nd ed., 1989). Prodi'ye göre retrofütürizm, "geçmiş bir dönemde üretilmiş gelecek tasvirlerinin etkisini araştıran, geçmiş ve gelecek, yabancılaşma ve yeni teknolojilerin sunduğu kurtuluş vaatleri arasında dengelenmiş beklentilerin hatırlanmasına yönelik bir nostaljiyi ifade eden bir sanat hareketi"dir (Prodi, 2009: 138). Prodi'nin retrofütürizm tanımı, genel olarak geçmişin gelecek tasvirlerini temel alsa da, retrofütürizm kavramını daha geniş bir çerçevede ele alan tanımlar da mevcuttur. Geçmişte yaşamış olan insanların gelecek öngörüsü üzerine şekillenmiş bu tanım, zamanla kapsamını genişleterek nostalji ve geleceği birleştiren tavra sahip hemen hemen tüm eserleri kapsar noktaya gelmiştir. Meyer'in tanımı geniş kapsamlı tanımlara örnektir. Meyer'e göre retrofütürizm: "eski moda retro stillerin fütüristik teknolojiyle stilistik kombinasyonlarını gösteren sanatsal bir harekettir." (Meyer, 2022). Bu doğrultuda geçmişte yapılan bir gelecek tasvirinden yola çıkmayan bir eserde de geçmişin estetiğiyle fütüristik tema harmanlanmışsa o eserin retrofütürist bir eser olduğu söylenebilir.

Meyer, retrofütürizmi "doğru retrofütürizm" ve "fütüristik retro" olarak iki ayrı temaya ayırmıştır. "Doğru retrofütürizm" kavramını "geçmişten bakıldığında gelecek" olarak açıklarken "fütüristik retro" kavramını "gelecekte bakıldığında geçmiş" olarak tanımlamıştır. "Doğru retrofütürizm" temasında eserler, 60'lar dönemi başta olmak üzere geçmiş dönemlerde yaşamış olan sanatçıların gelecek hakkındaki öngörü ve tasvirlerini temel almaktadır ve geçmişin öngörüsüyle bugünü ve geleceği karşılaştırmamızı sağlayarak nostaljik bir his yaşatma amacı gütmektedir. "Fütüristik Retro" ise geçmişin estetiğini fütüristik tasvirlerle harmanlayarak, eskinin modasını gelecek üzerine oluşturulmuş kurgularda yaşatan bir estetik sentezdir (Meyer, 2022).

Günümüzde, sanatçıların özellikle geçmiş dönemlerde yapmış olduğu gelecek tasvirleri incelendiğinde, şu an yaşanan gerçeklikten uzak ve mevcut teknolojik gelişmelerle uyumlanmayan, bu nedenle de gelecekte de gerçekleşmesine imkan olmayan olay ve tasarımlara rastlamak mümkündür. Bu tasvirler tutarsızlıklarıyla bilimsel olarak bir değere sahip olmasa da, bir dönemin gelecek hakkındaki öngörülerini yansıtmalarıyla retrofütüristlerin ilgi alanına girmiştir. Bu doğrultuda retrofütüristlerin

çoğu tasarladıkları kurguları geçmişte yapılmış olan gelecek tasvirleri üzerinden oluşturmuştur. Disney'in 1997'de tasarlamış olduğu Tomorrowland Tema Parkı (Şekil 3.2) buna örnek teşkil etmektedir. Fütüristik bir tema benimseyen parkın tasarımında geleceğin dünyası yansıtılırken tutarlı ve bilimsel gerçekliklerle uyuşan tasarımlara yer vermek yerine geçmişte hayal edilen uçuk gelecek tasvirleri benimsenerek var olmayacak hayali bir gelecek yansıtılmıştır (Guffey, 2014: 256). Bilimsel gerçekler ve teknolojik gelişmeler retrofütüristler için bir beslenme kaynağı olsa da, retrofütüristik gelecek tasvirlerinde -Tomorrowland örneğinde olduğu gibi- bilime sıkı sıkıya bağlı kalarak geleceğe dair tahminler yapılmaz, alternatif gelecek kurguları oluşturulur.

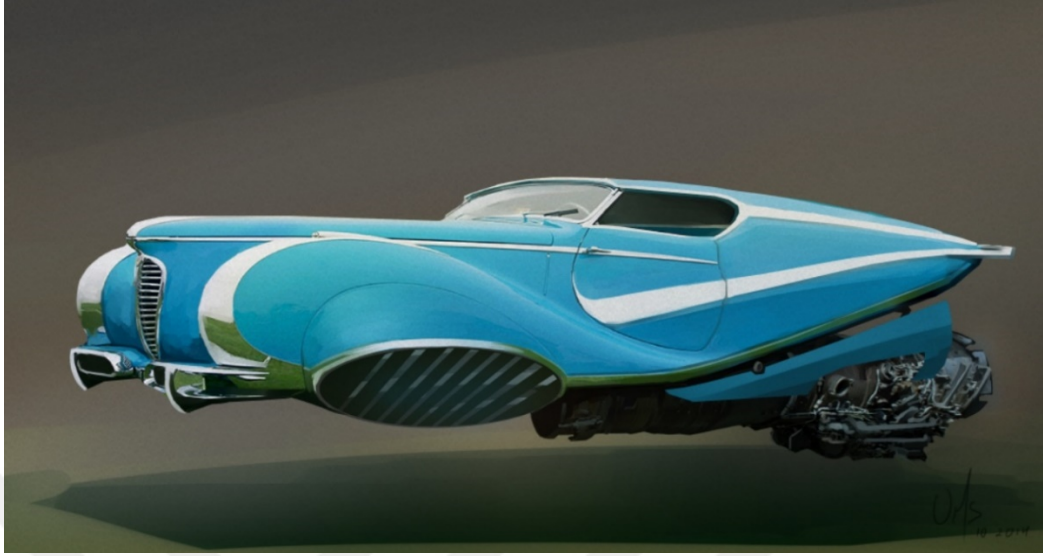


Şekil 3.2. Tomorrowland Tema Parkı

Retrofütüristler yaptıkları tasarım ve oluşturdukları kurgularla fütüristik tasarımlarda geçmişin estetiğine yer verebildikleri gibi alternatif bir tarih kurgusu oluşturarak geçmiş dönemlere de fütüristik anlayışı, o dönemde var olması imkânsız olan teknolojileri taşıyabilirler.

Retrofütürist kurgularda genellikle belli geçmiş dönemlere ait öğeler seçilerek geleceğe aktarılır. Sanatçılar bu öğeleri seçerken o döneme ait olduğu hissiyatını tam olarak vermesine dikkat ederler ve bu nedenle genellikle herkesçe bilinen ve ait olduğu dönemin estetiğini tam olarak yansıtan ikonik öğeler seçilir. İkonik tasarım çizgilerine

fütürist tasvirlerde yer verilirken geçmiş dönemlere ait grafik, endüstriyel, mimari ve moda tasarımı anlayışları geleceğe taşınarak yeniden tasvir edilir (Şekil 3.3).



Şekil 3.3. Retrofütüristik bir araç tasarımı

Retrofütürizm akımında günümüzde kullandığımız ve gelecekte kullanılacağı öngörülen teknolojiler geçmişin daha basit mekanik teknolojileriyle birleştirilerek sunulur. Geçmişin basit teknolojisiyle çalışması olanaksız olan fütüristik araçlar, mekanik teknolojiyle tasvir edilebilir.

Bilim kurgu kavramının evrilmesi ve katı bilim kurguya alternatif türlerin ortaya çıkışıyla steampunk, cyberpunk, dieselpunk, atompunk gibi retrofütürist özellikler taşıyan bilim kurgu alt türleri kendini göstermeye başlamıştır. Bu alt türlerin ortak özellikleri, geçmişten gelen bir dönemin veya temanın ele alınıp fütürist bakış açısıyla birleştirilerek alternatif tarih kurguları oluşturmasıdır. Örneğin bu alt türlerin en bilinenlerinden olan steampunk'ta, 19. yüzyıl Viktorya Dönemi'nin estetik özellikleri, mekanik teknolojinin hâkim olduğu alternatif bir geleceğe taşınır ve geçmişin bakış açısıyla bir gelecek kurgusu oluşturulur. Steampunk eserlerinde geçmiş dönemlere ait unsurların gelecek kurgularına taşınması durumu bu türde verilmiş olan eserlerin retrofütürist özellikler taşıdığına örnek teşkil etmektedir.

3.2. Kavram Olarak Steampunk

Steampunk, başlangıçta edebiyat alanında ortaya çıkan daha sonra sinema, televizyon, grafik, resim, mimari gibi birçok alanında varlığını sürdüren, bir bilim kurgu alt türüdür (Gross, 2007: 54). Bilim kurgu terminolojisine 1980’lerde giren steampunk’ın temel ayırıcı özelliği: kurguların, 19.yüzyıl arkaplanıyla sunulmasıdır (Clute ve Nicholls, 1995: 2155). Kurgular 19. yüzyıl döneminin özelliklerini taşısa da o dönemin karakteristiğiyle oluşturulmuş ileri teknolojiye sahip unsurlar içerirler. Bu arkaplana odaklanan kurgularda yaratılan hikayeler ve o hikayelerde yer edinen tasvirler, türün kendine has estetiğinin oluşmasına ve bu kavramın “edebiyat türü” sınırlarının dışına taşmasını sağlamıştır. Kurgulardaki tasvirlerin ve yaratılan dünyaların özgünlüğü, sanatçıları ve tasarımcıları etkileyen temel unsurlardan olmuştur; bu sayede tür, diğer alanlarda da yer edinerek sınırlarını genişletmiştir.

Steampunk özellikleri taşıyan yapıtlarda, eserlerin geçtiği zaman diliminden bağımsız olarak hikayeler, buhar gücüyle çalışan makinelerin hâkim olduğu Viktorya döneminde geçiyormuş gibi betimlenir (Onion, 2008: 138).

Steampunk, edebiyat, tasarım ve sanatta geçmişi yeniden yaratma amacı gütmeyen; Viktoryen dönemden unsurlar seçerek o dönemi anımsatan yeni bir stil yaratmaya çalışır (Perschon 2012: 4). Steampunk’ta Viktoryen döneme ait ikonik unsurlar ve o dönemin atmosferik özellikleri fütüristik kurgulara taşınarak sentez bir tür oluşturulmuştur.

Aynı zaman dilimine ait olmayan unsurların bir arada kullanılması Steampunk eserlerinin temel özelliklerindendir; bu nedenle bu türe ait eserlerde kasıtlı bir anakronizm vardır. Anakronizm, “kişilerin, olayların, nesnelerin veya geleneklerin birbirlerine göre kronolojik olarak yanlış yerleştirilmesi” anlamına gelmektedir (Merriam Webster, 2022).

Onion’a göre steampunk, “modern”, “anti-modern” veya “postmodern” gibi düşünce tarzlarının kronolojik dönemlendirmelerinin dışında durur ve önceki teknoloji temelli toplumsal hareketlerin ideolojileri içindeki kategorizasyona meydan okur (2008: 142). Steampunk bu yönüyle kalıplaşmış, sınırları belli olan sanat hareketlerinin dışında kalmaktadır. Başta fütürizm olmak üzere birçok toplumsal hareketten beslenen steampunk, onların katı kurallarına bağlı kalmamaktadır ve özgün bir tür oluşturmaktadır.

Jagoda'ya göre “steampunk kurguları, on dokuzuncu yüzyıl ve çağdaş tekno-bilimsel kültür arasındaki bağlantıları keşfetmek için stratejik anakronizmi, karşı olgusal senaryoları ve tarihsel olumsuzluğu kullanır” (2010: 46). Jagoda'nın belirttiği “stratejik anakronizm” kavramı steampunk eserlerdeki tarihsel karmaşanın bilinçli ve planlı şekilde yapıldığına işaret etmektedir; “karşı olgusal düşünme” ise akımın varsayımsal yönüne dikkat çekmektedir.

Steampunk, bugünün ve geçmişin, sanatçının hayal gücünün oluşturduğu fantezilerle iç içe geçtiği ve farklı zamanlara ait fikirlerin harmanlandığı bir tür olmuştur. Sanatçılar bu türde eserler ortaya koyarken, o eserin türün bir parçası olması için gereken yazısız kuralların sınırları içerisinde kalmaya çalışırlar. Bu yazısız kurallardan temel olanı 19. yüzyıl Viktorya dönemi özelliklerinden ilham almaktır. Steampunk eserler Viktorya Dönemi'nin fantastik ve idealize edilmiş halini sunarlar (Tanenbaum vd. 2012: 1583). Bu nedenle tür, genellikle “Viktorya Dönemi bilim kurgusu” olarak bilinir.

Tür zamanla evrimleşerek “Viktorya döneminde geçen bilim kurgu hikayeleri” olmanın ötesine geçmiş, bir akım ve alt kültür haline gelmiştir (Cengiz, 2017: 11). Steampunk, tarihi yeniden canlandırma ve tarihi gerçeklere bağlı kalma amacı gütmeyen. Viktorya Dönemi, steampunk eserler için yalnızca bir temeldir. Sanayi Devrimi'ne denk gelen bu dönemin mekanik teknolojisi, buharlı atmosferi, mimarisi, modası ve yaşam tarzı steampunk eserlerin içeriğinde yer alır. Döneme ait unsurlar, genellikle “bilim kurgu” çatısı altında kabul edilebilecek yaratımlarda sanatçının hayal gücüne göre tekrar yorumlanır. Sanatçıların kurgularında bu dönemi ve bu döneme ait belli unsurları barındırmadaki ortak tavrı, steampunk'ın bir tür olarak kabul görmesini sağlamıştır.

Sanayi devriminin sonrasında üretim sürecine dahil edilmiş olan buharlı makineler ile 19. yüzyıl Victoria Dönemi'nin biçimsel özelliklerini tasarım ölçeğinde kesiştiren Steampunk, Endüstriyel Dönem için alternatif sunan bir bilim kurgu evrenini ifade etmektedir. Buhar ile çalışan hayal ürünü mekanizmalardan sızan dumanların arasından düşeyde yükselen şehirler, köprülerle yatayda birbirlerine bağlanan karmaşık yapılar ve bu kurguya hizmet eden aşınmış metalik dokular Steampunk'ın temel özelliklerini tanımlamaktadır (Türkmen ve Kavut, 2021: 75).

Steampunk anlatısı zaman zaman Viktorya Dönemi'nin tarihsel sınırlarının dışına çıkmaktadır. Genel olarak Sanayi Devrimi'nin özelliklerini benimseyen tür, bu özellikleri en iyi şekilde yansıtabilmek için Viktorya Dönemi sonrası Edward

Dönemine ait unsurları da içerebilir (Vandermeer ve Chambers, 2011: 9). Steampunk'ta aslolan, sanatçıların nostaljik olarak ilgi duydukları Sanayi Devrimi unsurlarını kurgularındaki alternatif dünyalara dahil etmelidir. Bu açıdan steampunk eserlerden tarihsel bir tutarlılık beklenmemektedir.

Steampunk denilince, türü tanıyan birçok insanın zihninde kalıplaşmış görsel imgeler, atmosferik unsurlar ve tasarımlar canlanırken bazıları ise bu kavramı sadece bir edebi alt tür olarak hatırlayabilir. Steampunk aslında bunların hepsini kapsamaktadır. Bu nedenle kavramın tanımı yapılırken edebi tür, sanat akımı, alt kültür, moda ve tema gibi farklı çatılar altında değerlendirmeler yapılabilmektedir. Kimberly Burk, Steampunk kavramının genişliğini; “Steampunk bir yer ya da bir şey değildir. Takımyıldız gibidir; tek bir yıldız veya tek bir nokta değil, fenomeni, kendisi yorumlayan kişi de dahil olmak üzere noktaların çokluğunun yarattığı şekildir.” sözleriyle anlatmıştır. Burk'e göre Steampunk, bir yer, sınıf, tür veya sanat formu olarak tanımlanamayacağı için postmodern bir alt kültür topluluğu olgusudur; yaratma ve üretme amacı güden bir topluluğun sahip olduğu bir üslup, felsefe, yaklaşım biçimi ve dünya görüşüdür (Burk, 2010: 7).

Hale'e göre; “Steampunk, yalnızca bir edebiyat biçimi değil, bir anlatı, tasarım estetiği ve maddi üretim ve tüketim tarzıdır. Geçmişin seçilmiş yönlerini yeniden yaratma ve tasarlamak üzerine inşa edilmiş estetik ve ideolojik bir sistemdir” (2013: 3).

Steampunk'ın temel özelliklerinden biri, bilim kurgunun da temel çıkış noktalarından biri olan “varsayım” kavramından yola çıkmasıdır. Birçok steampunk eseri, “insanlar geçmişte farklı seçimler yapsaydı nasıl olurdu?” sorusuna cevap arar niteliktedir. Carrot ve Johnson'a göre steampunk akımı, tarihin farklı bir yönde ilerlediği bir dünya tasvir eder ve “seri üretim yerine el işçiliği devam etseydi ne olurdu?”, “bilim sadece amatörlerin elinde kalsaydı dünya nasıl bir yere dönüşürdü?” gibi sorulara cevap arar (Carrot ve Johnson, 2013; 14-15). Steampunk yapıtlarında bu sorular gerçekçi sonuçlar elde etmek için ve geçmiş dönemde yaşanabilecek değişikliklerin sonuçlarını bilimsel olarak ortaya koymak için sorulmaz. Bu sorular, hayali yaratımların çıkış noktasıdır. Bu hayali yaratımlar, eserin sahibinin çizdiği sınırlar çerçevesinde zaman zaman bilimsellikten fazlaca uzaklaşabilir ve kendini açıklamak konusunda eksik kalabilir. Bu yönüyle steampunk, fantastik bir tür olmaya da yakındır. Tarihi dönemlerin iç içe geçtiği anakronistik kurgulardaki serbestlik de

bu türün zaman zaman fantazyaya kaymasının sebepleri arasında bulunmaktadır. Steampunk yaratımlarında görülen “mekanik teknolojiyle veya buhar gücüyle çalışıyormuş gibi görünme” ve “ilhamını gerçek dünyanın üretimlerinden alma” ilkeleri ve kurguların insanlık tarihiyle doğrudan bağlantılı olması sebebiyle tür, daha çok bilim kurgu çatısı altında değerlendirilmektedir.

STEAMPUNK = Çılgın Bilgin Mucit [icat (istem x hava gemisi ya da metal adam / barok modeller) x (sahte) Victoria dönemi ortamı] + gelişmeci ya da gerici politika x macera kurgusu

Betimlemenin biraz yarım ağızlı, üstüne sınırlayıcı olduğunu kabul etmemle birlikte, kurguda da, çıkardığı harekette de Steampunk’un albenisini toparlıyor. Öncelikle, doğa olarak aynı anda hem geçmiş hem de ileri bakıyor. İkincisi, serüven ve keşif duygusu uyandırıyor. Üçüncüsü, gelecekle ilgili konuşma biçimi olarak ayırık ve tükenmiş teknolojileri kucaklıyor. (Vandermeer ve Chambers, 2009: 9).

Vandermeer, tanımında steampunk eserlerin barındırdığı ortak öğelere, hikâye temalarına dikkat çekerek türü okuyucu ve izleyicinin zihninde kalan imgelerle özetlemiştir. Vandermeer’in türün başlıca özelliklerinde, retrofütürist anlayıştan, kurgulardaki macera olgusundan ve geçmişin teknolojisinin gelecek kurgularında kullanılmasından bahsetmiştir. Steampunk’ın değişen ve gelişen bir kavram oluşundan dolayı tür tanımlanırken, -Vandermeer’in aksine- genellikle ortak öğelerden ziyade çıkış noktası ve ortak tavır ele alınmaktadır. Tanımların tamamına yakını türün çıkış noktası olan Viktorya dönemine, retrofütürist ve anakronik anlayışa dikkat çeker. İzleyicinin zihninde yer etmiş ortak öğelerin tanımlarda belirtilmesi ise kavramdan habersiz olan fakat estetiğine aşına olan izleyici için kavramı daha anlaşılır kılmaktadır.

Steampunk genellikle deri, ahşap, pirinç, balmumu, kanvas ve diğer erken Sanayi Devrimi Dönemi malzemeleri gibi bir dizi anakronik malzeme takıntısı ile karakterize edilir. Bu malzemelerin sıkça kullanıldığı yapıtlarda steampunk’a ismini veren buhar motorları ve saatli otomatların hakim güç olduğu “mekanik yüksek teknoloji” anlatısı yapılır (Tanenbaum, 2012: 1585). “Mekanik yüksek teknoloji” kurgusu genellikle steampunk yaratımlarının çıkış noktasıdır. Anlatılarda, işlevleriyle günümüze ve geleceğe ait gibi duran teknolojik araçlar, görünüm ve işleyiş olarak mekanik teknolojinin hâkim olduğu geçmiş zamanlara aitmiş gibi görünür ve betimlenirler.

Steampunk’ın köklerinin, Jules Verne ve H. G. Wells’in erken dönem bilim kurgu eserlerine dayandığı kabul edilmektedir (Gross, 2007). Verne ve Wells’in

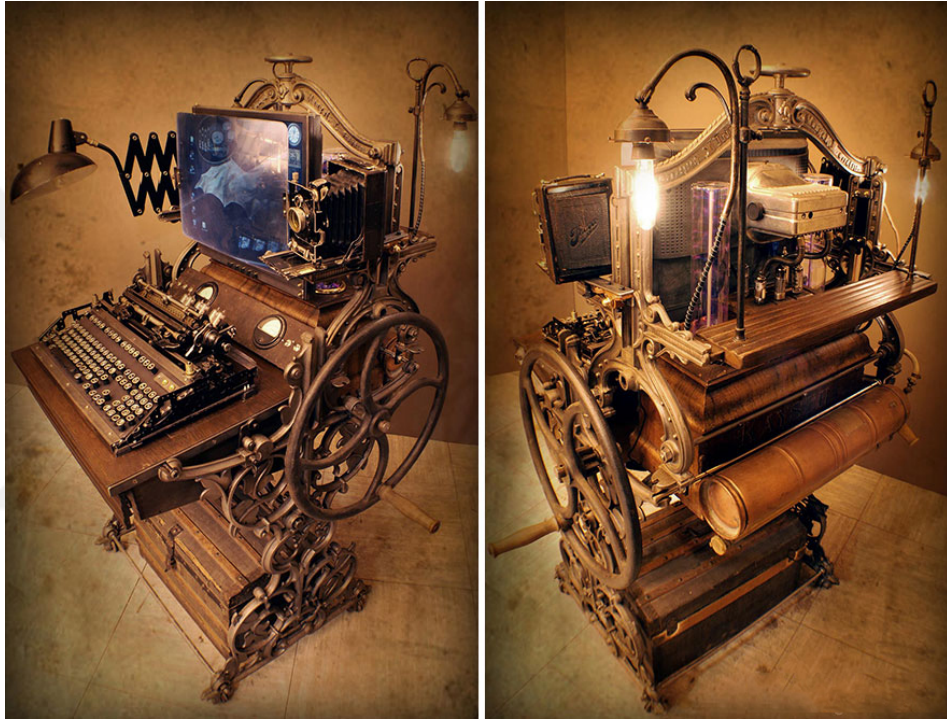
eserlerinde, geçmiş dönemlere ait yöntemlerle tasarlanmış ve o dönemlere ait malzemelerden bir araya getirilen teknolojik makine ve araç tasvirleri bulunmaktadır. Bu makine ve araçlar eski dönemlere ait unsurlar içerse de döneminin çok ötesinde teknolojik işlevlere sahiptir. Geçmiş dönemlerin imkanlarıyla yaratılan bir ileri teknoloji kurgusu sunma fikri, steampunk'ın çıkış noktalarındandır. Bu nedenle çarklar, manivelalar, valfler yardımıyla çalışan, buhar gücü dışında bir güçten beslenmeyen, araçlar, savaş makineleri, gelişmiş silahlar, arabalar vb. teknolojik tasvirler steampunk yapıtlarının değişmez unsurlarından olmuştur (Şekil 3.4).



Şekil 3.4. Steampunk tarzında oluşturulmuş bir hava aracı illüstrasyonu

Buhar gücünün baskın enerji biçimi haline geldiği steampunk'ta, Viktorya Dönemi ve Sanayi Devrimi'nin malzemeleriyle bir dünya inşa edilir (Tanenbaum vd. 2012: 1583). Steampunk'ın, kurgularda yer edinen bir tema olmasının ötesine geçişinin sebeplerinden biri yaratımlarda temel aldığı Sanayi Devrimi dönemi sebebiyle dijital teknolojiyi büyük oranda reddedip; mekanik teknoloji, buhar gücü ve zanaatın yüceltilmesidir. Steampunk'ta yüceltilen zanaat ve üretim kavramı, nesne yaratımını steampunk kültürünün bir parçası haline getirmiştir. Bu yüzden sanatçılar metinsel anlatıya ek olarak teknoloji ve tasarım alanında türün estetiğini barındıran eserler ortaya koymuşlardır (Onion, 2008: 138). Steampunk eserlerdeki Viktorya

döneminin malzemelerini ve malzemelerin kullanım biçimlerini yücelten metinsel ifadeler, birçok sanatçıyı etkilemiş; sanatçılar tarafından geçmiş dönemde sıkça kullanılan malzemelerle günümüz modern dünyasına ait unsurların birleştirildiği somut tasarımlar meydana getirilmiştir (Şekil 3.5). Steampunk, mekanik teknolojinin hâkim olduğu dünyayı hayal eden insanları etrafında toplamış, ev yapımı üretimlerle “mekanik teknolojiyle çalışıyormuş gibi görünen” aletler üreten, dönemin insanları gibi giyinip etkinlikler düzenleyen ve geçmişe duydukları özlemle bunu bir yaşam tarzı haline getiren bir topluluğun meydana gelmesini sağlamıştır.



Şekil 3.5. Steampunk stilinde tasarlanmış bir bilgisayar

Steampunk'ta üretim süreci ön plandadır. Üretkenlik ve emek kavramlarının önemsenmesi ve yüceltilmesi, steampunk'ı diğer retrofütüristik türlerden ayıran en temel özellikler arasında bulunmaktadır (Guffey, 2014: 250). Üretim süreçleri ve zanaatkarların gösterdiği emek, steampunk kültürünü meydana getiren en önemli unsurlardandır. Rachel Bowser ve Brian Croxall konuyla alakalı olarak “steampunk bizi kollarımızı sıvamaya ve çağdaş dünyamızı yeniden şekillendirmeye davet ediyor.” demiştir (Browser ve Croxall, 2010: 23). Steampunk alt kültürünü yaşatmak isteyen sanatçı ve zanaatkarlar genelde bu doğrultuda üretimler yapmakta ve çağdaş dünyaya ait unsurları bu alt kültürün çerçevesinde yeniden yaratım sürecine sokmaktadır. Ortaya çıkan tasarımların, modern dünyanın fabrikasyon ürünlerinden ayrılarak,

zanaatkar ve sanatçıların emeği sonucu meydana gelmiş olduğu hissiyatını taşıması amaçlanmaktadır. Burk'e göre:

Steampunk hakkında çalışmayı özellikle eğlenceli ve önemli yapan şey, ifadelerin çeşitliliğinin ne kadar fazla olduğudur. Çizgi romanlarda, oyunlarda, giyilebilir sanatta, endüstriyel heykelde, edebiyatta, tasarımda, sahne ve performans sanatlarında... Bu şekilde steampunk bir yaklaşım olduğu kadar bir "tarz"dır. Bazıları bu fenomenin süslerini biraz basmakalıp bulsa da -steampunk'ın özü sepya, dişliler ve gözlüklerden daha fazlasıdır- her buluşta topluluk tarafından yeniden tanımlanır ve yeniden tasavvur edilir (Burk, 2010: 8-9).

Yaratım kültürü, sanat, zanaat ve mühendisliğin yüceltildiği steampunk akımı ve eski aletler, araçlar ve makinelerle yaratılan el yapımı üretimlerin ön planda olduğu steampunk alt kültürü, günümüz teknolojisinin ruhsuzluğuna ve seri üretim mantığıyla gerçekleşen üretilere bir tepki niteliği taşımaktadır (Guffey, 2014: 261). Steampunk akımı ve alt kültürüne ait yapıtlarda dijital teknoloji, yapay zekâ ve elektronik aksamla rastlanılmamasının sebeplerinden birinin çağdaş dünyanın teknolojisinden hoşnut olmama durumu olduğu kabul edilebilir. Bu türde eser veren sanatçılar genellikle dijital teknolojinin kolay, sessiz ve nasıl çalıştığını belli etmeyen tavrını ruhsuz ve sıkıcı bulurlar. Kalabalık ekipler tarafından uzun ar-ge çalışmaları sonucu meydana getirilmiş ve günümüzün imkanları sayesinde kolay bir biçimde çoğaltılabilen teknoloji anlayışı, steampunk anlayışına tamamen zıttır. Steampunk teknolojisinde genellikle makinelerin çalışmasını sağlayan bütün aksamlar görünür durumdadır ve bu şekilde gören kişi, makinenin çalışma sürecini izleme imkanına sahiptir. Usta bir zanaatkarın elinden çıktığı belli olan makineler, karmaşık aksamla sahiptir ve genelde oldukça gürültülü çalışır. İnsan ürünü olduğu karakterini taşıması için makineler, zaman zaman tekler, gıcırda ve sorun çıkarır. Bu makineler canlı bir varlıkmişçesine hareket etmekte ve komutlara tepki vermektedirler.

Viktorya Dönemi araç ve mekanlarının yanında dönemin modası da steampunk türünde kendine önemli bir yer edinmiştir. Viktorya tarzı paltolar, koruyucu gözlükler, silindir şapkalar, cep saatleri, korseler vb. kıyafet ve aksesuarlar (Şekil 3.6) steampunk'ı karakterize eden en önemli unsurlardandır (Strubel 2014: 375). Steampunk modasının insanlarda uyandırdığı ilgi, bu türün popülerleşmesinde anakronistik kurgular ve zanaat kültürü kadar etkili olmuş alt kültürün oluşumuna ve hayran kitlesinin genişlemesine önemli katkı sağlamıştır. Oyun, eğlence, müzik festivallerinde steampunk tarzı kıyafet ve aksesuarlar sıklıkla görülebilmektedir.

İnternet kültüründe türün popülerleşmesi steampunk modasının kostümlü oyun (*cosplay*) sanatçıları tarafından da benimsenmesini sağlamıştır.



Şekil 3.6. Steampunk modası

Video oyunu meraklıları, ev yapımı ürünler üreten zanaatkarlar, moda tasarımcıları, internet içerik üreticileri, bilim kurgu ve fantezi türü hayranları başta olmak üzere birçok topluluk ve alt kültür steampunk'ın oluşumu ve gelişimine katkıda bulunmuştur. Steampunk'ın belirgin bir özelliği, türün takipçilerinin çoğu zaman aynı anda birden fazla topluluğa ait olmalarıdır (Burk, 2010: 8 – 12). Farklı toplulukların şekillendirdiği ve her alanda yer edinen bir akım olması steampunk'ın, farklı türlerle sentezlenebilen, değişimini ve gelişimini devam ettiren bir yapıda olmasını sağlamıştır. Bu nedenle bugün steampunk esintileri taşıyan birçok eserin steampunk'ın yazısız kurallarının oluşturduğu sınırların içerisinde kalmadığı, farklı akım ve türlere ait öğeler barındırdığı gözlemlenebilmektedir. Örneğin bir video oyunu ve bir bilim kurgu dizisinin tek bir bölümünün tamamen steampunk temasıyla oluşturulduğu gözlemlenebilirken, yapının diğer bölümlerine bakıldığında temaya yer verilmediği görülebilir. Tamamen steampunk üzerine şekillendirilen yapıtların yanında, türün tematik özelliklerini kısmen ve sınırlı şekilde kullanan eserler de çokça mevcuttur.

3.3. Neo-Viktoryanizm

Neo-Viktoryanizm, 19.yüzyıl Kraliçe Viktorya Dönemi nostaljisini temel alan genellikle hipster alt kültürünün bir parçası olarak kabul edilen estetik hareketidir (Heilmann ve Llewellyn, 2010). Neo-Viktoryanizm hareketinin çeşitli sanat dallarındaki yansımaları dışında toplulukların davranışlarını şekillendiren bir alt kültür olma özelliği de vardır.

Neo-Viktoryanizm, “neo” ön ekini alan diğer hareketlerdeki gibi bir düşüncenin yeniden canlandırılmasını içerir (Ho, 2012: 9). Bu hareket geçmişten gelen bir düşüncenin günümüze uyarlanmış bir halini bize sunar.

Perschon’a göre Neo-Viktoryanizm, steampunk’ı anlamak için gerekli olan üç bileşenden biridir. Diğer iki terim ise retrofütürizm ve teknofantazidir (2012: 5). Teknofantazi, teknolojinin gerçekten fizikten bağımsız olarak görülerek fantezi türüyle harmanlanmasına verilen addır (Cengiz, 2017: 14). Steampunk türünün Viktorya dönemi nostaljisini temel aldığı düşünüldüğünde neo-viktoryanizm kavramının retrofütürizm ve teknofantazi kadar türün tanımlanması için önemli olduğu söylenebilir.

Neo-viktoryanizm, steampunk akımının tanımının bir parçasıdır; bu nedenle bu kavramlar birbirleriyle karıştırılmamalıdır. Steampunk, Viktorya Dönemi nostaljisinden ibaret olmadığı için Neo-Viktoryanizm’e göre içerisinde çok daha fazla bileşen ve yazısız kural barındıran bir akımdır. Neo-Viktoryanizm, Viktorya Dönemine duyulan özlem sebebiyle bu hareketi benimseyen kişilerin ortaya koyduğu yapıtlarda, davranışlarında ve giyim kuşamında, o dönemin özelliklerini yansıtmaya çalışmasıdır.

3.4. Steampunk ve Retrofütürizm

Retrofütürizme dair yapılmış ilk tanımlarda geçmiş dönemlerde yaşamış olan insanların gelecek hakkındaki öngörülerini üzerine temellendirilmiş gelecek kurgularından söz edilir. Kavramın kapsamı zamanla genişleyip, geçmiş ve geleceğin bir araya geldiği anakronik yapıtların hemen hemen hepsini kapsar hale gelmişse de bu kavram, ilk tanımlandığı haliyle de steampunk’la ilişkilidir. Steampunk yapıtlarında, geçmiş zamana ait teknolojinin çok daha gelişmiş halinin günümüz şartlarına göre değil o zamanda yaşamış birinin hayal gücüne göre yeniden kurgulandığı söylenebilir çünkü o zamanlarda yaşamış bir insan için elektroniğin ve

dijitalliğin hâkim olduğu bir gelecek teknolojisi hayal etmek büyük oranda olanaksızdır. İnsanın geleceğe yönelik tahminlerini yaşadığı zamanda var olan imkanlara göre yapma eğiliminde olması, bu olanaksızlığın sebebidir. Erken Sanayi Devrimi Dönemi'nde yaşamış bir insan için buhar gücüyle çalışan gelişmiş makineler yeni ve etkileyicidir; bu nedenle o dönemin insanların, geleceği, buhar gücü üzerinden şekillenmiş bir teknolojiyle hayal etmesi oldukça olağandır. Bu doğrultuda birçok steampunk sanatçısı yapıtlarını oluştururken kendini, o dönemlerde yaşamış kişilerin yerine koymakta ve onlar gibi hayaller kurmaktadır. Steampunk kurguları bu yönüyle retrofütürizmin “geçmiş zamanın perspektifinden geleceğe bakma” tavrına büyük oranda uymaktadır. Örneğin alttaki görselde yer alan hava aracı illüstrasyonu, steampunk türünün karakteristik özelliklerini taşımakta ve tasvirin geçmişte yaşamış kişilerce hayal edebilecek bir geleceğe ait olduğu görülmektedir (Şekil 3.7).



Şekil 3.7. Airship Maximus, Mike Savad (2013)

Steampunk kurguları birçok açıdan geçmiş zamanın insanların hayal ettiği gelecekle benzeşse de bu türden eser veren sanatçıların hepsinin böyle bir kaygısı yoktur. Eski zamanlarda yaşamış insanların hayalleri üzerine kurgu oluşturmak türün yazısız kuralları arasında yer almaz; çünkü steampunk'ın sınırlarını Viktorya dönemine nostaljik hisler taşıyan yakın dönemde yaşamış insanlar çizmiştir. Temel olan, sanatçıların o döneme duyduğu hayranlık ve takıntıyı kurgularına yansıtması, alternatif tarihi bunun üzerine şekillendirmesidir. Bu sebeple steampunk yapıtlarında tasvirler, geçmiş dönemde yaşamış insanların gelecek hayallerini yansıtabilir; fakat yansıtmak zorunda değildir.

Steampunk'ta aynı fütürizm akımında olduğu gibi bir “teknoloji yüceltme” tavrı vardır; fakat fütürizmden farklı olarak geçmiş zamanın teknolojisi yüceltilir. Steampunk, temelini geçmişten alarak alternatif tarih üretmekte ve tarihsel dönemleri sentezlemektedir. Tür, bu yönüyle retrofütürizm akımının bir parçası olarak kabul edilebilir. 2011 tarihli “Steampunk: Retrofuturure” belgeselinde steampunk kısaca, “Neo-Viktorya Dönemi'nde retrofütüristik bir teknofantezi” olarak tanımlanmıştır (Weinstein, 2011). Tanımda geçen “teknofantezi”, teknolojik öğelerle süslenerek kurgulanmış olan fakat bilimsel olma veya görünme amacı gütmeyen anlatıları tanımlamak için kullanılan terminoloji ögesidir (Langford, 2021). Steampunk büyük oranda sanatçıların teknoloji üzerine kurduğu hayallerden beslenir. Sanatçıların bilindik bilim kurgu tasvirlerindeki, “mevcut zamanın teknolojisinin geleceğini hayal etme tavrı” steampunk'ta geçmişin daha basit teknolojisine sahip çıkarak onun üzerine hayaller inşa etme eğilimine bırakır. Steampunk bu yönüyle retrofütürist bir tavra sahiptir.

Burk'e göre steampunk, benzersiz anlatısı, spekülatif kurgusu, alternatif bir alan oluşturması ve insanları bilinen sınırların dışında düşünmeye zorlayan retrofütürist unsurları nedeniyle ilgi çekicidir (2010: 3). Retrofütürizm akımının kafa karıştırıcı anakronik tavrı, steampunk'ın çizdiği görünmez sınırlar sayesinde daha da özgün bir yapıya bürünmüştür. Steampunk'ta retrofütürizmin temel özellikleri olan geçmiş zamanın unsurlarını geleceğe ya da geleceğin unsurlarını geçmişe taşımanın ötesine geçilmiş, geçmiş zamanın alternatif geleceği yaratılmıştır.

Steampunk için retrofütürizm bir yöntemdir; bu nedenle her retrofütürist eser steampunk'la ilişkili değildir. Retrofütüristik tasvirlerin birçoğu bu türle uyuşmamaktadır. Bunun sebebi steampunk'ın sınırlarının belli olması ve bazı ilkelere bağlı kalmasıdır. Örneğin steampunk kurgusunda bir uzay aracı, buhar gücü ve mekanik teknolojiyle çalışmalı, bir ustanın elinden çıkmış gibi görünmelidir. Retrofütürizmi, steampunk türünün sınırları içerisinde sınırlamadığınızda bahsedilen ilkelere bağlı olma zorunluluğu ortadan kalkmaktadır. Steampunk sınırları içerisinde sunulmamış retrofütüristik bir uzay aracı tasviri, yakın geçmişten ilhamını alarak, petrol türevi yakıtlar, bilgisayar teknolojileri, elektronik ve uzaktan haberleşme gibi unsurları içerebilir. Bu nedenle birçok retrofütüristik tasvir bu türün kapsamında değerlendirilmemektedir.

Guffey, steampunk'ın retrofütürizm akımının doğrudan bir parçası olarak değerlendirilmesinin yanlış olacağını söylemiştir. Guffey'e göre steampunk'ı en özgün kılan temel özelliklerinden biri, üretim ve zanaatla olan ilişkisidir. Bu nedenle steampunk'ın basitçe retrofütüristik olarak değerlendirilmesi türün ana odağı olan “el yapımı üretimler” ile olan ilişkisine yeterince vurgu yapmamaktadır (Guffey, 2014: 250). Guffey'in, kavramın retrofütürizmle açıklanmamasını istemesinin sebeplerinden biri steampunk'ın edebi alt tür olmaktan çıkıp bir alt kültür haline gelerek merkezine farklı kavramları da dahil etmesidir. Özellikle türün hayranlarının sahip olduğu el becerisinin kutsanması, mekanik teknoloji nostaljisi ve malzeme takıntısı gibi özellikler steampunk'ın “sanayi devrimini temel alan retrofütüristik bir alt tür” olmanın ötesine taşımıştır. Steampunk'ın geniş kapsamlı bir tür oluşu retrofütürizmle doğrudan ilişkisini reddetmez sadece -Guffey'in de dikkat çektiği gibi- türün tanımlanırken retrofütürizm dışında kavramlara da ihtiyacı olduğunu gösterir.

4. STEAMPUNK ESTETİĞİ

Bu bölümde steampunk estetiği, literatür taramaları ve yapıt incelemeleri çerçevesinde genel olarak ele alınmaktadır. Literatür taramalarından elde edilen bilgilerden yola çıkılarak oluşturulmuş, steampunk estetiğinin tanımlanması üzerine bir alt bölüm yer almaktadır. Bu alt bölümde literatür taramalarından elde edilen bilgiler çerçevesinde steampunk estetiğinin açıklanması ve anlaşılır hale getirilmesi amaçlanmaktadır.

Yapılan yapıt incelemeleriyle steampunk estetiğinin farklı mecralarda yayınlanmış farklı dönemlere ait yapıtlardaki yansımaları gösterilmektedir. Çalışma kapsamında bilim kurgu, steampunk, retrofütürizm ve steampunk estetiği kavramları üzerine yapılan araştırmalar ve çıkarımlardan elde edilen bilgiler, yapıt incelemelerinden elde edilen bilgilerle kıyaslanmaktadır; bu sayede steampunk estetiğinin yapıtlardaki izdüşümleriyle literatür taramalarından elde edilen bilgilerin birbirleriyle ne kadar uyduğu ortaya konulmaktadır.

4.1. Steampunk Estetiğinin Tanımlanması

Steampunk türünün ve alt kültürünün temel unsuru, barındırdığı özgün estetik anlayıştır. Bu estetik, temelini türün ortaya çıkış noktası da olan Viktorya Dönemi'nden alsa da dönemsel özellikler dışında birçok element steampunk'ı şekillendirmiştir. Steampunk, Viktorya Dönemi tarihsel gerçeklerine uygun bir görsellik sunmak değil Viktorya Dönemi bilimkurgusu estetiği sunmayı amaçlar. İlham alınan tarihsel dönemin özellikleri, bilim kurgu ve fantazyaya unsurları içeren kurgularla harmanlanarak yansıtılır. Bu spekülatif tarih anlatısı içerisinde yazarlar, sanatçılar ve bu akımın takipçileri birbirlerinden etkilenecek yapıtlarında bazı ortak unsurlara yer vermiştir. Bu unsurlar bazen mekân, bazen kıyafet, bazen araç-gereç bazen ise tipografi ve renk gibi grafik unsurları olmuştur. Türün tanımının yapılması ve bu türün çatısı altında ortaya konan yapıtların sayısının artmasının ardından, izleyicilerin zihninde “bir yapıtı steampunk yapıtı yapan unsurlar nelerdir?” sorusunun cevabı netleşmeye başlamıştır.

Steampunk estetiğinde pirinç, bakır, ahşap ve deri gibi malzemeler önemli yer tutmaktadır. Steampunk stili tasarımlarda çarklar, yaylar, dişliler, tekerlekler, hidrolik hareket ve buhar gücü sanatçılar ve altkültürün takipçileri tarafından fetişleştirilmektedir (Cory, 2006: 139). Başta fütüristler olmak üzere birçok insanın

makinelere, saat düzeneklerine, buhar gücüne ve karmaşık mekanizmalara duyduğu hayranlık, steampunk türünde eser veren sanatçı ve zanaatkarlarda da mevcuttur. Steampunk topluluğu buna ek olarak geçmiş zamanın teknolojisinin çok daha gelişmiş halini ve o teknolojinin alternatif geleceğini hayal etmektedir. Bu hayallerde ortaya çıkan betimlemeler steampunk'ı karakterize eden öğeleri ortaya çıkarmaktadır.

Steampunk estetiğini karakterize eden unsurlar temelinin 19. yüzyıldan alınıyor. Bu unsurların ortak özelliği, çoğunun Sanayi Devrimi ve buhar gücünün yaygınlaşması sonucu hayatımıza girmiş olmalarıdır. Çarklar, dişliler, kayışlar, zincirler, pistonlar, kazanlar ve fabrika görüntüleri steampunk'ı karakterize eden başlıca görsel unsurlardandır (Şekil 4.1). Dönemin ateşli silahları, lokomotifler, mekanizmalar, silindirler ve bu unsurları barındıran gelişmiş makineler yine bu estetiğin vazgeçilmezlerindendir. Makine tasvirleri genellikle ilhamını H. G. Wells ve Jules Verne'in hayali makinelerinden almıştır (Brummet, 2014: 9). Bir takım malzeme ve obje takıntısıyla özdeşleştirilen steampunk estetiği bu öğelerden ibaret olmasa da okuyucu ve izleyicinin zihninde genellikle bu unsurlarla kodlanmıştır. Bunun sebebi bu estetiği taşıyan yapıtlarda bu unsurların birkaçının mutlaka görünür ve ön planda olmasıdır. Bu unsurların ön planda olma sebebi steampunk estetiğinin temel çıkış noktası olan 19. yüzyıl nostaljisi, makineleşme ve üretim kavramlarını yansıtabilmektir.



Şekil 4.1. 3 boyutlu steampunk şehir tasarımı (Oğuzhan Kar, 2020)

Giderek genişleyen kitlesi ve kitlenin katkısıyla şekillenen yapısı nedeniyle steampunk, canlı bir tür ve alt kültürdür; bu nedenle sadece bir takım unsurları içermesi

bir eseri steampunk eseri yapmaz veya steampunk eseri olmaktan çıkarmaz. Steampunk estetiğini anlamak aslında bu unsurların ortak noktasını yakalamaktan geçmektedir.

Steampunk çalışmalarının iyi betimlenmiş, inandırıcı bir tür olarak peşinden gitmek, bir okuma perde dizisi takmayı, tema ya da anlatı inancına ulaşmak için kanon içinde kanon yaratmayı gerektirir: bu tür yaklaşımlar steampunk'un kuralcı bir betimine karşı gelen metinleri reddeder. Bu durum, steampunk'un metinlerin uymak zorunda olduğu kesin bir betimi olduğunu varsaydığı için kararsız bir yaklaşım gibi görülür. Kabul edilebilir bir steampunk motifleri listesi tanımlanabilse bile, steampunk'ın tümüyle anlatıya dayalı bir betimi, steampunk'ı kültür, görüntü sanatı ya da müzik olarak çalışan akademikler için yetersiz olacaktır. Steampunk'ı bir tür olarak değerlendirmek yerine, yaygın olarak steampunk diye anlaşılan ve adlandırılan tarz ya da estetiği oluşturan birleşik bileşelerin bir dışı vurumu olarak anlamayı öneriyorum. (Perschon, 2012: 64).

Perschon, steampunk'ın estetik temelli bir bileşenler topluluğu olduğunu savunurken keskin sınırlar çerçevesinde incelenmemesi gerektiğini vurgulamıştır. Steampunk, birtakım ortak nesnelerin kullanılmasından ibaret değildir. Steampunk'ın, yer aldığı tür ve sanatçının ondan yararlanış biçimine göre değişiklik göstermesi bunu doğrulamaktadır. Steampunk, farklı alanlarda farklı şekilde tezahür etmesine rağmen yapıtlarda, türü bilen kişiler tarafından kolaylıkla anlaşılabilen bir ortaklık vardır. Bu ortaklık steampunk estetiğini tanımlarken listelenebilecek görsel unsurlardan çok daha fazlasıdır. Steampunk eserleri, ortak bir estetik tavır barındırmaktadır. Bu estetik anlayışın içerisinde sadece ortak özelliklere sahip tasarımlar yoktur. Bir yapıtın steampunk izleri taşıması, barındırdığı estetiğin ortak bir zihniyetin ürünü olmasını gerektirir. Bu estetik tavır, sanatçıların ve zanaatkarların eserlerine kendilerinden bir şeyler katabilmesine imkân sağlamaktadır. Türün genel estetik anlayışına uyabilecek her unsur genel olarak kabul görmektedir ve zamanla türün bir parçası haline gelebilmektedir. Viktorya Dönemi'ni temel alan bu türün içerisine özellikle Wild Wild West filminden sonra western öğelerinin eklenmesi ve bunun birçok steampunk sanatçısı tarafından kabul görmesi buna örnek teşkil etmektedir (Şekil 4.2). Perschon'un dikkat çektiği bu esneklik bu türün genişleyen ve değişen yapıda olmasının da başlıca nedenlerindendir.



Şekil 4.2. Wild Wild West (1999) filminden bir sahne

Zamanının çok ötesinde işlevlere sahip maharetli ve karmaşık makineler yapıtların temel ortak öğeleri arasında yer almaktadır. Jules Verne’in Denizler Altında 20.000 Fersah’ındaki denizaltı aracı olan Nautilus başta olmak üzere romanlarında tasvir ettiği “harika makineler” steampunk türünü ve alt kültürünü oluşumunun en önemli esinlenme noktası olarak kabul edilir. Bu tasvirlerde dekoratif ve sanatsal unsurların işlevsellikle iç içe geçmiş olan tavrı türü steampunk’ın estetik unsurların çıkış noktası olmuştur (Vandermeer ve Chambers, 2011: 18). Makine, araç ve alet tasarımlarında, o nesnenin işlevini yerine getirmesini sağlayan mekanizmalar, çarklar, pistonlar ve o nesneye insan müdahalesini mümkün kılan kollar, valfler ve dümenler her zaman ön plandadır. Bu şekilde makinenin ne kadar karmaşık ve işlevsel olduğuna dikkat çekilmektedir. İşlevsel unsurların yanında her zaman dekoratif unsurlar da dikkat çekmektedir. Genellikle 19. yüzyıldan izler taşıyan demir işçiliğinin ön planda olduğu süslemeler, kahverenginin ön planda olduğu boyamalar ve pirinç, bakır vb. malzemelerle çevrelenen göstergeler steampunk makinelerinin başlıca dekoratif unsurlarındandır. “Bir ustanın elinden çıkmış gibi görünme” ilkesiyle oluşturulan makineler genellikle “bir sanatçının elinden çıkmış” gibi dekore edilmişlerdir. Aslında bu anlayış seri üretim mantığı yaygınlaşmadan önceki tarihsel dönemleri örnek alan bir anlayıştır. Geçmiş dönemde gelişmiş makineler, az sayıda üretildikleri ve insan ürünü oldukları için çok değerlilerdi ve bu nedenle sadece işlevini yapmasına değil estetik görünmesine de özen gösterilirdi. Steampunk tasarımları seri üretimin yaygınlaşmasıyla maliyet odaklı üretilen ve kişiliğini kaybeden tasarımlara bir tepki

niteliği taşımaktadır. Geçmiş dönemlerde ortaya çıkmış zanaat ürünlerinin barındırdığı işçiliğe, özene ve özgünlüğüne duyulan özlem, steampunk estetiğinin şekillenmesine yardımcı olan unsurlardandır.

Steampunk'ın temelinde nostalji kavramı yatsa da bu sadece belli bir döneme belirli özelliklerine duyulan özlemdir. Geçmiş zaman nostaljisi içeren birçok eserde yer alan doğaya dönüş, şehirleşme karşıtlığı, teknoloji eleştirisi steampunk eserlerin temelini oluşturmaz. Aksine teknolojik olanı doğal olandan daha fazla yücelten steampunk'ın estetik anlayışında, tarımsal fantezilere yer yoktur. Mekanlar, kıyafetler, objeler, araçlar ve silahlar “canavarca mekanik mekanizmalar”la kaplı olarak tasvir edilir (Ratt, 2016: 142). Bu yüzden tür, modern çağ eleştirisi olarak özetlenemez. Temel problem, modern teknoloji ve onun yarattığı olumsuz sosyolojik sonuçlar değildir. Problem, daha çok modern teknolojinin ve günümüz dünyasının nasıl görüldüğüyle alakalıdır. Steampunk sanatçıları ve altkültür takipçilerinin “üretilen her şey sanatçının ve zanaatkarın kimliğini taşımalıdır”, “günlük hayatta kullandığımız her nesne sadece işlevsel olmamalı aynı zamanda estetik görünmelidir”, “giydiğimiz kıyafetler dikkat çekmelidir ve bir moda tasarımcısının elinden çıkmış gibi görünmelidir”, “teknolojik işlevlere sahip her nesne barındırdığı teknolojiyi görüntüsüyle yansıtmalıdır” gibi ilkelerden yola çıkarlar ve bu ilkeler, estetik tercihlerinde belirleyici olmaktadır.

Sterling'e göre steampunk'ın temeli sadece geçmiş olgusuna dayanmamaktadır; kavram, zamanın değişkenliği ve eskimişliğiyle de ilgilidir. Bu yüzden artık hayatımızda var olmayan silindir şapkalar, kabarık etekler (Şekil 4.3), büyülü fenerler (tarihteki ilk projeksiyon cihazları) ve saatli mekanik düzenekler, steampunk estetiğinin bir parçasıdır (Sterling, 2011: 13). Bu öğelerin steampunk estetiğinin bir parçası olması modası geçmiş olanı yaşatma ve değişime direnme durumunun bir tezahürüdür. Steampunk sanatçıları ve bu alt kültürün takipçilerinin modern teknolojiyi ve günümüzün modasını benimseyemedikleri, bunun yerine geçmiş zamana ait elementleri fütüristik kurguyla harmanladıkları görülebilmektedir.



Şekil 4.3. Steampunk stilinde giyinen cosplay sanatçıları

Steampunk sanatçıları ve altkültür takipçileri günümüzle, gelecekle ve 19. yüzyıl öncesi tarihsel dönemlerle çok fazla ilgilenmezler. Bu nedenle estetik unsurların temelini oluşturan tarihsel dönem oldukça dardır. Yapıtlarda benzer öğelere yer verilmesinin ve bu öğelerin birçok kişi tarafından klişeleşmiş olarak görülmesinin temel sebebi de bu tarihsel sınırlılıktır. Bu sınırlılığın oluşturduğu sorunları aşmak isteyen sanatçılarsa türün içerisine farklı türleri dahil etmiş ve yazısız kuralları esnetmişlerdir. Bu sebeple steampunk estetiğinden izler taşıyan eserlerde türün çıkış noktasından ve yazısız kurallarından bağımsız olarak fantastik unsurlara, farklı tarihsel dönemlere, farklı coğrafi bölgelere ait tasarımsal öğelere sıklıkla rastlanabilmektedir.

4.2. Yapıt İncelemeleri

Bu bölümde, incelenebilecek yapıtların listesi oluşturulurken, ilk olarak “görsel öge barındırma” ölçütü dikkate alınmıştır. Steampunk estetiğinin oluşumuna öncülük edebilme ihtimali olan ve steampunk estetiğinden izler taşıyan eserler, öncelikle bir ön incelemeden geçirilmiştir. Kavramın tanımı yapılmadan önce yayımlanmış olan ve bu estetiğin oluşumuna öncülük etmiş olabileceği tespit edilen iki sinema filmi, incelenmek üzere seçilmiştir. Bu sinema filmleri dışında, türün tanımının yapılmasının hemen ardından yayınlanan bir çizgi roman ve günümüze yakın döneme ait bir film ve video oyunu incelenecek yapıtlar arasına dahil edilmiştir. Bu yapıtlar seçilirken, türün

geçmişten bugüne değişimi ve gelişimini ortaya koyması açısından, farklı tarihsel dönemlere ait olmalarına dikkat edilmiştir. Sinema, çizgi roman ve video oyunu gibi farklı mecralardan yapıtlar seçilerek steampunk'ın farklı alanlardaki izdüşümlerinin yansıtılabilmesi amaçlanmıştır. Bu kapsamda gerçekleştirilen incelemeler içerik analizi yöntemiyle yapılmıştır. Yapıtları ortaya koyan yönetmen, yazar, çizer ve tasarımcıların görsel betimlemeleri, steampunk estetiğiyle ilgili yapılan literatür taramalarından elde edilen bilgiler çerçevesinde incelenmiştir. İncelemeler, sanat ve tasarım anlayışı temelli gerçekleştirilirken eserlerin senaryo ve hikayelerine yüzeysel olarak değinilmektedir.

4.2.1. İmkânsız Yolculuk (1904) Film İncelemesi

Yönetmenliğini Georges Méliès'in üstlendiği İmkânsız Yolculuk (Le voyage à travers l'impossible) 1904 yılında Fransa'da çekilen sessiz bir filmidir (Şekil 4.4). Film, Jules Verne ve Adolphe d'Ennery tarafından 1882 yılında yazılan İmkânsıza Yolculuk (Voyage à travers l'Impossible) adlı tiyatro oyunundan uyarlanmıştır (Mottet, 2012: 68).



Şekil 4.4. İmkânsız Yolculuk (1904) film afişi

Bir grup gezginin çeşitli ulaşım araçlarını kullanarak güneşe yolculuk etmeye çalışmasını anlatan bir hiciv eseri olan İmkânsız Yolculuk, bilim kurgu sinemasının ilk örneklerinden kabul edilmektedir (Girish ve Naik, 2018: 824).

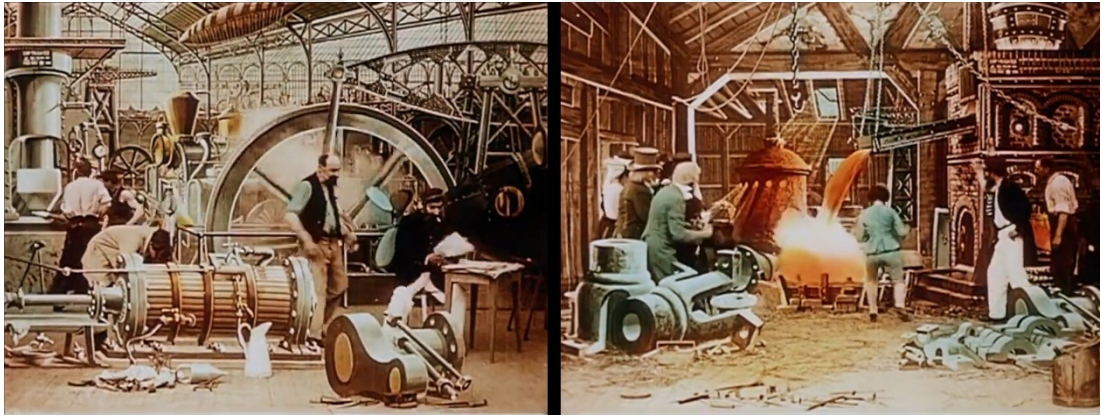
Filmin sessiz olarak çekilmesi sebebiyle hikâye hakkındaki detaylara filmin prodüksiyon şirketi olan Star Film'in 1905 yılında yayınladığı katalogdan ulaşılabilmektedir. Filmin açılış sahnesinde bir masa etrafında oturan ve ayakta duran insanlar görülmektedir ve masanın önünde bir dünya küresi yer almaktadır (Şekil 4.5). Filmin katalogunda yer alan bilgilere göre, toplanan insanlar, coğrafya meraklılarından oluşan bir topluluktur ve bu topluluk şimdiye kadar yapılmış olan tüm keşif gezilerini aşacak bir dünya turu planlamaktadır. Daha sonra masanın arkasında yer alan bir kişinin sunum yaptığı görülür. Bir projenin detaylarını açıkladığı belli olan bu kişi, katalogda yer alan bilgilere göre bir profesördür ve bilinen tüm ulaşım araçları olan otomobiller, zeplinler ve denizaltı araçlarını kullanarak yapılacak bir imkânsız yolculuk planını anlatmaktadır (Méliès, 1905: 60).



Şekil 4.5. İmkânsız Yolculuk (1904) açılış sahnesi

Filmin açılış sahnesinden sonraki sahnede fabrikada çalışan insanlar görülmektedir (Şekil 4.6). Bu sahnede, filmin devamında yer alan yolculuktaki kullanılacak araçlar gösterilir. Steampunk akımının temel ikonografik göstergelerinden olan çarklar, mekanik aksamalar, pistonlar ve buharlı makineler bu sahnede açıkça görülebilmektedir. Sadece işçiler ve buharlı makineler yardımıyla üretilebilecek teknolojiler oldukça sınırlıyken, bu filmde aynı imkanlarla güneşe yolculuk edebilecek kabiliyette araçların üretimi yapılabilmektedir. Jules Verne'in

hikayelerinde yer verdiği “mevcut zamanın teknolojisiyle geleceği hayal etme” ilkesinin bu eserde de mevcut olduğu anlaşılmaktadır. Diğer steampunk eserlerinde olduğu gibi makine tasarımlarında bütün aksamlar göz önündedir. Makine tasarımları, fütüristik anlatılarda gördüğümüzün aksine kusursuz değildir ve temiz görünmemektedir. Yine steampunk eserlerdeki el emeği vurgusu burada da mevcuttur. Sihirli bir şekilde meydana gelen veya o zamanın teknolojisinin ilerisinde bir teknolojiyle el değmeden gerçekleşen bir üretim yerine dönemin şartlarının ötesinde resmedilmeyen, insan emeğinin ön planda olduğu bir üretim anlatısı vardır. Sahnede, makineler genel olarak arka planda yer almalarına rağmen çok fazla hareketli aksam barındırmaları ve aktif olarak çalışmaları sebebiyle dikkat çekmektedir. Makineler, steampunk anlatılarında olduğu gibi burada da bir estetik unsur olarak görülmektedir. Yönetmenin, insanların makinelere ve çalışan düzeneklere duyduğu ilgiyi farkında olarak bu tercihi yaptığı söylenebilir.



Şekil 4.6. İmkânsız Yolculuk (1904) fabrika sahnesi

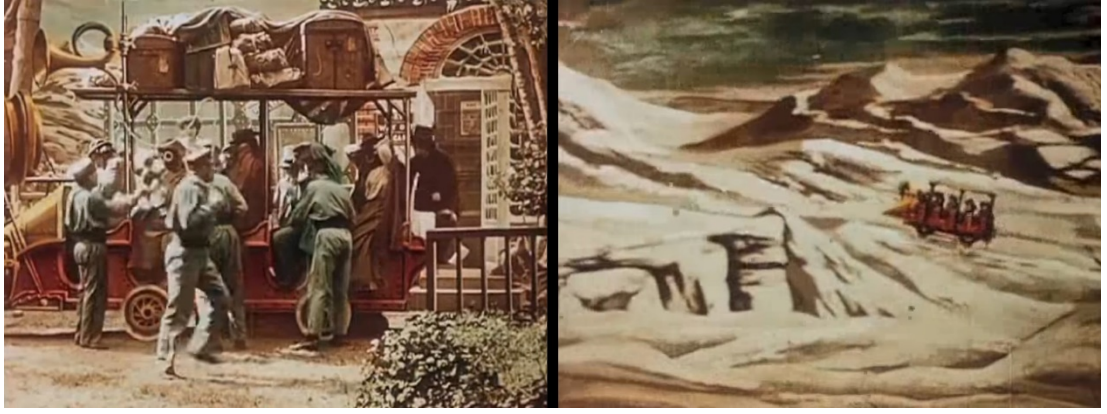
Filmin 6.dakikasında yer alan tren tasarımının, barındırdığı farklı özellikler dikkat çekmektedir. Sahnede yer alan lokomotifin tasarımı, dönemin standart buharlı lokomotif tasarımı olsa da vagonlarda buz tankı ve denizaltı taşınması ve vagonlara bağlı olan zeplin balonları (Şekil 4.7) bir teknofantazi örneği sunmaktadır. Tren tasarımının hem karada hem de havada gitmeye uygun şekilde tasvir edildiği görülmektedir. Tren gücünü buhar teknolojisinden almaktadır ve döneminin imkanlarının izin vermeyeceği işlevlere sahip bir araç olsa da, görünürde o döneme ait teknolojiler dışında bir teknoloji barındırmamaktadır. Bu yönüyle steampunk’ın “ilkel teknolojiyle üstün meziyet” yazısız kuralına uygun olduğu görülmektedir. Filmin devamında havaya yükseldiği hatta uzaya çıktığı görülen tren, bunu araca bağlı olan zeplin balonları yardımıyla yapmaktadır. Yönetmen ve senaristler tasarımı

oluştururken o zamanda var olan teknolojileri harmanlayarak yeni bir tasarım oluşturma yoluna gitmiştir. Normalde bilim kurgu eserlerinde o dönemin şartlarıyla mümkün olamayacak olayların tasviri için genellikle var olmayan teknolojiler ve mevcut teknolojilerin geleceği hayal edilip tasvir edilir. Yönetmenin ve senaristin bu tasviri oluştururken fütüristik olmaktan çok mizahi bir eser ortaya koyma tavrı barındırdığı, bundan dolayı tasarımlarını bu tavra göre şekillendirdiği görülmektedir. Steampunk kavramının ortaya çıkışından çok önce çekilen bu film, genel hatlarıyla steampunk stiline uygun gibi görünse de steampunk'ın temeli olan nostalji kavramını içermemektedir. Viktorya dönemi nostaljisi barındırmayan eser, geçmiş zamanın teknolojisini değil o dönemin teknolojisini yansıtmaya çalışmıştır. Filmin çekildiği dönemin Viktorya Dönemi'ne tarihsel olarak çok uzak olmaması sebebiyle filmin barındırdığı öğeler genel olarak steampunk karakteristiğine uymaktadır.



Şekil 4.7. İmkânsız Yolculuk (1904) uçabilen tren tasarımı

Filmin 8.dakikasında yer alan sahnedeki araç tasarımında fütüristik tasarım çizgileri tercih edilmiştir. Zamanının otomobillerinden farklı olarak tekerlerinin daha küçük olduğu ve otomobilin ön tarafının sivri yapıda olduğu görülmektedir (Şekil 4.8). Filmin mizahi yapısına uygun bir şekilde otomobil, ihtiyacı olduğundan çok daha büyük bir kornaya ve fara sahiptir. Devam eden sahnelerde otomobilin dağlar ve karlı yollar gibi zorlu şartlarda gidebildiği gösterilmektedir. Jules Verne'in eserlerinde ve steampunk yapıtlarındaki tasarımlara uygun şekilde bu eserde yer alan otomobil tasvirinin de o zamanın teknolojisinin ötesinde işlevlere sahip olduğu görülmektedir.



Şekil 4.8. İmkânsız Yolculuk (1904) otomobil tasarımı

Daha sonra buz tankı sayesinde güneşte hayatta kalan ekibin denizaltına bindiği bir sahne yer almaktadır. Gerçekçi ve bilimsel olma amacı güdülmeden oluşturulmuş olan denizaltı tasarımı, dönemin denizaltı araçlarından daha küçük bir şekilde tasvir edilmiştir ve aracın ucunda bir pervane yer almaktadır (Şekil 4.9). Gerek o pervane sayesinde karada ilerleyebilmesi, gerek daha sonraki sahnede gördüğümüz iç mekânda yer alan mühendis görünümlü bir kişinin aracın makinesine müdahale etmesi, tasarımın oldukça basit ve ilkel gözükmesine özellikle özen gösterilmiş olduğunu ortaya çıkarmaktadır. Denizaltının paraşüt sayesinde güneşten dünyaya inmesi ve paraşütün araca ipleri sarkacak biçimde özensizce bağlanmış olması, filmin dünyasının salaş ve ciddiyetsiz tavrını desteklemektedir. Denizin altında aracın içinin görüldüğü sahnede makinede yangın çıkması ve daha önceki sahnelerde gördüğümüz kazalar, tasarlanan makinelerin insan ürünü ve kusurlu olduğunu vurgulamaktadır. Filmde yer alan araç ve makine tasarımlarının sorunlu, aksayan ve sıkıntı çıkaran tavrı steampunk makinelerini de karakterize eden unsurlardandır. Bu nedenle filmde yer alan görsel tasvirlerin çoğunun steampunk stiline oluşumunun öncülerinden olduğu kabul edilebilir.

Jules Verne ve H.G. Wells gibi yazarların hikayelerinde yer alan tasvirlerin steampunk akımının oluşumunun öncülerinden olduğu kabul edilse de bu anlatıların tiyatro oyunları, filmler, endüstriyel tasarımlar ve çizgi romanlar aracılığıyla görselleştirilmesi steampunk'ın görsel karakteristik özelliklerinin netleşmesine yardımcı olmuştur. İmkânsız Yolculuk filminin de bu akımın karakteristik özelliklerinin oluşumuna katkı sağlayan ilk eserlerden olduğu kabul edilebilir.



Şekil 4.9. İmkânsız Yolculuk (1904) denizaltı tasarımı

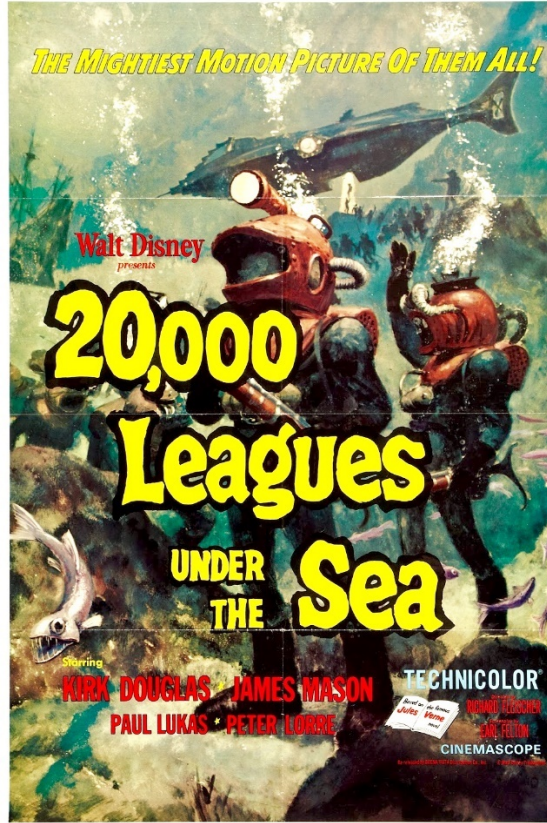
Bu filmi genel steampunk akımı yapıtlarından ayıran özelliklerden biri ise basit teknolojiyle yapılan uzay yolculuğunun mizah unsuru olarak sunulmasıdır. Film bu yönüyle izleyiciyi ikna etme çabası taşımamaktadır. Steampunk yapıtlarının çoğunda bu amaç güdülmese de steampunk'ın mekanik ve buhar teknolojisini öven tavrını mizah unsuru olarak kullanmamakta ve en azından yapıtın kendi içerisinde tutarlı olmasına dikkat edilmektedir.

Sinemanın ilk yıllarının en önemli öykülü film yönetmenlerinden olan Georges Méliès'in kariyerine sihirbazlıkla başlaması bu filmin ve diğer filmlerinin genel estetiğini belirleyen unsurlardan olduğu görülmektedir (Rosen, 1987: 748). Filmde, o dönemde ve geçmişte karnavallarda yer alan gösterilerde kullanılan süslemelere benzer dekorlar kullanılmıştır. Gerek dönemin şartları gerekse karnaval estetiğini yansıtmaya açısında sahnelerdeki derinlik algısının düşük, dekorlarla sağlanan katmanların ise belirgin olduğu görülmektedir. Kısıtlı imkanlar ve sinema sektörünün o dönemde çok daha küçük çaplı olması sebebiyle filmin genel görselliği, tiyatro oyunu stilindedir ve sahnelerin genelinde el çizimi arkaplanlar kullanılmıştır. Filmin temelini oluşturan mizah kavramı, görselliğe de yansıtılmış ve görsel tasvirlerin de eğlenceli görünmesine dikkat edilmiştir. Bu nedenle steampunk'ın genel puslu ve karanlık atmosferi bu filmde mevcut değildir. Filmin steampunk türüyle ilişkisini

özetlemek gerekirse: içerisinde barındırdığı “harika mekanik araçlar”, “el emeği üretimler” gibi bileşenler ve bilimsel keşif temasını barındırmasıyla steampunk’a ait belirgin unsurlar içeren filmin hikâyeyi işleyiş biçimi ve genel atmosferiyle türle çok fazla uyuşmadığı görülmektedir; yalnız, Jules Verne’in izini taşıyan birçok eser gibi bu filmin de steampunk türünün estetiğine katkı sağladığı net şekilde görülebilmektedir.

4.2.2. Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) Film İncelemesi

Yönetmenliğini Richard Fleischer’in üstlendiği Denizler Altında 20.000 Fersah, 1954 yapımı bilim kurgu ve macera filmidir (Şekil 4.10). Jules Verne’in 1870 yılında yayımladığı aynı isimdeki romanından uyarlanan filmde, 1868 yılında birçok geminin batmasına sebep olduğu söylenen gizemli bir dev deniz yaratığını araştırmak için yola çıkan ekibin hikayesi anlatılır (IMDB, 2022). Yapımcılığını Walt Disney’in üstlendiği film, “En İyi Yapım Tasarımı” ve “En İyi Görsel Etki” dallarında Akademi Ödülü’ne layık görülmüştür (AMPAS, 2022).



Şekil 4.10. Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) film afişi

Filmin açılış jeneriğinde, köşeli serifli (slab serif) yazı karakteri kullanılmıştır (Şekil 4.11). Hikâyenin geçtiği döneme uygun olarak seçilen yazı karakterinin nostaljik etki oluşturmalarının amaçlandığı anlaşılmaktadır. İlk örneklerine 19. yüzyılın başlarında rastlanan köşeli serifli yazı türü, Sanayi Devrimi sonrası seri üretim ürünlerinin ortaya çıkarttığı reklamcılıkta, yeni ve dikkat çekici bir etki uyandırma amacıyla üretilmiştir (Başer Nejat, 2017: 251). Bu yazı karakteri, ortaya çıktığı dönem ve sanayi devrimiyle ilişkisi sebebiyle steampunk’la da özdeşleştirilmektedir. Steampunk estetiğinin oluşumunun öncülerinden olduğu düşünülen bu filmde de bu yazı karakterinin kullanılması tür ile köşeli serifli yazı karakterinin ilişkilendirilmesinde etkili olduğu söylenebilir.



Şekil 4.11. Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) açılış jeneriği

Filmin ilk sahneleri bir kasabada geçmektedir ve bu sahnelerde sarı renk ön plandadır. Sarı ve kahverengi tonları steampunk eserlerde de sıklıkla kullanılsa da, filmdeki mekân tasarımının genel olarak steampunk şehir konseptiyle uyuşmadığı görülmektedir. Steampunk estetiğiyle özdeşleşen dumanlı ve karanlık şehir atmosferinin aksine aydınlık ve güneşli bir kasaba görüntüsü vardır. Kasaba tasvirinde filmin geçtiği dönemin ve bölgenin mimari özellikleri yansıtılmıştır (Şekil 4.12). Sanat tasarımı anlamında tarihsel doğruluğa özen gösterildiği anlaşılan kasaba sahnelerinde bilim kurgu öğelerine rastlanmamaktadır. Filmin jeneriğinde de kullanılan köşeli serifli yazı karakteri kasaba sahnesinde de kullanılmıştır. Özellikle 19. yüzyılda işletmelerin tabelalarında sıkça kullanılan bu yazı türüne bu sahnedeki dükkân tabelalarında da yer verilmiştir. Filmin jeneriğinden farklı olarak yazı karakterlerinin sivri süslemeleri dikkat çekmektedir. Bu yazı stiline genellikle western temalı eserlerle bağdaştırıldığı bilinmektedir ve bu yazı stili zamanla steampunk estetiğinin bir parçası olan western elementlerinden biri haline gelmiştir.



Şekil 4.12. Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) liman kasabası

Sanayi Devrimi sonrası teknolojik değişim döneminde geçen filmde, buharlı yelkenli fırkateynler yer almaktadır. Tarihte kısa bir dönem kullanılan bu deniz araçları, hem çok eski dönemlerden beri var olan ilkel yelken teknolojisini hem de Sanayi Devrimi sonrası yaygınlaşan buhar motoru teknolojisini kullanması nedeniyle melez bir türdür. Buharlı fırkateynlerin bu yönüyle, tarihsel dönemlerin teknolojisini birbiriyle karıştırmayı seven ve sanayi devriminin yaygınlaştırdığı buhar motorlarına eserlerinde yer vermeyi seven steampunk sanatçılarına ilham verdiği kabul edilebilir. Filmin ileriki sahnelerinde sıklıkla karşılaşacağımız pirinç malzemeye, geminin dümen tasarımında yer verilmiştir (Şekil 4.13). Pirinç malzemenin steampunk estetiğinin en yaygın kullanılan malzemelerinden olduğu bilinmektedir.



Şekil 4.13. Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) buharlı firkateyn

Filmin ana bilim kurgu unsuru olan Nautilus adlı denizaltı aracının dönemine göre çok ileri teknolojik özelliklere sahip olduğu anlatılmaktadır. Kahverengi tonlarının hâkim olduğu aracın iç tasarımında sıklıkla görülen göstergeler, valfler, çarklar, kollar ve mekanizmalar dikkat çekmektedir (Şekil 4.14). İlk bilim kurgu örneklerindeki araçların ve makinelerin teknolojisindeki gelişmişliği vurgulamak için görselleştirmede sıklıkla başvurulanan “çok fazla gösterge ve mekanizmaya” yer verme durumu bu tasarımda da mevcuttur. Aracın iç tasarımının her yönüyle steampunk estetiğine ait öğeler içerdiği görülmektedir. Sarı rengin hâkim olduğu düzenekler ve göstergelerde pirinç ve bronz benzeri bir malzemeye yer verilmiştir. Yüzen bir fabrikayı andıran aracın içerisindeki vidalar, kaynak noktaları ve aracın çalışmasını sağlayan aksamlar gizlenmemiştir. Tasarımda yapılan tercihlerle bu denizaltının insan ürünü “üstün” bir makine olduğu yansıtılmaya çalışılmıştır. Araç, ileri teknoloji ürünü bir araç olarak tasvir edilmesine rağmen tasarımsal yanıyla döneminin özelliklerini yansıtmaktadır. Merdivenlerin korkuluklarında yer alan demir işçiliğiyle yapılmış süslemeler ve diğer dekoratif öğeler Viktorya dönemi estetiğini yansıtmaktadır. Denizaltının iç tasarımında mekanik unsurlar göz önünde olmasına rağmen hâkim olan bir dekorasyon anlayışının yer aldığı görülmektedir. Aracı kontrol etmeye yarayan öğelerde dahi dekoratif unsurlara rastlanmaktadır. Nautilus’un iç tasarımının genel

anlamda “bir steampunk aracının tasarımı nasıl olur?” sorusuna cevap niteliğinde olduğu söylenebilir.



Şekil 4.14. Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) buharlı firkateyn

Nautilus’un kaptan köşkünün dekorasyonunda aracın diğer kısımlarına göre daha lüks öğelere yer verildiği ve daha gösterişli bir tasarım tercih edildiği görülmektedir. Kadife kaplamaların bulunduğu kaptan köşkünde süs havuzu ve bar gibi öğelere yer verilerek gösterilen odanın ayrıcalıklı birine ait olduğu vurgulanmaktadır. Odada yer alan borulu org, hava gücüyle ses üreten bir enstrümandır (Şekil 4.15). Çok büyük bir enstrüman olması, ihtişamlı görüntüsü ve karmaşık bir düzenek yardımıyla ses üretmesi bu enstrümanı özel kılan nedenlerdendir. Genellikle kiliselerde ve toplumun zengin kesimine ait mekanlarda bulunan bu org, odadaki lükslük vurgusunu daha da arttırmak için tercih edilmiştir. Diğer enstrümanlara göre çok daha büyük ve karmaşık bir biçimde sesin hava yoluyla elde edilmesi, bu enstrümanın etkileyici bir makine olma özelliğini taşımasının en önemli nedenidir. “Etkileyici bir makine” hikayesi üzerine temellenmiş bu filmin bu enstrümana bir dekorasyon ögesi olarak yer verilmesi senaryo ve sanat tasarımı arasındaki uyumu güçlendiren tercihlerdendir.



Şekil 4.15. Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) borulu org

Nautilus'un dış tasarımının dönemin denizaltı tasarımlarından farklı olarak bir balığa benzediği görülmektedir (Şekil 4.16). Dışarıdan gören denizcilerin deniz yarattığı zannettiği aracın ucu sivri şekilde, aracın arkası ise balık kuyruğuna benzer şekilde tasarlanmıştır. Gerçek canlılara benzetilerek oluşturulan teknolojik tasarımlara hem kurgularda hem de gerçek hayatta sıkça rastlanmaktadır. Steampunk sanatçılarının da balık, kuş, fil gibi canlıları mekanik şekilde yeniden tasarladığı çalışmalar bulunmaktadır. Bioshock: Infinite oyunundaki "Songbird" isimli kuş biçimindeki robot, Wild Wild West filmindeki örümcek biçimindeki savaş makinesi tasarımı buna örnek teşkil etmektedir. Bu nedenle Nautilus'un gerçek bir canlıdan esinlenen tasarımının steampunk tasarımlarına ilham olduğu kabul edilebilir. Nautilus'un dış gövdesinin ortasında büyük yuvarlak bir pencere yer almakta ve bu pencerenin çerçevesinde fosforlu aydınlatmalar görülmektedir. Bu özellikler de dönemin denizaltı tasarımlarında bulunmamaktadır. Buhar çıkışı olduğu görülmeyen tasarımda denizaltının gücü farklı bir güç kaynağından sağlanmaktadır. Buhar gücünü yücelten steampunk sanatçıları eserlerinde genellikle mevcut kaynaklar dışında hayali bir kaynakla çalışan makinelere yer vermemektedir. Nautilus'un bu özelliği genel steampunk yazısız kurallarının dışında kalmaktadır.



Şekil 4.16. Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) “Nautilus” denizaltısı

Filmdeki tasarım tercihlerinin ve anlatıların bu denli steampunk akımıyla uyuşması nedeniyle bu eser, steampunk estetiğine ilham veren ilk ve en önemli eserlerden biri olarak kabul edilebilir. Başta denizaltı tasarımı olmak üzere filmde yer alan birçok tasarım tercihinin, bugünkü steampunk estetiğinin belirleyicilerinden olduğu görülmektedir. Edebiyat alanında steampunk türünün oluşumunun en önemli öncülerinden olan Jules Verne eserlerinde yer alan anlatıların sinema, tiyatro ve plastik sanatlar yoluyla görselleştirilmesi, steampunk türünün diğer sanat dallarında da var olmasına katkı sağlamıştır. 1954 yapımı Denizler Altında 20.000 Fersah sinema filminin de bu sürece önemli katkı sağladığı kabul edilebilir. Kelimelerle tasvir edilen ve zihinlerde farklı şekilde canlanan unsurların çeşitli yöntemlerle somut hale getirilmesi, hem Jules Verne eserleri hem de steampunk anlatılarının nasıl görüldüğü hakkında ortak bir düşünce oluşturmuş ve edebi eserlerden meydana gelmiş özgün bir estetik anlayış ortaya çıkmıştır.

4.2.3. Batman: Gotham’ın Gaz Lambaları (1989) Çizgi Roman İncelemesi

İlk olarak 1989’da yayınlanan ve Brian Augustyn’in yazmış olduğu iki Batman hikayesini içeren Gotham’ın Gaz Lambaları, ünlü süper kahramanın Viktorya Dönemi’nde geçen maceralarını konu almaktadır. Çizgi romandaki ilk hikâye olan Gotham’ın Gaz Lambaları’nın görselleştirmesi Michael Mignola tarafından yapılırken 2.hikâye olan Geleceğin Efendisi’nin çizimleri, Eduardo Barreto tarafından yapılmıştır (Augustyn, 2006). Çizgi romanda alternatif bir kurgu oluşturularak Batman karakteri, daha önceki Batman hikayelerin geçtiği yıllardan daha eski bir tarihi dönemde yaşamış gibi kabul edilmiştir.

Çizgi romanın kapağında yer alan illüstrasyonda Batman karakterinin arkasında 19. yüzyıl Avrupa şehri özellikleri taşıyan bir şehir görüntüsü görülmektedir (Şekil 4.17). Şehir görüntüsüne bakıldığında sokaklardan yükselen buharlar dikkat çekmektedir. Buharlı şehir atmosferine birçok steampunk eserinde rastlanmaktadır ve bu atmosferik unsurun türü karakterize eden özelliklerden olduğu kabul edilmektedir. Genel Batman hikayelerine uygun olarak karanlıkta resmedilmiş şehir görüntüsünü sokaklardaki sarı ışıklar aydınlatmaktadır. Gaz lambası ışığı olduğu anlaşılabilecek bu ışıklara bir estetik öge olarak steampunk eserlerinde de sıklıkla yer verilmektedir. Kapakta yer alan Gotham by Gaslight tipografisinde “gotham” sözcüğü western ve steampunk türüyle de özdeşleştirilen dekoratif müdahalelerle oluşturulmuş bir serifli yazı karakteriyle yazılmıştır. Kullanılan yazı karakteri Viktorya Dönemi eserlerinde kullanılan yazı karakterine benzer olsa da kuyruklarındaki dekoratif müdahalelerin abartılı olmamasıyla o dönemin süslü ve gösterişli yazı tiplerinden ayrılmaktadır.



Şekil 4.17. Batman: Gotham’ın Gaz Lambaları Kitap Kapağı

Çizgi romanın ilk hikayesi olan Gotham'ın Gaz Lambaları, alternatif bir tarih kurgusu anlatarak Batman'i, 19. yüzyılın sonlarına taşımaktadır. Hikâye, gerçekte de yaşamış bir katil olan Karındeşen Jack'in öyküsünün alternatif bir versiyonunu işlemektedir. Bu hikâyede Batman karakteri ilk cinayetini 1888'de Londra'da işlemiş olan Karındeşen Jack'i araştıran bir dedektif olarak yer almaktadır (Mutlu ve Aşçıoğlu, 2019). Gotham'ın gaz lambaları spekülâtif bir tarih kurgusu sunması dışında çok fazla bilim kurgu ve fantezi unsurları barındırmamaktadır.

Gotham'ın Gaz Lambaları hikayesinde şehir görüntüleri ön plandadır. Tasvir edilen şehir görüntüsü, mekân estetiği konusunda steampunk'ın temel beslenme kaynağı olan 19. yüzyıl Londra'sına aittir. Viktorya Dönemi Londra'sının tüm özelliklerini taşıyan şehir görüntülerinin Batman çizgi romanlarının genel temasına uygun şekilde karanlıkta tasvir edildiği görülmektedir (Şekil 4.18). Londra çizimlerinde steampunk estetiğini karakterize eden atmosferik özelliklerin birçoğuna rastlanmaktadır. Çizimlerde, puslu ve tekinsiz bir şehir atmosferi sunulurken buhar ve gaz lambaları fazlasıyla ön plana çıkarılmıştır. Steampunk türünün ortaya çıkışından kısa bir süre sonra yayınlanan bu çizgi roman, türün çatısı altında değerlendirilebilecek ilk görsel barındıran eserlerden biri olarak nitelendirilebilir. Dolayısıyla, türün ortaya çıkışından sonra steampunk estetiğinin şekillenmesindeki öncü eserlerden biri olduğu kabul edilebilir. Buhar unsurunun eserdeki ön planda kullanım biçiminin, daha sonra ortaya konacak yapıtlara, buharın estetik unsur olarak nasıl kullanılabileceği üzerine bir örnek teşkil etmiş olabileceği söylenebilir.



Şekil 4.18. Gotham'ın Gaz Lambaları, 19.yüzyıl Londra şehir çizimleri

Kitaptaki ikinci hikâye olan “Geleceğin Efendisi”nin, konusu ve içerdiği tematik unsurlar bağlamında, steampunk türüne, ilk hikâyeye göre çok daha yakın olduğu söylenebilir. Hikâyede kendisini “Geleceğin Efendisi” olarak tanıtan kötü karakter olan Leroi, şehirde düzenlenecek olan panayıra engel olmak istemektedir. Düzenlenecek bu panayır, 20. yüzyıla geçiş ve gelecek teknolojileri ile ilgilidir. Gelecek hakkında karanlık öngörülerini olan Leroi, bu panayırın düzenlemesi halinde şehirde dehşet saçacağı konusunda belediye başkanını ve şehrin önde gelen insanlarını tehdit etmektedir. Kötü karakter üzerinden gelecek eleştirisi yapan ve 20. yüzyıl sonrasında gerçekleşecek olan teknolojik değişimler hakkında karanlık düşüncelerden bahseden bu hikâye, sanayi devrimi sonrası değişime direnme ve gelişmiş modern teknolojiyi reddetme temalarıyla steampunk yapıtlarının sıklıkla işlediği sosyal konulara oldukça yakındır.

Çizgi romanın ilk kısımlarında Batman kostümünün bronz malzemeye yakın bir malzemeden parlak bir askılığın üzerinde durduğu görülmektedir (Şekil 4.19). Askılıkta demir işçiliğiyle yapılmış süslemeler ve kullanılan malzeme, Viktorya Dönemi'nin barındırdığı “günlük hayatta kullanılan nesnelerde süslü dekoratif unsurlara yer verme” anlayışını yansıtmaktadır. Steampunk estetiğinin de bir parçası kabul edilen anlayış, günlük hayatın içerisinde sıklıkla kullandığımız ve önemsemediğimiz nesnelerde dahi o nesneyi üreten zanaatkarın estetik dokunuşunun olması gerektiğini ve o nesnedeki dekoratif detayların dönemini yansıtmayı gerektiğini

savunur. Başka bir karede deri malzemeden üretilmiş gibi görünen Batman maskesindeki dikiş detayları dikkat çekmektedir. Bu maske tasarımı modern zamanlarda geçen Batman hikayelerinin kostüm tasarımının 19. yüzyıl modasına uyarlandığını göstermektedir. Steampunk modasının vazgeçilmez parçası olan deri malzeme, steampunk'ın işçiliği sergileme tavrını yansıtan dikiş detayları bu maske tasarımının türün genel moda anlayışına uyduğunu göstermektedir.



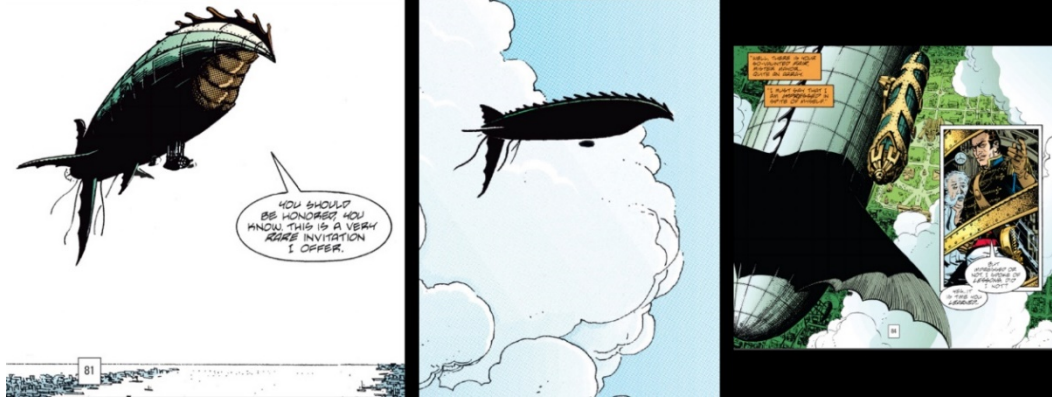
Şekil 4.19. Şehrin Efendisi, Viktorya stili askılık ve Batman maskesi

Hikâyede kötü karakter olan Leroi'un ana özelliği, “zamanının ötesinde teknolojilere sahip araçlar üretebilmesi” olarak anlatılmıştır. Hikâyenin ilerleyen kısmında Leroi, otomatik çalışan ve silah ateşleyen tekerlekli bir makineyle insanlara saldırır (Şekil 4.20). Bu makinenin kurşunlarını ateşledikten sonra patlayıp parçalarına ayrıldığı görülmektedir. Makinenin dumanlar çıkararak ilerlemesi ve zamanının ötesinde bir teknolojiyle, kontrol eden biri olmaksızın otomatik silah ateşlemesi, ilhamını Jules Verne'in anlatılarından alan steampunk makinelerinin genel niteliklerini taşımaktadır. Çizerin görselleştirmede kullandığı efektlerle gürültülü ve yalpalayarak çalışan şekilde tasvir edilen bu makine, tasarımının kusurlu yapısıyla türün genel estetiğine uygundur. Makinede yer alan palyaço kafası dekorunun Batman hikayelerinde kötü karakterlerin genel mizahi havasına ve hikâyede geçen panayır temasına uygun olması sebebiyle tercih edildiği kabul edilebilir. Aynı karelerdeki kostüm tasarımları Viktorya Dönemi modasına uygun şekilde tercih edilirken, steampunk estetiğinin ve döneminin modasının sık kullanılan aksesuarlarından olan silindir şapkalarla sıklıkla yer verildiği görülmektedir.



Şekil 4.20. Şehrin Efendisi, otomatik silah ateşleyen tekerlekli makine tasviri

Hikayenin devamında kötü karakter, zeplin benzeri bir hava aracıyla şehre saldırmaya hazırlanmaktadır. Bu hava aracının tasarımının klasik zeplin tasarımlarından farklı olduğu görülmektedir (Şekil 4.21). Arka tarafında yer alan kuyruk, kanat ve üst kısmında yer alan yüzgeç benzeri yapıya sahip olmasıyla birden fazla hayvandan esinlenerek tasarlandığının ipuçlarını vermektedir. Sivri ucunun bir kuş gagasına benzemesi ve tasarımda kanatlara yer verilmesiyle kuşu andıran yönleri olsa da, tasarıma genel olarak bakıldığında bir hava canlısından çok deniz canlısını çağrıştırmaktadır. Doğadaki hayvanlardan esinlenerek tasarımları oluşturma, teknofantazi örneklerinde sıklıkla karşılaşılan bir yöntemdir. Bunun bir örneği olan 1954 yapımı Denizler Altında 20.000 Fersah filmindeki Nautilus isimli denizaltının tasarımıyla bu hikayedeki zeplin tasarımının benzerlikleri dikkat çekmektedir (Şekil 4.22). Bir deniz canlısından esinlenerek tasarlanan Nautilus'un üst kısmındaki yüzgeç benzeri sivri çıkıntılara bu hava aracında da rastlanmaktadır. İki tasarımın da ortak noktası olan deniz canlısını andıran kuyruk tasarımı ve birbirlerine oldukça benzeyen genel proporsiyon yapıları, çizerin hava aracında, Nautilus'un tasarımından esinlenmiş olabileceğini ortaya koymuştur. Hava aracının tasarımında kullanılan bronz benzeri sarı renkteki malzeme, Nautilus ve diğer steampunk tasarımlarında da sıklıkla görülmektedir. Tasarımda, işlevsel olmanın ötesinde Viktorya döneminin dekoratif anlayışının yansıtılmaya çalışıldığı dikkat çekmektedir. Özellikle hava aracına bağlı olan bombayı çevreleyen malzemenin bir desen oluşturacak şekilde kullanılması ve aynı malzemeye, zeplinin camlarında da dekoratif amaç güderek yer verilmesi bu anlayışı yansıtan örneklerdendir.

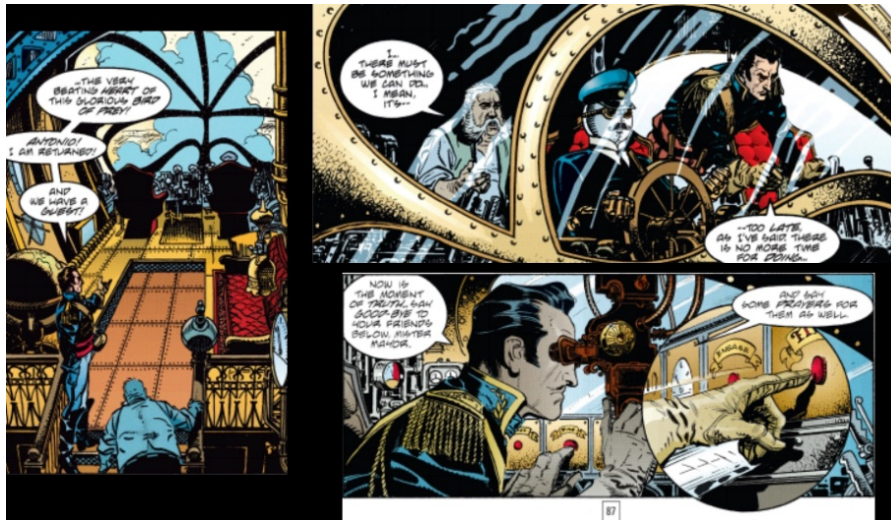


Şekil 4.21. Şehrin Efendisi, hava aracı tasviri

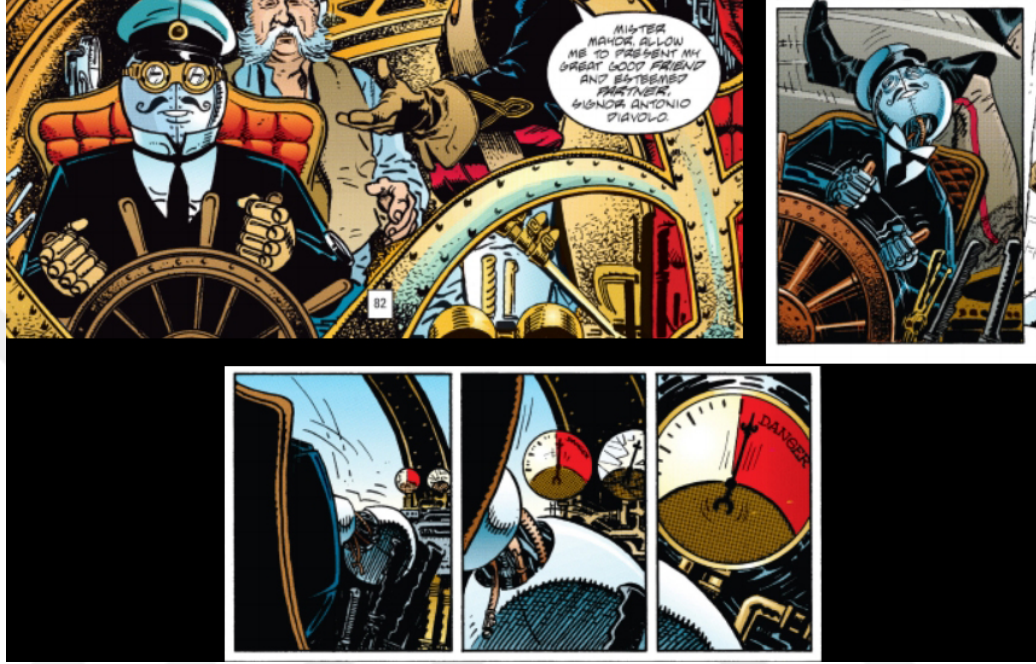


Şekil 4.22. Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) Nautilus maketi

Zeplinin iç tasarımında da aynı Nautilus'ta olduğu gibi lüks dekorasyon anlayışı dikkat çekmektedir (Şekil 4.23). Demir işçiliğinin ön planda olduğu korkuluklar ve kadife benzeri bir malzemeye tasvir edilen kapitoneli koltuklar, mekân tasarımındaki lüks anlayışı vurgulamaktadır. Sarı renginin ön planda olduğu iç mekânda, süslemeler ve düğmelerde renk olarak kırmızıya yer verilmiştir. Yönetim panelinde yer alan göstergeler, dümen, periskop ve kollar klasik steampunk makinelerinin estetik anlayışını yansıtmaktadır. Hikâyenin geçtiği dönemin ötesinde işlevleri barındıran bu hava aracındaki estetik anlayış ise hikâyenin geçtiği döneme aittir. Bu doğrultuda tasarımda retrofütürist bir anlayışın tercih edildiği söylenebilir. Kötü karakterin bomba ateşlemek için kullandığı düğmelerin işlevlerini gösteren yazıların süslemelerle birlikte kullanıldığı görülmektedir. Kurdele benzeri süslemelerin içerisinde yazılmış yazılar 19. yüzyıl panayırlarının dekoratif anlayışını yansıtmaktadır.



dumanlar çıkması steampunk anlatılarında sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Nitekim, bu hikâyede de zeplinin alev aldığı ve yere çakıldığı gösterilmektedir. Steampunk makinelerinin kusurlu yapısı, makinelere bir eleştiriden ziyade, onların insan ürünü olduğuna bir vurgu niteliği taşımaktadır. Steampunk'ta makineler insanlar gibi ruh sahibidir ve genellikle gürültülüdür, aksar ve sorun çıkarır.



Şekil 4.24. Şehrin Efendisi, hava aracını kontrol eden robot tasviri

Batman: Gotham'ın Gaz Lambaları çizgi romanında yer alan ikinci hikâye olan “Geleceğin Efendisi”nin işlediği öykü, barındırdığı temalar ve estetik unsurlarıyla steampunk türünün bir parçası ve steampunk estetiğinin bir örneği olduğu görülmektedir. Özellikle hava aracının tasarımının Jules Verne makinelerini andıran yapısı, hikâyenin yazar ve çizerinin ilhamını steampunk türünün oluşumuna öncü olmuş olan yazarlardan ve onların eserlerinden türetilmiş diğer yapıtlardan aldığını göstermektedir. Steampunk türünün ortaya çıkışından iki sene sonra yayınlanan bu eserin özgün estetik özelliklerinin modern steampunk tanımlarındaki anlatımlarla bu denli uyuşması türün, isminin konmasından önce de var olduğunu gösterir niteliktedir.

4.2.4. Ölümçül Makineler (2018) Video Oyunu İncelemesi

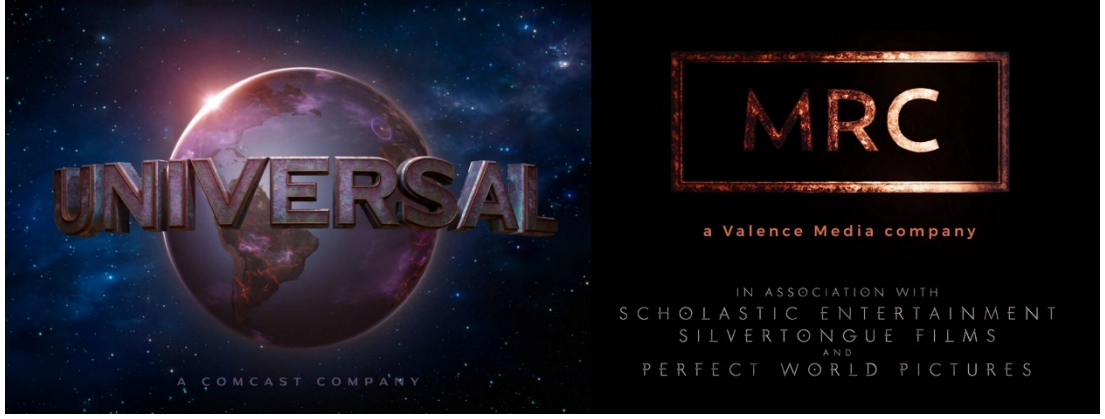
Philip Reeve'in aynı addaki romanından uyarlanan Ölümçül Makineler, 2018 yılında vizyona girmiştir (Şekil 4.25). Yönetmenliğini Christian Rivers'in yaptığı film, şehirlerin tekerlekler üzerinde ilerlediği, büyük şehirlerin küçük kasabaları yağmaladığı post apokaliptik (kıyamet sonrası) bir dünyada geçmektedir. Filmde,

Londra şehrinin alt tabakasına mensup olan Tom Natsworthy ve bir kanun kaçağı olan Hester Shaw'ın ittifak kurarak, acımasız düzene karşı savaşmaları ve hayatta kalma mücadeleleri anlatılmaktadır (IMDB, 2022).



Şekil 4.25. Ölümsüz Makineler (2018) film afişi

Filmin açılış jeneriğinde yer alan şirket logolarının filmin temasına uygun şekilde değiştirildiği görülmektedir (Şekil 4.26). Demir ve bakır malzeme dokusuyla kaplanmış logolarda paslanmalara ve yıpranmalara yer verilmiştir. Bu tipografi tercihiyle açılış jeneriği, filmin görselliğinin en ön planda unsuru olan dev makinaların estetik anlayışıyla uyumlu hale getirilmiştir. Jenerikte film için özel tasarlanmış serifsiz bir yazı karakteri kullanıldığı görülmektedir. Metal dokusu ve 3 boyut etkisinin kullanıldığı tipografi, birbirleriyle birleştirilen demir parçalarından elde edinilmiş görüntüsünü taşımaktadır.



Şekil 4.26. Ölümsüz Makineler (2018) açılış jeneriği

Filmin ilk sahnelerinden birinde, ana karakterlerden biri olan Hester'ın elinde dürbün benzeri bir cihaz tuttuğu görülmektedir (Şekil 4.27). Görünümünden, ağır bir demir malzemeyeyle üretildiği anlaşılan bu dürbünün, dokusundaki paslanmalar, belirgin vida yerleri ve kaba yapısı, filmin devamında göreceğimiz estetik tercihler konusunda ipucu vermektedir. İlkel yöntemlerle üretildiği anlaşılan bu dürbün, bir ustanın tezgahından çıkmış gibi izlenim vermektedir. Tasarımın, bu yapısıyla steampunk'ın zanaatkarlığı ön planda tutan anlayışıyla uyumlu olduğu görülmektedir. Steampunk yapıtlarını incelediğimizde bu yapıtlarda yer alan tasarımlardaki dekoratif anlayışın o tasarımı kullanan kişinin mensup olduğu zümreye göre değişiklik gösterdiği gözlemlenebilir. Zengin ve konum sahibi insanların kullandığı eşyaların ve mekanların tasarımında Viktorya döneminin abartılı süslü dekorasyonlarına yer verilirken daha fakir zümreyle ilişkili olarak tasvir edilen tasarımlarda ise dekorasyonun ikinci planda tutulduğu, kaba, paslı ve kirli tasarımlara yer verilebildiği görülmektedir. Bir isyancı tarafından kullanılan dürbünün, estetik görünmekten ziyade işlevsel olmasına odaklanılmış olması ve kaba bir malzemeden üretilmiş olması, zümreye göre tasarım anlayışıyla tutarlılık göstermektedir.



Şekil 4.27. Ölümcül Makineler (2018) dürbün tasarımı

Filmin ana temasını oluşturan hareketli şehirlerin tasarımlarına bakıldığında şehirlerinin kendilerinin devasa makinelere dönüştürüldüğü görülmektedir (Şekil 4.28). Dev tekerleklerle hareket etme kabiliyetine sahip olan şehirlerin kaba ve saldırgan görüntüsü dikkat çekmektedir. Demir malzemenin hâkim olduğu kasabada borular yer almakta ve bu borulardan dumanlar çıkmaktadır. Paslı demir görüntüsü ve dumanlarla kaplı kasabanın barındırdığı “kirli” estetiğin, filmin kıyamet sonrası distopik temasına uyduğu gözlemlenebilmektedir. “Hareketli şehirlerin” tasarımının temelini oluşturulan, ilkel estetikten gelişmiş devasa makineler yaratma anlayışı, steampunk’ın genel anlatısıyla uyumaktadır. Tasarımlardaki gürültülü, dumanlı, kirli anlayışın ve özellikle gelişmemiş kasabaların mekân tasarımlarının steampunk estetiğini doğrudan yansıttığı görülmektedir.

Şehirlerin büyüklüğü ve gelişmişlik seviyesine göre değişen mimari tasarımlar, farklı tarihsel dönemlere ait anlayışları yansıtmaktadır. Aynı şehirlerde hem rönesans, hem 19. yüzyıl hem de 21. yüzyıla ait mimari anlayışa rastlanabilmektedir. Bu tasarım tercihinin, filmin, “medeniyetin çöküşünden sonra elde kalanların harmanlamasıyla oluşturulmuş bir dünya anlatısı sunan” temasıyla tutarlılık gösterdiği kabul edilebilir.



Şekil 4.28. Ölümcül Makineler (2018) hareketli şehirler ve mimari

Şehrin kontrol merkezinde, steampunk araç tasarımlarında sıklıkla yer verilen dairesel demir profillerle çerçevelenmiş küresel cam tasvirine rastlanmaktadır (Şekil 4.29). Çalışma kapsamında incelemesi yapılan Denizler Altında 20.000 Fersah filmindeki denizaltı ve Batman: Gotham’ın Gaz Lambaları çizgi romanındaki zeplin tasarımında da görülen bu cam tasarımının bu eserde de yer alması, bu tasarımın steampunk estetiğinin bir parçası haline geldiğinin bir kanıtı olarak kabul edilebilir.

Şehrin kontrol merkezinde yer alan kollar, göstergeler, ekranlar ve düğmeler daha çok 20. yüzyıl makinelerine ait gibi görünmektedir. Steampunk’ın kirli estetiğinden ziyade daha rafine bir iç mekân tercih edildiği anlaşılmaktadır. Demir ve bakır malzemenin ağırlıklı olarak kullanıldığı görülen iç mekân tasarımına mavi renk hakimdir.

Filmdeki önemli karakterlerden biri olan Thaddeus Valentine’in elinde tutmuş olduğu dürbünün, önceki sahnelerde Hester karakterinin kullandığı dürbünden çok daha ince bir tasarıma sahip olduğu ve üzerinde dekoratif işlemler bulunduğu görülmektedir. Steampunk anlatılarında mevcut olan zümreye göre tasarımların değişmesi durumuna, buradaki dürbün tasarımı örnek gösterilebilir.



Şekil 4.29. Ölümcül Makineler (2018) şehir kontrol merkezi

Sonraki sahnede büyük şehrin saldırdığı küçük kasabaya ait kontrol odası gösterilmektedir (Şekil 4.30). Büyük şehirdekine göre daha düzensiz, paslı ve kirli olduğu görülen kontrol odası, kasabanın genel gelişmişlik düzeyini yansıtmaktadır. Büyük şehirdeki tasarımlara göre steampunk'ın kirli estetiğini daha iyi yansıtan bu mekân tasarımında steampunk'la özdeşleşen göstergeler, borular ve valfler dikkat çekmektedir. 19. Yüzyıl özelliklerini daha çok taşıyan bu kasaba tasarımında, orada yaşayan insanların giyimleri de çok daha gösterişsiz ve eskidir. Büyük şehirden kaçmaya çalışan bu hareketli kasabanın her yerinden dumanlar çıkması ve fazla hızlı gitmesi nedeniyle motorların problem çıkarması, ilkel teknolojiyle oluşturulmuş bu dev makinenin kusurlu yapısını vurgulamaktadır. Canlı bir varlıkmışçasına hareket etmesi, buhar gücüyle çalışması ve kusurlu yapısı sebebiyle bu hareketli kasaba tasvirinin, tipik bir steampunk makinesi karakterini taşıdığı kabul edilebilir.



Şekil 4.30. Ölümcül Makineler (2018) kasaba kontrol merkezi

Şehir ve kasabada yer alan insanların giyim tarzları kişilerin yer aldığı zümre, şehrin kültürel yapısı ve mesleklere göre değişiklik göstermektedir. Araç sürmekten ve yönetiminden sorumlu olan kişilerin steampunk'la özdeşleştirilen, deri paltolar giydikleri ve aksesuar olarak uçuş gözlükleri ve fötr şapka taktıkları görülmektedir (Şekil 4.31). Bu kişilerin giyimleri ve taşıdıkları aksesuarlar doğrudan steampunk modasını yansıtmaktadır.



Şekil 4.31. Ölümcül Makineler (2018) kıyafet ve aksesuarlar

Şehirde yer alan otomobil tasarımında retrofütürist bir tasarım anlayışının tercih edildiği görülebilmektedir (Şekil 4.32). Küresel yapısıyla eski zaman otomobillerini de andıran bu tasarım, 21. yüzyıldan da izler taşımaktadır. Farklı tarihsel dönemlere ait anlayışları yansıtan bu tasarımın, neredeyse tamamen camdan oluşması ve küresel yapısı, onu standart otomobil tasarımlarından ayırmaktadır. Küresel cam yapısıyla steampunk araçlarını andırsa da modern otomobillere benzemesi yönüyle tipik bir steampunk makinesi gibi görünmemektedir.



Şekil 4.32. Ölümcül Makineler (2018) otomobil tasarımı

Londra şehrinde, şehri ve yönetimin düzenlemiş olduğu projeleri öven afişlerin yer aldığı görülmektedir (Şekil 4.33). Bu afişlerde kullanılan görsellerde ve tipografide yer alan üslup, II. Dünya Savaşı Dönemi propaganda afişlerindeki sanat tasarımıyla

oldukça benzerdir. “20. y.y.’ın başlarında kitlesel temelde sıkça kullanılmaya başlanan propaganda afişleri, siyasal partilerin ve ideolojik oluşumların sıkça kullandığı propaganda araçlarının başlıcalarındandır” (Güvenilir ve Şeker, 2018: 1087). Savaşlarla geçmiş 20. yüzyıla benzer bir tarih tekerrürü anlatısı sunan bu filmde, şehir yönetimlerinin katı ve savaşçı tavrı, bu propaganda posterleriyle vurgulanmaktadır.



Şekil 4.33. Ölümcül Makineler (2018) propaganda posterleri

Londra şehrinin, kasabayı ele geçirmesinin ardından kasabanın hurdalığa çevrilmek için parçalandığı sahnede dev makinelerin gücünün tekrar ön planda tutulduğu görülmektedir (Şekil 4.34). Devasa testereler ve ataşmanların bulunduğu parçalama merkezinin her yeri, demir malzemeyle kaplı şekilde tasarlanmıştır. Büyük bir parçalama ve öğütme kabiliyetine sahip olan bu mekânın her yerinde borular, fırınlar, hareketli düzenekler ve valfler yer almaktadır. Korkuluklardaki ve asansördeki demir işçiliği 19. yüzyıl işçiliğini yansıtırken mekânın genel tasarımı steampunk stili fabrikaların büyük ölçekli bir örneğidir.



Şekil 4.34. Ölümcül Makineler (2018) hurda parçalama merkezi

Filmin devamında karakterler, yer altında kamuflej yardımıyla gizlenmiş bir araca binmektedir. Aracın sahibi ve yaratıcısı olsan karakterin, steampunk’ın klasikleşmiş “çılgın mucit” karakteristiğine uyduğu görülmektedir (Şekil 4.35). Kendi imkanlarıyla tasarladığı anlaşılan araç, paslı ve kirli bir görüntüye sahiptir. Aracın

çalışmasını sağlayan bütün aksamalar göz önündedir. Araçtaki salaş görüntü, aracın sahibi olan kişinin kılık kıyafetinde de mevcuttur. Bolca gösterge, kol, boru ve valfin yer aldığı bu araç tasarımında yer alan parçalarda, 19. yüzyıla ait dekoratif anlayışın hâkim olduğu görülmektedir. Her yerinden dumanlar çıkan bu araç, aksayarak hareket edişi, gürültülü ve saldırgan yapısıyla tipik bir steampunk makinesidir.



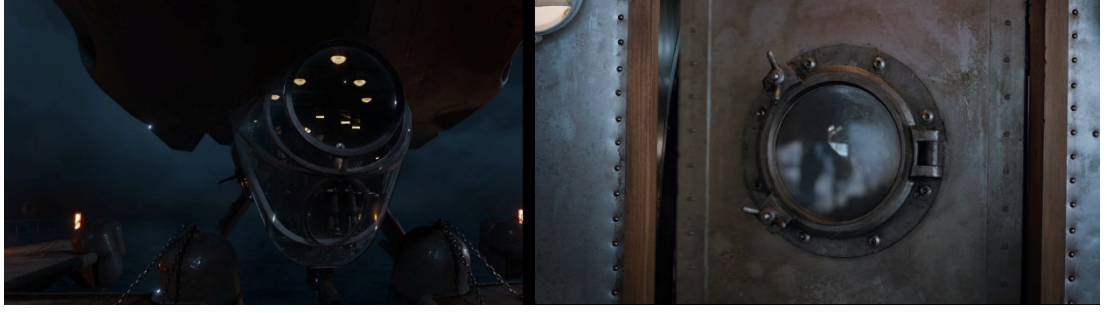
Şekil 4.35. Ölümcül Makineler (2018) steampunk stili aracın iç tasarımı

Farklı medeniyetlerin yer aldığı filmde, araçların tasarımı da medeniyetlerin tasarım anlayışlarını taşımaktadır. Filmin devamında yer alan kırmızı hava aracının, uzak doğu tasarım çizgilerini taşıdığı görülmektedir (Şekil 4.36). Demir malzemenin yanında ahşabın da kullanıldığı bu araç tasarımında yer alan kanatlar bir kuşu andırmaktadır. Steampunk anlayışı ile uzak doğu tasarım anlayışıyla birleştirildiği bu hava aracı tasarımı, sentez bir tasarım örneği sunmaktadır.



Şekil 4.36. Ölümcül Makineler (2018) uzak doğu tasarım çizgileri barındıran hava aracı

Filmin devamında yer alan başka bir hava aracı tasvirinde ise önceki diğer incelemelerde örneğine sıklıkla rastladığımız demir çerçeveli küresel cam tasarımına rastlanmaktadır (Şekil 4.37). Daha gelişmiş olduğu vurgulanan bu aracın barındırdığı teknolojiler 21. yüzyıla aitmiş gibi görünse de aracın kontrol edildiği cam bölme steampunk estetiğine ait olduğu izlenimini uyandırmaktadır.



Şekil 4.37. Ölümcül Makineler (2018) gelişmiş hava aracı tasarımı

Londra şehrinin sokaklarında geçen sahnelerde, mimari anlayışın ve demir işçiliğinin Viktorya Dönemi dekoratif anlayışını yansıttığı görülmektedir (Şekil 4.38). Filmde Londra daha gelişmiş olarak anlatıldığı için steampunk'ı karakterize eden puslu, karanlık bir atmosfere sahip olmasa da 19. yüzyıla ait dekoratif anlayışa yer verilmektedir.



Şekil 4.38. Ölümcül Makineler (2018) Londra'daki dekoratif detaylar

Filmde havada asılı olarak duran dev bir liman şehri tasviri yer almaktadır (Şekil 4.39). Bu şehir paçavralardan meydana getirilmiş balonlar sayesinde havada durmaktadır. Hava araçlarının şehirdeki rıhtımlara demirlediği bu şehir, kalabalık bir insan grubunu içerisinde barındırmaktadır. İçerisinde lokantalar ve pazar yerleri barındıran bu mekân, bir durak görevi görmektedir. Şehrin içerisinde yer alan mekanlar demir profillere sarılı kumaşlardan meydana gelmektedir. Modern bir görüntünün hâkim olmadığı bu şehir tasviri ilkel hava balonu teknolojisiyle gökyüzünde durabilmesi ve barındırdığı salaş görüntü sebebiyle steampunk estetiğinin genel tavrıyla uyuşmaktadır.



Şekil 4.39. Ölümcül Makineler (2018) gökyüzünde bir liman şehri

Filmin devamında, bir katedralin içerisinde inşa edilmiş “Medusa” adı verilen dev bir silah tasviri bulunmaktadır (Şekil 4.40). Çok uzaktaki hedeflere güçlü enerji ışınları ateşleyebilme kabiliyetine sahip olan bu silah, filmde yer alan en teknolojik icat olarak gösterilmektedir. Görüntüsüyle bir steampunk makinesine benzemekten ziyade, dijital dünyanın geleceğini hayal eden fütürist kurgulara ait bir makine gibi görünmektedir. Kablolar, borular ve renkli ışıklarla görselleştirilen bu araç siberpunk tasarımlarını andırmaktadır.



Şekil 4.40. Ölümcül Makineler (2018) "Medusa" isimli dev ışın silahı tasarımı

Filmin hikayesinin merkezinde Londra şehrinin olmasına rağmen, farklı medeniyetlere ve farklı tarihsel dönemlere ait öğelere yer verilmesi sebebiyle steampunk estetiğinin tasarım çizgilerine sıkı sıkıya bağlı kalınmadığı görülmektedir. Filmin ana görsel tavrı; steampunk estetiğinin devasa makine takıntısıyla harmanlanıp sunulmasıdır. Film, bilgisayar teknolojilerinin ve buhar gücü dışındaki yakıtların yer aldığı dünyasıyla steampunk türünün sınırlarının dışına çıksa da; makine takıntısı, mucitlik vurgusu ve barındırdığı görsel öğelerle (boru, valf, gösterge, çark vb.) steampunk türünün bir örneği olarak kabul edilebilir.

4.2.5. Syberia: The World Before (2022) Video Oyunu İncelemesi

Bir macera ve bulmaca oyunu olan Syberia: The World Before, 2022 yılında Microids şirketi tarafından yayınlanmıştır (Şekil 4.41). Belçikalı çizgi roman sanatçısı Benoît Sokal tarafından yaratılan Syberia evreninin 5. oyunu olan The World Before, 1937 ve 2004 yıllarında geçen alternatif tarih kurguları anlatmaktadır (Microids, 2022). Oyun, 1937’de kurgusal bir Orta Avrupa şehri olan Vaghen’da, Dana Roze adlı genç bir piyanistin ve 2004’de kurgusal bir Doğu Avrupa bölgesi olan Tayga’da hapsedilen Kate Walker’ın başından geçen maceraları konu almaktadır.



Şekil 4.41. Syberia: The World Before, kapak görseli

Oyunun ilk sahnelerinden birinde, Dana Roze adlı karakterin bir şehir meydanında piyano çaldığı gösterilmektedir. Karakterin çaldığı piyano, normal piyano tasarımlarından çok daha büyük görünmekte, üzerindeki mekanik aksamlar ve göstergeler dikkat çekmektedir (Şekil 4.42). Ahşap ve demir işçiliğinin bir arada kullanıldığı piyanodaki çarklar ve aksamlar hareket halinde görülmektedir. Karakterin bir kolu indirerek çalıştırdığı piyanonun üzerinde ve etrafında yer alan parmaklıklarda Art Nouveau stilinde süslemelere yer verilmiştir.



Şekil 4.42. Syberia: The World Before, piyano sahnesi

Karakter, piyano tuşlarına basıp müzik çalmaya başladıkça şehir meydanının çeşitli yerlerinde konumlandırılmış automaton'ların (otomat) harekete geçtiği görülmektedir (Şekil 4.43). Automaton, önceden belirlenmiş bir işlem dizisini otomatik olarak takip etmek veya kodlanmış talimatlara yanıt vermek için tasarlanmış bir makine veya kontrol mekanizması anlamına gelmektedir (Merriam Webster, 2022). Çeşitli müzik aletleri çalar biçimde tasvir edilen automaton'ların, insansı hareketler sergilediği görülse de çıkarttıkları mekanizma sesi ve tekrar eden robotsu hareketleriyle mekanik oldukları vurgulanmıştır. Bakır benzeri bir malzemeyle kaplanmış automaton'ların, merkezdeki piyanoya bağlı olan ve yer altına giden geniş bakır borular vasıtasıyla kontrol edildiği anlaşılmaktadır. Daha sonra gösterinin bir parçası olarak piyanonun karşısındaki saat kulesinin merkezinden dönen bir mekanizmaya bağlı turna automaton'larının kanat çırparak müziğe eşlik ettikleri gösterilmektedir. Kuşların bağlı olduğu mekanizmadaki demir işçiliği dikkat çekerken, mekanizma aksamalarının ve çarkların ön planda olduğu görülmektedir.



Şekil 4.43. Syberia: The World Before, müzisyen ve turna automaton'ları

Hem müzik çalma hem de şehirdeki mekanizmaları harekete geçirme işlevlerine sahip olan bu gelişmiş piyano tasviri, tipik bir retrofütürist teknofantazi örneğidir. 20. yüzyılın başlarında geçen bu sahnede, zamanının ötesinde bir teknoloji anlatısı

yapılırken, fütürist bir tavidan ziyade, geçmiş dönem ve mevcut dönemin unsurları üzerinden kurgusal bir makine üretilmiştir. Aksamaların görünür durumda olması ve mekanizmalardan çıkan seslerin duyulması, mühendislik, icat ve zanaatkarlık takıntısını vurgulamaktadır. Steampunk türünün ilkel unsurlarla ileri teknoloji kurgusu sunma tavrıyla tamamen uyuşan bu piyano tasarımı ve automaton tasvirleri, kullanılan malzemeler, renkler, dekoratif ve işlevsel öğelerle türün estetiğinin çoğu özelliğini üzerinde taşımaktadır.

19. yüzyıl Orta Avrupa mimarisinin özelliklerini taşıyan şehir tasvirinde sarı ve kahverengi tonları ön plandadır. Kullanılan renkler, steampunk estetiğiyle uyuşsa da şehir tasviri, puslu, buharlı ve kasvetli Londra mimarisiyle özdeşleştirilen türün, genel estetik ve atmosferik özelliklerini taşımamaktadır.

Oyunun devamında alternatif 2004 yılında geçen farklı bir hikâyeye geçiş yapılmaktadır. Karakter, hikâyenin ilerleyen bölümünde bir bilgisayarla etkileşime geçmektedir. Bu bilgisayar tasviri 2000'li yılların başlarındaki gerçek bilgisayarlarla farklılıklar taşımaktadır (Şekil 4.44). Ekranın çerçevesinde ağır bir demir malzemenin kullanıldığı ve bu ekranın kasaya bağlı olduğu görülmektedir. Bilgisayar kasası ise tasarımıyla 20. yüzyıl radyolarını andırmaktadır. Oyunun genel retrofütürist tavrını yansıtmak biçimde döneminin gerisinde bir teknolojiyle çift renkli olarak tasvir edilen ekranın tasarımsal özelliklerinin 19. ve 20. yüzyıl eşyalarını andırdığı görülmektedir. Bilgisayarın çalışmasını sağlayan unsurların gizlenmiş olması ve dijital özelliklere sahip oluşu nedeniyle tasvirin, steampunk'ın genel tavrını yansıtmadığı söylenebilir. Bu bilgisayar tasarımı, her retrofütürist özellikler taşıyan tasvirin steampunk türüyle uyuşmadığına kanıt niteliğindedir.



Şekil 4.44. Syberia: The World Before, retrofütürist bilgisayar tasarımı

2000’li yıllarda geçen hikâyede görülen şehir tasvirinde ise sokaklar, daha eski bir dönemde geçen bir önceki hikayedeki şehre göre gözle görülebilir bir değişiklik göstermemektedir (Şekil 4.45). Merdiven korkuluklarındaki, pencere kenarlarındaki ve duraktaki demir işçiliğiyle yapılmış süslemelerde 19. yüzyılın genel estetik anlayışı yansıtılmaktadır. Çiçeklerle süslediği görülen sokaklarda yer alan kapı ve pencere tasarımlarında da Art Nouveau hareketinin izleri görülmektedir. Dükkân tabelasında Viktorya Dönemi’yle özdeşleşmiş kaligrafik özellikler taşıyan fakat okunaklı olan serifli yazı karakteri kullanılmıştır.



Şekil 4.45. Syberia: The World Before, 2004 yılına ait bir şehir tasviri

Karakterin tramvaya bindiği sahnede yer alan tramvay, bir automaton tarafından kontrol edilmektedir (Şekil 4.46). Aracı kontrol eden automaton’un bu çalışma kapsamında incelemesi yapılan Batman: Gotham’ın Gaz Lambaları çizgi romanındaki, zeplin süren robot tasvirine oldukça benzediği dikkat çekmektedir. İki automaton’a da insan görünümü verilmekle birlikte, metal kaplı olmaları nedeniyle makine oldukları

anlaşılmaktadır. Aracın, sürücüsüz olarak veya bir işlemci gücüyle çalışacak şekilde tasvir edilmemesinin sebebi, tasarımda retrofütürist bir anlayışın benimsenmesinden kaynaklanmaktadır. Bu tasvir, modern olmayan bir bakış açısıyla tasarlanmış olması sebebiyle geçmiş zamanın gelecek anlayışını yansıtmaktadır.

İleri gitmek, durmak, hızlanmak ve yavaşlamak dışında bir işlevi olmayan araçta yer alan çok sayıda gösterge, kol ve dümen, bu aracın tasarımında steampunk estetiğinin özelliklerini taşıdığının göstergeleri olarak kabul edilebilir. Sarı rengin hakim olduğu gösterge çerçevelerinde ve süslemelerde bakır ve pirinç benzeri malzemelerin kullanılması da bunu desteklemektedir. Tasarımcı, araç tasvirinin, bilimsel olarak tutarlı gözükmesini değil bir mekanik teknoloji harikası olduğu vurgusunu taşımasını amaçlamıştır. Steampunk tasarımları genel olarak bu anlayışı taşımaktadır.



Şekil 4.46. Syberia: The World Before, tramvayı kontrol eden bir automaton

Oyunun devamında karakter, küre biçiminde bir aleti tamir etmeye çalışmaktadır (Şekil 4.47). Kürenin etrafında ince bir metal işçiliğiyle oluşturulduğu görülen hayvan derisini andıran bir doku bulunmaktadır. Aletin genelinde sarı ve kahverenginin hâkim olduğu ve bakır benzeri bir malzemenin kullanıldığı görülmektedir. Sahnede, aletin çalıştırılması için üzerinde yer alan karmaşık mekanik bulmacaların çözülmesi gerektiği anlatılmaktadır. Karakter, bu bulmacaları çözerken ek aletlerden yardım almaktadır. Alet, kasa sistemini andıran mekanik sayısal bir parolanın girilmesi ve özel bir çubuk yardımıyla mekanik aksamların harekete geçirilmesiyle çalışır duruma gelmektedir. Üzerinde tasarlayan kişinin amblemini de barındıran alet, çok gelişmiş ve karmaşık bir cihaz olarak tasvir edilmiştir. Cihazın her yerinden çıkan karmaşık

düzenekler, ince saat işçiliğine sahip olması ve aksamaların çıkardığı saat sesleri, steampunk tasvirlerinin temel görsel ve işitsel niteliklerini taşımaktadır. İşçilik, zanaatkarlık vurgusunun ön planda olduğu cihazda, tasarımın saat aksamaları ve makinelerle özel ilgi duyan kişiler için çekici gelecek şekilde tasarlandığı anlaşılmaktadır. Çalıştıktan sonra mekanik bir pangolin hayvanına dönüşen cihazın, bir robottan ziyade bir canlı gibi hareket etmesi ve insan gibi konuşması nedeniyle zamanının ötesinde gelişmişlikte bir cihaz olarak tasvir edildiği görülmektedir. Ara sahnede gösterildiği gibi akıcı konuşabilmesi için çok gelişmiş bir yapay zekaya sahip olması gereken pangolin robotu, eserin nostaljik ve ilkel estetiğinin çok ötesinde işlevlere sahiptir. Tasvir edilen cihazın işlevlerinin mekanik düzeneklerle çalışabilmesi, son derece gerçek dışıdır. Burada tasarım tercihinin, bilimsel doğruluktan ziyade bir steampunk teknofantazisi oluşturmak üzerine olduğu anlaşılmaktadır.



Şekil 4.47. Syberia: The World Before, mekanik bulmacalar

Oyunun senaristi ve tasarımcıları, birçok steampunk eserinde olduğu gibi yapıtın estetik anlayışının temelini “makine takıntısı” üzerine şekillendirmektedir. Geçmişin sanat ve tasarım anlayışını kaybetmemiş bir 1937 ve 2004 yılı anlatısı sunan oyun, retrofütürist bir tavırla tasarlanmıştır. Bu retrofütürist anlayışa ek olarak, oyunun her yerinde ön planda tutulan karmaşık düzeneklere sahip teknoloji harikası “ilkel” makinalar ve oynanış mekaniğinin temelini oluşturan tamir bulmacaları, onu steampunk türünün en belirgin örneklerinden biri haline getirmektedir.

5. SONUÇ

Çalışma kapsamında, steampunk türünün çatı kavramı olan ve bu türü anlamak için irdelenmesinin gerekli olduğu tespit edilen bilim kurgu türü hakkında yapılan araştırmalar sonucunda, bilim kurgunun da aynı steampunk gibi değişen ve gelişen bir yapıya sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bilim kurgunun bu yapısı ve sınırlarının belirsizliği, kavramın tanımlanmasını zorlaştırmaktadır. Geçmişte kehanetle ve gelecekle ilişkilendirilen bu tür, zamanla alternatif geçmiş zaman kurgularını da kapsar hale gelmiştir. Geçmişten bugüne yapılan tanımların ortak noktalarının, bilim kurgunun yaşamış olduğumuz dünyanın gerçeklerine göre temellendirilmesi ve bir alternatif durum kurgusu sunması olduğu tespit edilmiştir.

Steampunk türünün bir bilim kurgu alt türü olarak ortaya çıkışının ana sebebi steampunk'ın bir alternatif tarih kurgusu sunmasıdır. Steampunk'ın temelleri, tamamen yaşanmış olan gerçek tarihsel dönemlere dayanmaktadır. Genellikle bilimsel tutarlılığın ikinci plana atıldığı steampunk kurgularında, fantezi unsurlarına sıklıkla rastlansa da, bu fantezi unsurları, 19. yüzyıl teknolojisini temel alarak üretilmiş unsurlardır. Steampunk'ın sunduğu fantezi, mekanik teknolojiyle gelişmiş makineler yaratma fikri üzerine temellendirilmiştir; bu nedenle tipik fantastik kurgulardaki hayali yaratımlara benzememektedir. Steampunk'ta teknoloji üzerinden türetilen hayali yaratımlar “teknofantazi” örneği sunmaktadır.

Retrofütürizm kavramı hakkında yapılan araştırmalar neticesinde, bu kavramın bir türü tanımlamaktan ziyade bir sanatsal tavrı ortaya koyduğu görülmektedir. İlk tanımlarda geçmiş zamanda yaşamış olan insanların gözünden gelecek anlayışını anlatmak için kullanılan bir sözcük iken, zamanla geçmişten türetilmiş gelecek ve gelecekte türetilmiş geçmiş zaman kurgularının tamamını kapsar hale gelmiştir. Geçmiş zamanlarda yaşamış olan sanatçıların gelecek hakkındaki hayali tasvirlerle eserlerinde yer vermeleriyle ve eser veren sanatçıların birbirinden etkilenmesiyle, bu eserleri okuyan ve izleyen insanların zihninde ortak bir gelecek tezahürü oluşmuştur. Tasvirlerin gösterdiği benzerlik, ortak bir estetik anlayışı yansıtırken, bu anlayış, yıllar sonra da sanatçıları etkilemeye devam etmiştir. Bu tasvirlerin ortaya konulmasından yıllar sonra çizerler, yazarlar, yönetmenler ve tasarımcılar bu anlayışı eserlere yansıtarak retrofütürist bir tavır ortaya koymuşlardır. Steampunk türünün de aslında bu anlayışın bir ürünü olarak doğduğu kabul edilebilir. Temeline nostalji kavramını

alması ve gelecekle ilişkilendirilmesi, steampunk kavramının doğrudan retrofütürizmle ilişkili olduğunu göstermektedir.

Steampunk için yapılmış olan tanımlar incelendiğinde, bazı tanımların sadece ortak görsel öğeler üzerinden, bazılarının ise, kurguların içerdiği temalar üzerinden steampunk'ı tanımlamaya çalıştığı görülmektedir. Steampunk türüyle özdeşleştirilen estetik öğelerin ve temaların günümüze gelene kadar sayısının artması, yapılan tanımlara da yansımaktadır. Araştırmalar sonucunda yapılan çıkarımlarla; türün değişen ve gelişen yapısı nedeniyle, aslında steampunk'ın neyle özdeşleştirildiği değil, neden o öğelerle özdeşleştirildiği sorusuna cevap aranması ve bu cevap neticesinde yapılacak tanımların daha sağlıklı olacağı tespit edilmiştir. Bu doğrultuda, tanımlarda yer alan “ortak tarihsel dönemlere temellendirilmiş bir estetik anlayışı” olgusu, steampunk kavramı tanımlanırken ana çerçeveyi oluşturabilir. Bu nedenle steampunk'ın temelini steampunk estetiğinin oluşturduğu kabul edilebilir. Tür, alt kültür, akım ve moda gibi farklı sözcüklerle tanımlanan steampunk'ta, sanatçıların ve takipçilerin ortak olarak benimsediği bir yaklaşım biçimi mevcuttur. Bütün bu bilgiler çerçevesinde steampunk; “temellerini 19. yüzyıl nostaljisine dayandırdan, üretim ve zanaatkarlık temalarının ön planda olduğu, genellikle “mekanik yüksek teknoloji” kurgusu barındıran retrofütürist bir yaklaşım biçimi” olarak özetlenebilir.

Çalışma kapsamında, İmkânsız Yolculuk (1904) filmi, incelenecek eserler arasına dahil edilmeden önce ön incelemeden geçirilmiş ve steampunk estetiğinin oluşumuna öncülük etmiş olabilecek yapıtlardan biri olabileceği tespit edilmiştir. İçerik analizi yöntemiyle incelenmesinin yapılmasının ardından bu yapıtta yer alan tasvirlerin steampunk estetiğiyle özdeşleştirilen eserlerle benzerlik taşıdığı görülmüştür. Birçok kaynakta Jules Verne eserleri, steampunk'ın oluşumunun öncülerinden kabul edilmektedir. Bir Jules Verne uyarlaması olan bu eserde yer alan “kısıtlı imkanlarla ileri teknoloji” kurgusu içeren tasarımlar, Verne eserlerinin ilk görselleştirilme örneklerinden biri olarak, steampunk estetiğinin öncü yapıtları arasında kabul edilebilir. Özellikle buhar gücü ve mekanik teknolojinin gücünü kullanan ve uzaya çıkabilecek kadar kabiliyetli olarak betimlenen araç tasvirleri, steampunk'ı karakterize eden “üstün meziyetli araçlara” örnek teşkil etmektedir.

Denizler Altında 20.000 Fersah (1954) filmindeki Nautilus Denizaltısı'nın tasarımı ise günümüzdeki kaynaklarda yer alan steampunk estetiğine ait neredeyse tüm nitelikleri barındırmaktadır. Kullanılan malzemeler, renkler, iç mekân tasarımında

yapılan tercihler, bugünkü steampunk estetiği üzerine yapılmış tanımlara büyük oranda uymaktadır. Yapılan inceleme neticesinde; birçok kaynakta steampunk estetiğine ait özelliklerin belirleyicilerinden olduğu kabul edilen bu yapıtın, bu estetik anlayışının en önemli öncülerinden biri olduğu bilgisinin doğru bir bilgi olabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Steampunk türünün tanımının yapılmasından kısa bir süre sonra yayımlanmış Batman: Gotham'ın Gaz Lambaları yapıtının incelemesinde, steampunk'la özdeşleştirilen buharlı 19. Yüzyıl şehir görselleştirmelerinin yer aldığı görülmektedir. Çizgi romandaki ana bilim kurgu unsuru olan zeplin tasarımının ise 1954 yapımı olan Denizler Altında 20.000 Fersah filmindeki denizaltı tasarımına oldukça benzediği tespit edilmiştir. Bu benzerlik 19. yüzyıl öğelerine yer veren ve "ilkel ileri teknoloji" kurgusu barındıran eserlerin ortak bir estetik anlayışta birleştiğini ve bu anlayışın steampunk estetiğini oluşturduğunu kabul edebiliriz.

Günümüze yakın yayımlanmış bir yapıt olarak incelemeye tabi tutulan Ölümsüz Makineler (2018) sinema filmi şehirlerin dev makinelerle dönüştüğü bir kurguya sahipken, bu makinelerin her yerinden dumanlar çıkaran gürültülü tavrının steampunk estetiğinin bir parçası olarak kabul edilen bileşenleri uyuştugu görülmüştür. Filmde farklı tarihsel dönemlere ait teknolojilere, mimari ve moda anlayışına yer verilse de sahnelerde sıklıkla ön planda olan demir malzeme, tekerlekler, çarklar, borular steampunk'ın genel anlayışıyla uyumaktadır. Özellikle gelişmemiş kasabaların Viktorya Dönemi'nin mimari anlayışını ve steampunk'ın kirli, karanlık şehir estetiğini yansıtması bu yapıtın da türün örneklerinden biri olarak kabul edilebilmesinin sebebi olarak kabul edilebilir.

2022 yılında yayımlanan Syberia: The World Before video oyunu ise Ölümsüz Makineler'e göre steampunk estetiğinin sınırlarına daha çok bağlı kalmaktadır. Mekanik ileri teknoloji kurgusunu temel alan bu video oyununun her yerinde steampunk'la özdeşleştirilen çarklar, karmaşık mekanizmalar, kollar, göstergeler yer almaktadır. Tasarımlarda demir ve bakır malzemenin hâkim olduğu bu yapıtta, steampunk estetiğinin birçok özelliği yer alırken, steampunk'ın temel bileşenlerinden olan buhar bileşenine ise yer verilmemiştir.

Yapılan yapıt incelemelerinden elde edilen genel sonuç: yapıtlarda farklı görsel öğelere yer verilmesine rağmen tasvirlerin aynı estetik anlayışının örneği olduğudur. Türün tanımının yapılmasının ardından yayımlanan yapıtlar, farklı tarihsel dönemlerde

geçen hikayeleri konu almasına rağmen ortak olarak “mekanik ileri teknoloji” kurgusu sunmaktadır. Malzeme olarak demir, bakır ve pirinç ortak olarak kullanılırken; renk olarak sarı, bronz ve kahverengiye ağırlıklı olarak yer verilmiştir. Mekân, obje ve araç tasarımlarında genel olarak paslı, kirli bir görüntüye yer verilirken; kollar, göstergeler, tekerlekler, çarklar ortak görsel öge olarak kullanılmıştır. Yapıtlarda ortak olarak demir işçiliğinin ön planda olduğu görülürken; süslemelerde Viktorya Dönemi’ne ait motiflere yer verildiği görülmektedir.

Bazı yapıtlar steampunk estetiğinin yazısız kurallarına daha bağlı kalırken; bazıları ise türün estetik anlayışıyla başka anlayışların harmanlanmış, sentez bir halini sunmaktadır. Bu farklılıklar steampunk’ın zamanla değişimine ve gelişimine devam edeceği ve kapsamına farklı temaları dahil edebileceği ihtimalini ortaya koymaktadır. Bu nedenle steampunk üzerine görsel öğeler baz alınarak yapılmış tanımlar, zamanla geçerliliğini yitirebilir ve kavram, gelecekte başka temalarla karakterize edilebilir. Araştırmalar ve incelemeler neticesinde elde edilen bulgular sonucunda; steampunk’ı karakterize eden görsel öğelerin zamanla değişiklik gösterebileceği tespit edilmiştir ancak; steampunk estetiğinin temelini oluşturan retrofütürist anlayışın, Viktorya Dönemi nostaljisinin ve “ilkel ileri teknoloji” olgusunun değişmeyeceği ve türün evriminin bu değişmeyen anlayış çerçevesinde gerçekleşeceği öngörülmektedir.

KAYNAKÇA

- Aldiss, B., W. ve Wingrove D. (1988). *Trillion Year Spree: The History of Science Fiction*. Londra: Paladin Grafton Books
- AMPAS. (2016). The 27th Academy Awards | 1955. Erişim: 14 Eylül 2021, <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1955>
- Asimov, I. (1977). *The Beginning and the End*. New York: Doubleday
- Asimov, I. (1981). *Asimov on Science Fiction*. New York: Doubleday
- Augustyn, B. (2006). *Batman: Gotham'ın Gaz Lambaları*. İstanbul: JBC Yayıncılık
- Başer Nejat, S. (2017). *Grafik Tasarım Programı Lisans Eğitimine Yönelik Temel Tipografi Dersi Önerisi*. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı, İstanbul.
- Baudou, J. (2005). *Bilim-Kurgu*. Ankara. Dost Kitabevi Yayınları
- BBC. (2004). Blade Runner tops scientist poll. Erişim: 3 Ocak 2022, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/3600802.stm>
- BFI .(2021). The Top 100 Greatest Films of All Time. Erişim: 24 Aralık 2021, <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/greatest-films-all-time>
- Boym, S. (2001). *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books
- Brannigan, M. (2021). The Eternal, Desperate Optimism of Retro-Futurism in Fashion. Erişim: 7 Şubat 2022, <https://sg.news.yahoo.com/eternal-desperate-optimism-retro-futurism-130000064.html>
- Browser, R., A. Ve Croxall B. (2010). Introduction: Industrial Evolution. *Neo-Victorian Studies*. 3(1), 1-45
- Brummet, B. (2014), *Clockwork Rethoric: The Language and Style of Steampunk*. Jackson: The University Press of Mississippi
- Burk, K. (2010). *Creating the Future-Past: Understanding Steampunk as Triadic Movement*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Brandeis University Fen Bilimleri Enstitüsü Kültürel Üretim Programı. Waltham.
- Canavan, G. (2016). *Octavia E. Butler*. Urbana: University of Illinois Press
- Carrott, J., H. ve Johnson B. D. (2013). *Vintage Tomorrows: a Historian and a Futurist Journey Through Steampunk into the Future of Technology*. Sebastopol: O'Reilly Media
- Cengiz, G. (2017). *Sinemada Steampunk Akımı: Viktorya Dönemi Buhar Çılgınlığı*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema Bilim Dalı. İstanbul.
- Clute, J. ve Nicholls, P. (1995). *Encyclopedia Of Science Fiction*. New York: St. Martin's Press
- Crease, R., P., Martin, J. D. ve P. Pesic (2017). Gonzo History. *Phys. Perspect.* (19), 89-90
- Del Rey, L. (1980). *The World of Science Fiction 1926–1976*. New York: Garland
- Dirks, T. (2012). Top Films of All-Time: Part 1 – Box-Office Blockbusters. Erişim: 3 Ocak 2022, <https://www.filmsite.org/greatfilmssummary.html>
- Dirks, T. (2015). Voyage Dans La Lune (A Trip to the Moon) (1902). Erişim: 3 Nisan 2021, <https://www.filmsite.org/voya.html>
- Dixon, W. ve Foster, G. D. (2008). *A Short History of Film*. New Brunswick: Rutgers University Press

- Dozois, G. ve Strahan J. (2007). *The New Space Opera*. New York: HarperCollins
- Duru, O. (1973). Science-Fiction Sözcüğüne Türkçe Bir Karşılık Denemesi. *Türk Dili Aylık Edebiyat Dergisi*. (256). 332-340.
- Ekremoğlu, G. (2002). *Bilim Kurgu Eserler ve Tasarım İlişkisi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Endüstri Ürünleri Tasarımı Dalı, İstanbul.
- Freedman vd. (1999). *The 20th-Century Art Book*, Londra: Phaidon Press
- Girish, N. ve Nagya Naik, B., H. (2018). Evolution of Science Fiction Films: From A Trip to the Moon to Things to Come. *IJRAR*. 5(3), 824-826
- Giroux, H., A. (2003). Utopian Pedagogy: Radical Experiments Against Neoliberal Globalization. *Democracy & Nature*. 9(1). 93.
- Glassy, M.C. (2001). *The Biology of Science Fiction Cinema*. North Carolina: McFarland
- Grainger, S., A. (Yönetmen). (2011). *Steampunk: Retrofuture* [Belgesel]. ABD: MBA.
- Grewell, G. (2001). Colonizing the Universe: Science Fictions Then, Now, and in the (Imagined) Future. *Rocky Mountain Review of Language and Literature*. 55(2): 30-31.
- Gross, C. (2006). Varieties of Steampunk Experience. *Steampunk Magazine*, 1(1), 60-63
- Guffey, E. (2014). Crafting Yesterday's Tomorrows: Retro-Futurism, Steampunk, and the Problem of Making in the Twenty-First Century. *The Journal of Modern Craft*. 7(3). 249-266
- Guffey, E. Ve Lemay K. C. (2014). "Retrofuturism and Steampunk". Rob Latham (ed.). *The Oxford Handbook to Science Fiction*. (s. 434-450).
- Güney, K. M. (2007). *Başka Dünyalar Mümkün*. İstanbul: Varlık Yayınları
- Güvenilir, T. ve Şeker, Ç. (2018). II. Dünya Savaşı Propaganda Afişlerinde Kullanılan İmgelerin Göstergebilimsel Çözümlemesi "A.B.D. Örneği". *Journal of Social and Humanities Sciences Research*. 5(23), 1085-1101.
- Hahn, R., M. ve Jansen, V. (1998). *Die 100 besten Kultfilme : von "Metropolis" bis "Fargo"*. Münih: Heyne
- Hale, M. (2013). Airship Captains, Pith Helmets, & Other Assorted Brassy Bits: Steampunk Personas and Material-Semiotic Production. *New Directions in Folklore*. 1 (1), 3-34
- Hazelden, J. (2020). Anything You Dream Is Fiction: Celebrating Ray Bradbury. *Chicago Public Library Blogs*. Erişim: 16 Mart 2021, <https://www.chipublib.org/blogs/post/anything-you-dream-is-fiction-celebrating-ray-bradbury/>
- Heilmann, A. ve Llewellyn, M. (2010). *The Victorians in the Twenty-First Century, 1999-2009*. New York: Springer
- Heinlein, R., Davenport, B., Kornbluth, C. M., Bloch, R., Bester, A. (1959). *The Science Fiction Novel: Imagination and Social Criticism*. Chicago: Advent Publishers
- Higgins, D. (2009). "Science Fiction, 1960-2005: Novels and Short Fiction". Robin Anne Reid (ed.). *Women in Science Fiction and Fantasy*. (s. 73-83). Westport: Greenwood.
- Ho, E. (2012). *Neo-Victorianism and the Memory of Empire*. Londra: Bloomsbury Publishing
- Hugo. (2007). 1966 Hugo Awards. Erişim: 27 Aralık 2021, <https://www.thehugoawards.org/hugo-history/1966-hugo-awards/>
- IMDB. (2022). 20,000 Leagues Under the Sea. Erişim: 3 Nisan 2022, <https://www.imdb.com/title/tt0046672/>

- IMDB. (2022). Mortal Engines, Plot. Erişim: 21 Nisan 2022, <https://www.imdb.com/title/tt1571234/plotsummary>
- Jagoda, P. (2010). Clacking Control Societies: Steampunk, History, and the Difference Engine of Escape. *Neo-Victorian Studies*. 3(1), 46-71
- James, S. J. (2016). HG Wells: A visionary who should be remembered for his social predictions, not just his scientific ones, Erişim: 17 Mart 2021, <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/hg-wells-a-visionary-who-should-be-remembered-for-his-social-predictions-not-just-his-scientific-ones-a7320486.html>
- Jeter, K., W. (1987). Letter - Essay from K. W. Jeter. *Locus*. 20(3)
- Kael, P. (2018). Brazil. Erişim: 19 Mart 2022, <https://www.newyorker.com/goings-on-about-town/movies/benediction>
- Lang, F. (Yönetmen). (1927). Metropolis [Film]. Babelsberg: UFA.
- Langford, D. (2021). Technofantasy. Erişim: 21 Nisan 2022, <https://sf-encyclopedia.com/entry/technofantasy>
- Lilly, N. E. (2002). What is Speculative Fiction?. Erişim: 1 Mart 2021, <http://www.greententacles.com/articles/5/26/>
- LOC. (2016). Complete National Film Registry Listing. Erişim: 19 Eylül 2021, <https://www.loc.gov/programs/national-film-preservation-board/film-registry/complete-national-film-registry-listing/>
- Mark, J. (2011). Steampunk is: History/Origins. Erişim: 3 Nisan 2022, <https://sites.google.com/a/depauw.edu/airships-and-corsets/history-origins>
- Marinetti, F., T. (1909, 20 Şubat). I manifesti del futurismo. *Le Figaro*.
- Martinez, R. (2015). Retro Futurism - Nostalgia and Punk. Erişim: 7 Şubat 2022, <https://www.widewalls.ch/magazine/retro-futurism>
- Méliès, G. (1905). *Complete Catalogue of Genuine and Original "Star" Films*. New York: Geo. Méliès
- Merchant, B. (2017). *The One Device: The Secret History of the iPhone*. Boston: Little, Brown and Company
- Merriam-Webster. (2022). anachronism, Erişim: 12 Mart 2022, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/anachronism>
- Merriam-Webster. (2022). automaton, Erişim: 30 Mart 2022, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/automaton>
- Mesirov, T. (2013). Science Fiction and Prophecy: Talking to Arthur C. Clarke. *Los Angeles Review of Books*. Erişim: 6 Kasım 2021, <https://lareviewofbooks.org/article/science-fiction-and-prophecy-talking-to-arthur-c-clarke/>
- Meyer, M. (2022). Retro Futurism Explained – Definition, Aesthetic, Fashion Examples. Erişim: 19 Mart 2022, <https://thevou.com/fashion/retro-futurism/>
- Microids. (2022). Syberia: The World Before. Erişim: 30 Mart 2022, <https://www.microids.com/game-syberia-the-world-before/>
- Mottet, A. (2012). Méliès et Verne, une histoire de filiations.... *Revue Jules Verne: Les Arts de la Représentation*. 33(34), 67-84
- Mutlu, E. ve Aşçıoğlu, F. (2019). Adli Bilimler Açısından Kokunun Önemi. *Adli Tıp Bülteni*. 24(3), 262-273
- Nicholls, P. ve Ashley, M. (2021). Golden Age of SF. *Encyclopedia of Science Fiction*. Erişim: 26 Aralık 2021, https://sf-encyclopedia.com/entry/golden_age_of_sf

- Onion, R. (2008). Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice. *Journal of Neo-Victorian Studies*. 1(1), 138-163.
- Özön, N. (2000). *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Perschon, M., D. (2012). *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*. Basılmamış Doktora Tezi. University of Alberta Karşılaştırmalı Edebiyat Anabilim Dalı, Edmonton.
- Peter, N. (2019). Hard SF. *The Encyclopedia of Science Fiction*. Erişim: 03 Şubat 2021, http://www.sf-encyclopedia.com/entry/hard_sf
- Prodi, F., R. (2019). Retrofuturismo?. *Firenze Architettura*. 23(1), 138-143
- Pushkin, M. (2015). *Steampunk: Reinventing Identity of the Future-Past*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Medya Çalışmaları Doktora Programı, İstanbul.
- Ratt, M. P. (2006). Putting the Punk Back Into SteamPunk. *SteamPunk Magazine*. 1(1), 2
- Roberts, A. (2006). *Science Fiction*. Londra: Routledge
- Rosen, M. (1987), "Méliès, Georges". John Wakeman (ed.). *World Film Directors: Volume I, 1890–1945*. (s. 747-765). New York: The H.W. Wilson Company.
- Rubin, C., T. (2011). Machine Morality and Human Responsibility, Erişim: 17 Mart 2021, <https://www.thenewatlantis.com/publications/machine-morality-and-human-responsibility>
- Scalzi, J. (2005). *The Rough Guide to Sci-Fi Movies*. Londra: Rough Guides
- Solstein, E. ve Moonsnick G. (2002). John W. Campbell's Golden Age of Science Fiction. Erişim: 26 Aralık 2021, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.202.343&rep=rep1&type=pdf>
- Stableford, B. M. (2019). Fantastic Voyages. *The Encyclopedia of Science Fiction*. Erişim: 12 Mart 2021, https://sf-encyclopedia.com/entry/fantastic_voyages
- Stebble, J. ve Krevel M. (2014). *Novi val v znanstveni fantastiki ali eksplozija žanra*. Basılmamış Doktora Tezi. University of Ljubljana Faculty of Arts, Ljubljana.
- Sterling, B. (2011). "The User's Guide to Steampunk. Caitlin Kenney" (ed.). *The Steampunk Bible: an Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature*. (s. 12-13). New York: Abrams Image
- Sterling, B. (2021). science fiction, Erişim: 3 Ocak 2022, <https://www.britannica.com/art/science-fiction>
- Stinson, L. (2020). How Can Designers Responsibly Use Science Fiction as Inspiration?. Erişim: 13 Mart 2022, <https://eyeondesign.aiga.org/how-can-designers-responsibly-use-science-fiction-as-inspiration/>
- Strubel, J. (2014). Victorian Gear Heads and Locomotive Zealots: Vicarious Nostalgia and Retro-Futurism of the Dieselpunk and the Steampunk Subcultures. *Fashion, Style, and Popular Culture Journal*. 1 (3). 375-391
- Tanenbaum, J., Tanenbaum, K. ve Wakkary, R., (2012, Mayıs). "Steampunk as Design Fiction". *CHI '12: CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Association for Computing Machinery, Austin.

- Tekeoğlu, N., T. ve Tıgılı, M. (2016). Retro Pazarlama Açısından Halen Varolmayan Eski Markaların Tüketiciler Tarafından Anımsanması ve Tanınması Üzerine Bir Pilot Çalışma. *Kastamonu Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*. 12(2). 278-290.
- The Oxford English Dictionary (2nd ed.). (1989). Oxford: Oxford University Press.
- Vandermeer, J. Ve Chambers, S. J. (2011). *The Steampunk Bible: an Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature*. New York: Abrams Image
- Weller, A. (2013). History of Steampunk. Erişim: 2 Mayıs 2022, https://www.bigbeadlittlebead.com/guides_and_information/history_of_steampunk.php
- Weller, S. (2010). Ray Bradbury, The Art of Fiction No. 203. Erişim: 1 Şubat 2022, <https://www.theparisreview.org/interviews/6012/the-art-of-fiction-no-203-ray-bradbury>
- Woolery, G., W. (1985). *Children's Television, The First Thirty-five Years, 1946-1981*, New Jersey: Scarecrow Pres.
- Yazsek, L. (2015). Amazing Stories or Why We Do Science Fiction at Georgia Tech. Erişim: 24 Aralık 2021, <https://leading-edge.iac.gatech.edu/humanistic-perspectives/amazing-stories-or-why-we-do-science-fiction-at-georgia-tech/>

ÖZ GEÇMİŞ

Mehmet Hakan MAMUŞ, Köksal Ersayın Anadolu Lisesi'ni bitirdikten sonra Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı bölümünden 10.06.2019 tarihinde mezun oldu. 2019 yılında OMÜ LEE Görsel İletişim Tasarımı Ana Sanat Dalı Yüksek Lisans programına girdi. 2020 yılından bu yana OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü'nde Araştırma Görevlisi olarak görev yapan Mehmet Hakan MAMUŞ, orta derecede İngilizce bilmektedir (YÖKDİL: 66).

İletişim Bilgileri

ORCID ID : 0000-0003-0707-2499

Sergi ve Etkinlikler:

1. Atatürk Kongre ve Kültür Merkezi. (2021). 100. Yılında İstiklal Marşı ve Mehmet Akif Ersoy Ulusal Sergi. Samsun, Türkiye.
2. OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Online Sanat Galerisi. (2021). Uluslararası Sempozyum ve Sergi Anadolu'nun Geleneksel El Sanatları "Sanatçı ve Zanaatkar Buluşması". Samsun, Türkiye.
3. OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Galerisi. (2019). OMÜ Güzel Sanatlar Enstitüsü Karma Sergi. Samsun, Türkiye.
4. OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Galerisi. (2019). OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Mezuniyet Sergisi. Samsun, Türkiye.