

STEAMPUNK AKIMININ SİNEMADA MEKÂN TEMSİLİNE ETKİSİNİN “ÖLÜMCÜL MAKİNELER” FİLMİ ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

REVIEW OF THE EFFECT OF STEAMPUNK TREND ON SPACE REPRESENTATION IN CINEMA THROUGH “MORTAL ENGINES” MOVIE

Anday TÜRKMEN *, İsmail Emre KAVUT **

ÖZET

İnsanın, insanla ve nesneyle olan iletişiminin yine insan eliyle üretilen mekânlarda gerçekleşmesi; kendi gerçekliğini ifade ederken mekânsal olanaklardan istifade eden sinemanın yapısal oluşum sürecinde mimarlık disiplininin beslenmesini de zorunlu hale getirmiştir. Sinema tekniklerinin 20. yüzyıldan itibaren hız kazanması ise, mimarlık ile sinema arasında mekân ölçeğinde kurulan çok yönlü etkileşimin sıklıkla tartışılmasına sebep olmuştur. Bu doğrultuda, sinema ve mimarlık arakesitinde, bilim kurgu sinemasının ihtiyaç duyduğu imgelemler endüstri devriminin ardından üretim süreçlerine dahil edilen buharlı makinelerin yardımıyla estetik bir dil oluşturmaya çalışan “Ölümcül Makineler” filminin üzerinden hermenötik ve alegorik yöntemlerle irdelenmiştir. Kent kurguları ile mekân temsilleri arasında Post-Apokaliptik eğilimler ölçeğinde iletişim kurabilmeyi hedefleyen bu araştırmanın sonucunda, mimarlık ile sinema disiplinlerinin temsil, kompozisyon, hareket, zaman ve kurgu gibi yönetsel etkileşimleri mekânsal değerlendirmelerle çözümlenmiş ve bilim kurgu sinemasının alt türlerinden biri olan Steampunk akımının mekân temsiline katkısı, sinema ile mimarlık arasındaki ilişkiye yönelik öngörülerle aktarılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bilim Kurgu Sineması, Post-apokaliptik Mimarlık, Ütopya, Distopya, Steampunk.

ABSTRACT

Cinema that is intersecting with a period when the architecture is produced at the scale of the machines and evaluates it as a universal representation method within this context, shapes the fictional experiences about architecture and also inspects the conditions of the experimental environments which were established for architecture by the science fiction cinema which makes a reference to the fiction of future. Concept of space which brought in new identities to the cinema as a functionalized gap, also enabled cinematic ideologies to be reinterpreted in mimetic sense. As a result of this research which aims to facilitate a communication between the urban fictions and space representations at Post-Apocalyptic tendencies scale, procedural interactions of architecture and cinema such as representation, movement, time, fiction and composition were analyzed through “Mortal Engines” movie with spatial assessments, and the effects of Steampunk movement which is one of the subtypes of science fiction were exposed with anticipations devoted to the relation between cinema and space.

Keywords: Science Fiction Cinema, Post-apocalyptic Architecture, Utopia, Dystopia, Steampunk.

*
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü,
İstanbul Gedik Üniversitesi, İstanbul /
Türkiye

Department of Interior Architecture and
Environmental Design,
Istanbul Gedik University, Istanbul / Turkey

ORCID: 0000-0001-5922-1236

**
İç Mimarlık Bölümü,
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,
İstanbul / Türkiye

Department of Interior Architecture,
Mimar Sinan Fine Arts University, Istanbul /
Turkey

ORCID: 0000-0003-2672-4122

1. GİRİŞ

Mimarlığın makineler ölçeğinde üretildiği bir dönem ile kesişen sinema kavramı, yalnızca ortak bir görsel kaygı değil aynı zamanda ortak bir anlatım biçimini de paylaşmakta ve bu durum iki sanat disiplininin üretim aşamalarına yönelik güncel veriler sunmaktadır. Bu yönüyle evrensel bir temsil yöntemi olarak değerlendirilen sinema, hem mimarlığa yönelik imgesel deneyimlere hem de geleceğin distopik dünyasına gönderme yapan bilim kurgu sinemasının mimarlık disiplini için tesis ettiği ortamların çeşitliliğine katkı sağlamaktadır. Sinema ile mimarlık arakesitinde insanın insanla ve nesneyle olan fiziksel iletişiminin yine insan eliyle üretilen mekânlarda gerçekleşmesi; kendi gerçekliğini oluştururken mekânsal olanaklardan beslenen sinemanın strüktürel aktarım sürecinde farklı disiplinlerden istifade etmesini de zorunlu kılmıştır. İşlevlendirilmiş boşluk olarak sinemaya alışılmadık kimlikler kazandıran mekân kavramı, sinemasal ideolojilerin mimetik anlamda yeniden yorumlanmasını da sağlamıştır. Kent kurgusu ile mekân temsili arakesitinde Post-Apokaliptik eğilimler ölçeğinde iletişim kurmayı amaçlayan bu araştırma, mimarlık ile sinema disiplinlerinin temsil, hareket, zaman, kurgu ve kompozisyon gibi yöntem

etkileşimlerini “Ölümcül Makineler (Mortal Engines)” filminin strüktüründe değerlendirmektedir.

Mekân birer unsur haline gelen modern kent yansımalarının mekân üretim süreçlerine etkisini sinema üzerinden çözümlenmek, bilim-kurgu sineması odağında kıyamet sonrası muhtemel gelecek kurgusunun kaotik yapısına yönelik öngörülerde bulunabilmek ve Steampunk akımının nüvesini oluşturan endüstri devriminin sonrasında üretim süreçlerine dahil edilen buharlı makineler ile 19. yüzyılda Viktorya Dönemi'nin mimarlık disiplini için tesis ettiği anlayışı değerlendirmek maksadıyla hermenötik ve alegorik bir yaklaşım sergilenmiştir. Bu bağlamda, sinema ve mimarlık ilişkisinde mekânsal söylemlerin ihtiyaç duyduğu bilim kurgu literatürüne destek olmak amacıyla üretilen imgelemler, endüstri devrimine müstenit teknolojinin makineleşmesi üzerinden estetik bir dil kurmaya çalışan ve bu sürece spektaküler alt kültürler ekleyen Ölümcül Makineler filminin üzerinden incelenmektedir.

Modernite kavramının mekanizmasını temsil eden kentler ile 20. yüzyılın fenomenlerinden biri olarak değerlendirilen sinemanın iletişiminin ve kentlerin sinemasal sunumlarının yorumlanması gerekmektedir. Bu yönüyle kentler, birçok filmin gerek içeriğinin (tematik yapısının) gerekse de biçiminin (stilistik yapısının) bir metaforu olarak kabul edilmektedir. Sinemasal mekân kurgusu olarak kent ise kültür üretimi açısından oldukça besleyici katmanlar sunmaktadır. Bu doğrultuda, Ölümcül Makineler'in evreni de Londra kentinin sinemasal portresine odaklanmaktadır. Modern kentin düzenli görüntüsü ile endüstriyel karmaşa üzerinde bir karşıtlık kurmayı başaran film hem gösteren (biçimsel anlam) ile gösterilen (kuramsal anlam) arasındaki ilişkiyi açıkça sergilemektedir. Sinemanın mimarlık disiplini için tesis edebildiği deneysel ortamı irdelemeyi amaçlayan araştırma, bilim kurgu alt türlerinden biri olan Steampunk (Buhar Çılgınlığı) yaklaşımının günümüz tasarım anlayışına katkılarını göstermekte ve sinema ile mekân arasındaki etkileşime yönelik öngörülerde bulunmaktadır.

Post-Apokaliptik eğilimlerin tasarım önerisine dönüşebilme sürecini Ölümcül Makineler (Mortal Engines) filminin üzerinden irdeleyen çok sayıda çalışma olmasa da konuları kendi sınırlılıklarında tartışan ve Steampunk akımının sinemada mekân temsiline etkisini sorgulayan değerli araştırmalar bulunmaktadır.

Pallasmaa tarafından 2012 yılında yayımlanan ve sinema ile mimarlık arakesitinde varoluşçu bir anlayışla yaşam alanı kavramını yorumlayan *The Existential Image Lived Space and Architecture* isimli araştırmada sinemasal olayların zaman ve mekân açısından mimarlık disiplininden ayıramayacağı ve bir yönetmenin mimari deneyimler yaratmakla yükümlü olduğu ifade edilmiştir. Filmlerde açığa çıkan mekân imgelerini anlamlandırmaya çalışan bu çalışma, varoluşumuzu destekleyen mekânsal anlatıları ideler üzerinden tartışmaktadır. D. I. Agrest tarafından 1993 yılında yayınlanan ve mimarlığın simgesel boyutunu, modern kentin perspektifinden dikkate değer bir dizi deneme ile yorumlamayı amaçlayan *Architecture from Without* isimli kitapta yer alan *Notes on Film and Architecture* başlıklı eleştiride sinema ve mimarlık disiplinleri arasındaki etkileşim şu kelimelerle özetlenmiştir: “Bugünün mimarlığının karşılaştığı problemlerin doğası ve kentin karakteri göz önüne alındığında, mimarlığın ilişki kurduğu en belirgin görsel sanat alanının sinema olduğu açıkça görülmektedir. Bu önerme mimarlığın, yalnızca sinemanın içeriğini destekleyen bir arka plan olduğu düşüncesinden çok daha karmaşık olduğunu anlatmaktadır. Film şehir gibi zaman içerisinde algılanan mekânların devam eden silsilesidir” (Agrest, 1993). M. Kosa tarafından 2019 yılında yayınlanan ve çağdaş bilim kurgu sinemasındaki ada kavramını Christian Rivers'in yönettiği Ölümcül Makineler (Mortal Engines) filminin üzerinden yorumlayan *Re-Cycling the Island-Trope in Contemporary Science Fiction: Mortal Engines (2018)* isimli makalede; ada olarak tariflenen yeni Londra tipolojisinin ortaya çıkışına sebep olan kültürel senaryo incelenmiştir (Kosa, 2019, s.34).

2. MİMARLIK VE SİNEMA ETKİLEŞİMİNDE MEKÂN ÜRETİMİ

1895 yılında Lumière Kardeşler'in icat etmiş olduğu Cinematographe ile, günlük hayata ilişkin kesitler herhangi bir tasarım endişesi olmaksızın aktarılmış ve kamera teknik anlamda gerçekliğin canlandırılmasının bir aracı olarak kullanılmıştır. Georges Méliès ise film kamerasının ilk kullanım amacından saparak, gerçekliği tekrar kaydetmek yerine fantastik

olanı üretebilmeyi tercih etmiştir (Öztürk, 2014). Bu süreç ile, başkalaşım gösteren sinema gerçek hayatın dışında kalan konuları da irdelemeye başlamış ve deneyimlenen bu süreç değişik sinema türlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Lumière filmleriyle birlikte sinematografik bir sunum haline gelen yapıtı fiziksel çevre Méliès'in çalışmalarına kadar sinema disiplininin dekorunu oluşturmuştur. Mimarlık temsiline ilişkin bu kırılmadan itibaren sinemasal bir film anlatısının üretici ögelerinden birine dönüşen mekân, gerçek ile kurgu arasındaki çelişkiyi harmanlayarak bir sentez oluşturmayı başarmıştır. Yüzlerce becerikli fotoğraf karesinin hareketi görselleştirmesi olarak tanımlanan sinemanın ontolojisinde gerçekliğin kesin gücü olarak ortaya çıkan devinim ile; filme alınan nesnelere derin bir bedensellik kazanmış ve imgeler ile dinamize edilen mekân-zaman ilişkisi palyatif bir süre ile gerçek kılınmıştır. Bu yönüyle sinema var olmayı izleyiciye görünür kılmakla görevlendirilmiştir (Mencütekin, 2010). Gerçeklik ölçeğinde esneklik temsili ile tanışan sinema, kurgusal bütünlüğün tahsis edilmesi noktasında bazı kırılmalar yaşamış ve bu dönüşüm atmosfer üretimini sağlayan nesnelere varlığına dair yeni bir problemi de beraberinde getirmiştir (Bezci ve Türkkan, 2017). Sinema tekniklerinin 20. yüzyıldan itibaren hız kazanması, mimarlık ile sinema arasında mekân ölçeğinde kurulan çok yönlü etkileşimin sıklıkla tartışılmasına sebep olmuştur. Mimarlığın sinema için alternatif olarak sunduğu görme ve üretme yöntemleri üzerinden yürütülen tartışma, benzer amaçlara ulaşabilme hedefinde farklı kurguları paylaşan disiplinlerin imgelem ve algı üzerinden mekân yaratma tepkeleri olarak tanımlanmıştır. Sinemayı, insan yaşamını tüm boyutlarıyla ele alan görsel bir anlatım olarak tanımlayan Allmer (2013)'e göre; sinemanın görsellik üzerine kurulu olması ve insan ile biçimlenen yaşamdan kesitler sunması sinemayı mekâna gereksinim duyar hale getirmektedir. Bu açık etkileşim sinema ile mekân arasında yadsınmaz bir iletişim oluşturmaktadır. Serim (2014) ise; sinemanın mimarlık ile kurduğu ilişkiyi bir ittifak olarak nitelendirmektedir. Sözü edilen bu birlikteliği “Mimarlık ve sinema ittifakının soykütüğü üzerine” isimli makalede anlamlandıran Serim; sinemayı, modern mimarlığın ikiliklerinin ötesine geçebilmesini mümkün kılan veçhelerden biri olarak tanımlamaktadır.

20. yüzyılın ilk çeyreğinde modern mimarlığın mekânsal deneyim biçimlerini ele alan çok sayıda film çekilmiştir. Man Ray ve Laszlo Moholy-Nagy gibi isimler bir dizi sinematografik deney yapmış ve Peter Greenaway, Marcel L'Herbier, Luchino Visconti gibi pek çok yönetmenin filmi, mimarlık, kent ve toplum ölçeğindeki okumalar için birer turnusol kağıdı haline almıştır (Serim, 2014, s.46). Mekânın temsili noktasında mimarlık; tasarım, tarih, felsefe ve arkeoloji gibi disiplinlerle birlikte sinema sanatıyla da iletişim kurmaktadır. Antony Vidler, sinema ile en güçlü ve ayrıcalıklı ilişkinin mimarlık üzerinden kurulduğunu aktarmıştır. Bu etkileşimin birçok filmde okunabildiğini söyleyen Richard Ingersoll; mimarlığın sinema için gizli bir ortam oluşturduğundan söz etmiştir (Dear, 1994). Mimarlık disiplininin sunduğu söz konusu ortam, sinemada üretilen yapıtı fiziksel çevrenin yeniden yorumlanabilmesine ve gelecek teorisi ile üretilen mekânsal anlayışların sorgulanabilmesine olanak sağlamıştır. (İğdeli, 2013). Mimarlığın mekânını ve zamanını fotojenisiyle birleştirebilen sinemanın ürettiği kurgusal kentlerin tüm fantezisi, insanın tutkularından çok fiziksel ve ekonomik koşulları ile yapılandırılmıştır. Bu doğrultuda, evrensel bir anlatım yöntemi olarak sinema, kentsel bozukluk, toplumsal kırılma, yabancılaşma ve ulusçuluk durumları izleyiciye sunmaktadır (Öztürk, 2014).

Sadece mimari temsil sunumları ile yetinmeyen sinema, aynı zamanda mimari tasarımların görsel deneyimlerini meydana getirmektedir. Sinematik evrenlerin algısına şekil veren ve geleceğin ütöpik ya da distopik ortamlarına gönderme yapan bilim kurgu sinemasının hem mimarlık için tahsis ettiği deneysel şartlarının denetlenmesi hem de sinema ile mimarlık arakesitinde mekân temsillerine olan etkisinin değerlendirilmesi gerekmektedir. Penz ve Thomas (1997)'e göre hem sinema hem de mimarlık, yüzeysel ortamda hacimsel mekânın temsillerini kullanmaktadır. Mimarlık iki boyutlu fikirleri üçüncü boyutta gerçekliğe aktarmaktadır. Sinema ise, üçüncü boyutta yakaladığı gerçekliği film ortamında iki boyutlu olarak göstermektedir. Bilim kurgu alt türlerinden beslenen diğer tüm disiplinler gibi sinema da modern toplulukların karakterini yansıtmakta (Parrinder, 2003, s.29) ve diğer geleceği söylemler gibi kuvvetli bir sosyal eleştiri aracı olarak tariflenmektedir (Evans, 2009, s.22). Bu çerçevede yorumlandığında bilim kurgu filmleri de kültürel ifadelerin ayrıcalıklı bir aracı olarak görülmektedir (Yaszek, 2009, s.202).

3. BİLİM KURGU SİNEMASI VE MİMARLIK ARAKESİTİNDE MEKÂN TEMSİLİ

Mimari çevredeki mekân temsilleri üzerinden yapılan tüm tanımlamalar, içinde bulunduğumuz eşzamanlı dönemde yeterliliğini kaybetmektedir. Bu bağlamda, fiziksel olarak başkalaşan mekânlar üzerinden varsayımsal gelecek kurgularına ilişkin öngörülerde bulunan ve gelecek mekânlarındaki katmanların nasıl şekilleneceğine dair senaryolar üreten bilim kurgu sineması, fütüristik mimariyi oluşturan kurgularla benzer kuramsal altyapıları paylaşmaktadır. Bu bağlamda da, mekânın farklı gelecek senaryolarına evrilme eğilimi gösterdiği süreçlerin irdelenmesi ve hacimsel söylemlerden mekânsal pratiklere geçiş tanımlayan Ütopya ve Distopya gibi güncel kavramların çözümlenmesi gerekmektedir (Ülker, 2011).

Ütopya kavramı ekseriyetle yok-ülke, olmayan yer, yeryüzü cenneti ve ideal kent gibi kavramlar üzerinden tanımlanmakta ve kullanılan her ifade ütopyanın hayali bir mekân temsili olduğuna dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda, soyut mekân biçimlerinin inşasına yönelik tepkeler sergileyen ve olmayan yapı fiziksel çevrelere ya da toplum yapılarına gönderme yapan ütopya, merkezinde konumlandığı ideal yaşam kurgusunu temsil etmek için tanımlı çevrelere ihtiyaç duymakta ve bu gereklilik mekân tüketimini, hayatı önceleyen ütopya kavramının elzem yönlerinden biri haline getirmektedir (Alver, 2009).

Herkes için kabul edilebilir çözümler öneren ütopya toplum, her şeyin planlandığı kapalı bir dünyanın tasviri olarak vücut bulmaktadır. Karşı çıkmanın ve düzensizliğin korkusunun egemen kılındığı ütöpik düzen ortak bir kaynaşma arayışı içinde ve sınırları belirginleşmiş bir kent dokusu ölçeğinde kendini var etmektedir. Yalnızca insan eliyle üretilebilecek nitelikteki bir kusursuzluğun inşasına gönderme yapan ütopya kusurun ölümü olarak ifade edilmektedir (Ülker, 2011). Mevcut koşullarda gerçek kılınması olanaksız görünen dünya düzenine (Hasol, 2012) dair her ayrıntının düşünüldüğü ve tüm insanî davranışların hesaba katıldığı ideal toplum mekanizmalarına referans olan ütopya kavramının düzen, saltçılık ve tekillik barındıran otoriter kimliği, düşsel bir sınır ile mekâna müdahale etmekte ve fiziksel çevreye kendi nitelikleri ile biçim vermektedir. Bu açıdan, mimarlık da tüm ütopyalarda kaçınılmaz olarak bir sanat alanı olarak kabul edilmektedir. İnsanın içerisinde mutluluk hissedeceği ya da hükmetme nesnesine dönüştüreceği çevrenin herhangi bir toplumsal modelde temel etkenlerden biri olarak tanımlanması ütopya kavramının mimari tasarım anlayışıyla da ilişkilendirilmesini sağlamaktadır (Bezel, 1984). Muazzam bir titizlik ile inşa edilmiş, ulaşım bakımından pratik görülen çözümlerin ve toplumsal sınıf eşitliğinin uygulanabilir kılındığı konutların bulunduğu, iş bölümünün ve ortak çalışma süreçlerinin izlenebileceği mekânların üretimi ile mimari arakesitinde sürdürülebilir bir sistem önerisi ortaya koyan ütopyalara, toplumun devamlılığı açısından korunaklı alanlar içerisinde inşa edilmektedir. Genellikle savaş ve kriz sonrası dönemlerde ortaya çıkan mimari ütopya üretmemesi gibi temel problemler ütopya projelerinin mekân tüketimine olan ihtiyacını artırmış ve gelecek tasvirini mekân ile temsil etme fikrini beslemiştir (Ülker, 2011).

19. yüzyılda kaleme alınan ütopyalarda sanayi devriminin, yeni düşünce akımlarının ve değişen dünyada kendini gösteren taze fikirlerin izlerine rastlanmaktadır ancak klasik anlamda ütopyanın duraksama ya da tıkanma dönemine girmesi ile birlikte, birbirini tekrar eden eserler ve anlamını yitiren kurgular da yenilenme sürecine girmiştir. 1818 yılında Mary G. Shelley tarafından kaleme alınan ve insan eliyle üretilen robotik karakterin felaketle sonuçlanan kaotik öyküsünün anlatıldığı Frankenstein isimli eser, insanlara ideal yaşamlar için vaatte bulunan ütopyaçıların kişisel tutkuları yüzünden yarattığı kaotik bir dünyanın habercisi olarak yorumlanmaktadır. Distopya ismi verilen bu türün ilk çağdaş örneği olarak kabul edilen ve 1899 yılında H. G. Wells tarafından kaleme alınan When the Sleeper Wakes (Efendi Uyanıyor) isimli eser ile mükemmel toplum düzeninin yerine statik olmayan, her türlü gelişmeye açık deneysel bir kurgu önerilmektedir. Bir karşı ütopya önerisi barındıran bu yaklaşımla, huzur için kurgulanmış düzene intibak gereğini yücelten ütopya karşı, uyumlu topluma erişmek için ortadan kaldırılan insani değerler ifade edilmektedir (Küçükcoşkun, 2006). Dengesiz kapitalist yayılımlar, kontrolsüz sanayileşme, Stalin'in Rusyası ve Nazi Almanyası gibi totaliter rejimlerin aşırı uygulamaları ile tek kutuplu dünya düzeninin neden olduğu korkular geleceğe dair karamsar kurguları da beraberinde getirmiştir (Başaran, 2007). Söz edilen katastروفik ortamların motive ettiği bu dönemde

ütopyaların sunduğu kifayetsiz gelecek tasvirine karşıt olarak ideal olduğu kabul edilen bir toplum kurgusunda insanın özgürlükten yoksun kalmasına gönderme yapan ve mevcut sosyolojik düzeni yargılayan bir sistem eleştirisi olarak görülen distopya kavramı, etimolojik çerçevede olumsuzluk içeren “dis-“ eki ve “yer” anlamında kullanılan “topos” kelimesinin birleşimi ile eşleşmekte ve “kötü yer” düşününü yansıtmaktadır. Ütopya fikrinin karşısında duran distopya kavramı, anti ütopya, karşı ütopya, ters ütopya ve kakotopya gibi mefhumlarla da ifade edilebilmektedir.

Ütopya, türünün anlam sınırını olumlu yönde çizmektedir. Distopya ise ütopyaların taşlanması, eleştirilmesi ve tekrar yorumlanması düşüncesine odaklanmaktadır. Bu anti-ütopya yaklaşımı, daha önce tasarlanan ideal ülkelerin var olamayacağını, belirlenen ilkelerin insanlığı mutlak karmaşaya sürükleyeceğini ironik bir anlatım ile çoğu zaman gülünçleştirerek aktarmaktadır. Teknolojik ya da bilimsel gelişmelerin insanları yalnızlaştırdığına, robotlaştırdığına ve kalıplar içerisine soktuğuna yönelik ön görüşlerde bulunan Distopya kavramı, bu süreçte kendisine yabancılaşan ve yalnızlaşan insanların yaşam koşullarını mercek altına alarak sorgulamaktadır (Küçükkoçkun, 2006).

Geleceği bugün ile ilintili ama bugünün ötesine taşıyan iyimser bir üslup ile üreten ütopyaların aksine distopya, günümüzün tüm yansımalarını karamsar bir çerçevede değerlendirerek yeniden yorumlamayı amaçlamaktadır. Ütopya, öznenin bölünmesi fikrini tümüyle reddederken distopya ise özneye boyun eğdiren ve alternatif sunmayan normlar empoze etmektedir. Bu özelliği ile hayal kırıklığı mekânları olan distopya, parçalanma ve ayrılma fikirlerini de beslemektedir (Ülker, 2011). Sosyal kurum ve toplumsal katman arasındaki ilişkinin kusursuza yakın bir şekilde örgütlendiği, insana dair özgürlüklerin temelden reddedildiği, ve baskıcı bir toplum strüktürünün kurgulandığı distopya, cenneti inşa etmeye çalışırken yaratılan cehennemin ve toplumsal armoniyi tesis ederken açığa çıkan acı ve korkunun gösterilmesi olarak tanımlanmaktadır (Başaran, 2007).

4. STEAMPUNK AKIMI: VİKTORYA DÖNEMİ BUHAR ÇILGINLIĞI

1837-1901 yılları arasında uzun süre taç giymiş olan Kraliçe Viktorya'nın hüküm sürdüğü altmış dört yıllık dönemde Birleşik Krallık, dünyanın en zengin ve en güçlü imparatorluğu haline gelmiş ancak bu süratli yükseliş sınıflar arası ayrımların artmasına ve iyice yoksullaşan alt sınıfın sağlıksız koşullarda yaşamak zorunda kalmasına sebep olmuştur. Sosyal katmanlardaki keskin ayrımlar suç oranının artmasına da zemin hazırlamış ve bu durum aile yaşamını ve mahremiyeti temsil eden ev kavramını oldukça değerli kılmıştır. Gösterişe olan meraklarını yapılı fiziksel çevrelerden özel konutlarına taşımak zorunda kalan üst sınıf için ise, işlemeli duvar kâğıtları, gösterişli kumaşlar, pahalı masif ahşap paneller ve altın varak detaylı mobilyalar önemli hale gelmiştir (Yurdakul ve Özer, 2013). Diğer taraftan ise bu teatral ve ağdalı yaşamın içerisinde kendini gösteren teknolojik ve ekonomik gelişmeler haberleşme olanaklarını da zenginleştirmiş, uzağın yakınlaşmasını sağlamış ve halkı inandığı şeylerin değişebileceği yönünde ikna etmiştir.

Sanayi devriminin sonrasında üretim sürecine dahil edilmiş olan buharlı makineler ile 19. yüzyıl Victoria Dönemi'nin biçimsel özelliklerini tasarım ölçeğinde keşiştiren Steampunk (buhar çılgınlığı) 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. Sevin (2018)'e göre; gerçekleşmeyecek bir gelecek tablosunun ve hayalet bir geçmişin parçalarından esinlenerek oluşturulan Steampunk, paranoyanın değil, belirgin hatlarla ayrılmış aydınlık/karanlık ve iyi/kötü kutuplaşmasının hüküm sürdüğü bir ortamı tarif etmektedir. Gunning (2003)'e göre ise Steampunk'ın rekombinant niteliği gelenekselden radikal ekoeleştirilere doğru uzanan kapsamlı bir senaryo çeşitliliğine ev sahipliği yapmaktadır. Bu doğrultuda, kasıtlı olarak anakronizm barındıran Steampunk kavramı ilk kez Amerikalı yazar K.W. Jeter tarafından kullanılmıştır. Jeter, 1987 yılında ABD'de yayımlanan Locus dergisi için yazdığı bir mektup içerisinde Tim Powers, James Blaylock ve kendisinin kaleme aldığı romanları Steampunk olarak tanımlamış ve söz konusu kavramı bilim kurgu literatürünün alt türlerinden birisi olarak nitelendirmiştir (Tanenbaum, 2012). Sınırsız hayal gücüne sahip insan kavrayışının, sınırlarla çevrili bedeni ile

hesaplaşmasının bir yansıması olarak Steampunk, endüstrileşme sonrası toplumlarında yaşanan temel değişimlere eleştirel bir yaklaşım sunarken yakın gelecek öngörülerinde sefil hayat ve kaotik dünya varsayımlarını da kendi distopik temsili içerisinde özdeşleştirmektedir.

Bu açıdan sosyal ve kültürel geçiş nesnelere yardımcıyla yabancılaşmanın seviyesini değiştiren ve kurgusal bir dünya üretme noktasında çeşitli varsayım senaryolarından yararlanan Steampunk, Darko Ronald Suvin’in Spekülatyoncu (Speculation) Yöntem olarak tanımladığı bilim kurgu yaklaşımı ile büyük benzeşim göstermektedir (Suvin, 1979). Tarihsel senaryosunu beklenmedik bir gelişme ile gerçeklikten kopartan, kendi gerçekliği üzerinden yabancılaştırılmış yeni bir gelecek idesi oluşturan, ve geleceğin kurgusal yöntemlerle harmanlanmış biçimlerini yorumlayarak; öykülerini bu gerçeklik üzerinden anlamlandıran Steampunk, bu yönüyle ardılı olan diğer fantastik yaklaşımlardan veya alt türlerden kolayca ayrılmaktadır (Altunoğlu, 2016). Newton fiziğinin hakim kılındığı ve ekseriyetle buhar gücünün kullanıldığı Steampunk akımının sinemada mekân üretimine ya da temsillerine etkilerini çözümleyebilmek için, post-apokaliptik gelecek kurgusunun distopik unsurlarına yönelik öngörülerde bulunmak ve endüstri devriminin ardından üretime dahil edilen buharlı makineler ile 19. yüzyıl Victoria Dönemi’nin mimarlık için tesis ettiği anlayışı irdelemek gerekmektedir. Bu doğrultuda, dönemsel endişeleri retro-fütüristik üsluplar ile harmanlayarak aktarmayı tercih eden Steampunk akımı, kıyamet sonrası yaşam anlatısı için bir distopya önerisi getiren Ölümcül Makineler, 2018 (Mortal Engines) filminin hem kent hem de mimarlık ölçeğindeki mekân temsilleri üzerinden değerlendirilecektir.

5. ÖLÜMCÜL MAKİNELER (MORTAL ENGINES) FİLMİNİN İNCELENMESİ

Sinemasal kent ile mekân temsili arakesitinde Steampunk akımı ölçeğinde iletişim kurmayı ve bilim kurgu alt türlerinin günümüzün tasarım anlayışına etkilerine dair öngörülerde bulunmayı hedefleyen bu araştırmanın sınırlılığını oluşturan Ölümcül Makineler (*Mortal Engines*) isimli film, İngiliz edebiyatçı Philip Reeve’nin kaleme aldığı, orijinal ismi *The Hungry City Chronicles* olan ve *Yürüyen Kentler* adıyla Türkçeye çevrilen toplam dört kitaplık serinin uyarlaması olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapı stoklarının mekanik strüktürler vasıtasıyla insan tarafından işletildiği Steampunk alt türündeki bu film, Le Corbusier’in içerisinde yaşanabilen makineleri, Lászlo Moholy-Nagy’nin dinamik kent kurguları, Archigram’ın makineleri, Daniel Libeskind’in hafıza makineleri ve Bryan Cantley’in tekno-morfik mimarlık denemeleriyle kuramsal olarak büyük benzerlik göstermektedir.

Yapımcılığını Oscar’lı Peter Robert Jackson’un, yönetmenliğini ise Christian Rivers’in üstlendiği film, dünyayı yaşanmaz hale getiren ve insanlığı yok olma tehlikesi ile karşı karşıya bırakan 60 Dakika Savaşı’nın ardından zehirli topraklar ile başbaşa kalan insanların yürüyen şehirler inşa ederek yaşamlarını devam ettirme mücadelesine odaklanmaktadır. Söz konusu mobilize şehirler, kendilerinden daha güçsüz olan diğer kentlerdeki malzemeleri kaynak olarak kullanmak ve içinde yaşayan insanları köleleştirmek üzere gelişen bir sistemin değişkenlerini meydana getirmiştir. Bu doğrultuda, Charles R. Darwin’in Doğal Seçim (Survival of the Fittest) teorisinden referans alan ve Kentsel Darwinizm (Municipal Darwinism) kuramına gönderme yapan film; küçük şehirleri “av”, büyük ve yağmacı şehirleri ise “avcı” olarak konumlandırmış ve bu kurgu kentlerin varlığını sürdürübilme kaygısını film boyunca beslemiştir.



Şekil 1. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [00:01:54] - [00:02:44]

Ölümcül makineler evreninde, kent anlayışına ilişkin modern yaklaşımlar, yerini, kentin kendi iç dinamikleriyle bölgesel yapılanmaların üretildiği agresif bir kurguya bırakmıştır. Bu anlamda kent, daha küçük programlı mobil bölgelere ayrılmakta ve bu bölgeler kendi içerisinde yapılanarak hem fiziksel ölçekte hem de sosyo-ekonomik anlamda birbirinden tamamen farklılaşarak bütüncül kent fikrini yok etmektedir. Filmin genel strüktüründe

açıka gösterilen kentsel düzensizlik, kaos veya umutsuzluk gibi karanlık yaklaşımlar, Distopya ile Steampunk kavramlarının mekân arakesitinde kesişmesine olanak sağlamaktadır.

Canlılar topluluğundaki organizmaların besin piramidine kent ölçeğinde gönderme yapan film, diğer küçük şehirler tarafından Avcı (Predator) olarak isimlendirilen büyük Londra'nın, tuğla, kömür, demir ve tuz taşıyan küçük bir Baviera madenci kasabasını avladığını gösteren sekans ile başlamaktadır (Şekil 2). Tüketim alışkanlıklarına gönderme yapan bu yaklaşımda, göçebelik ya da genel anlamda mobilite kavramı, kentlerin yaşam mücadelesine işaret etmektedir. Yürüyen kentler evrenindeki bu özdeş yaklaşımlar aynı zamanda devrimin kutsanması ve devingenlik ile mobilite kavramlarının özgürlük ile bağlantılandırılması konusunu da açığa çıkarmaktadır.



Şekil 2. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [00:07:25] - [00:09:02]

Yedi katmanlı bir şehir kurgusu ile tekrar inşa edilen yürüyen Londra'nın en yüksek noktasında konumlandırılan ve kentin nüvesini oluşturan St. Paul Katedrali diğer katmanların ölçeğinin tayini için referans olarak kabul edilmiştir. Tabanından Katedralin kubbesinin en yüksek noktasına kadar toplamda 940m yüksekliğe sahip olan Londra'nın mekânsal açıdan bağlantısız ve düzensiz, sosyal açıdan ise kent kültürü ve kimliği ile uyumsuz yerleşim kurguları toplumsal yapıyı destekleyen ortak kullanım alanlarının oluşmasına da engel teşkil etmektedir. Bu nedenle, kent yapılarından ve bu yapıların arasındaki boşluklardan oluşan kentsel iç mekânlar, tanımlı bir hiyerarşik düzen içerisinde ortaklaşa etkinlikleri desteklemek üzere organize edilmiştir.

Sosyal distopyalarda sıklıkla karşılaşılan getto kavramı, yürüyen kentler evreninde de kendisini hissettirmektedir. Yaşam çevrelerinde sınıfa bağlı izolasyonları tanımlayan gettolaşma, ekseriyetle günümüzün gerçeği ile örtüşecek şekilde yatayda gerçekleşmekte ve şehrin bazı lokasyonları sadece alt sınıfın kullanımına tahsis edilmektedir. Ancak Londra'nın kurgusunda varietli kesim şehrin üst katmanlarında, yoksul/devşirme kesim ise şehrin alt bölümlerinde yaşamakta ve düzeyde üretilen söz konusu kent organizasyonu, Viktorya dönemi Londra'sına hakim olan korporatist yaklaşımların hissedilmesinde önemli rol oynamaktadır. Ayrıca St. Paul Katedrali'nin konumlandırıldığı en üst katmanda, rafine ve zengin insanların mensubu olduğu avam kamarasının, alt katmanlarında ise, salt iş gücü olan yoksul insanların ikamet etmesi, günümüzün sosyo-kültürel hiyerarşisi ile kesişen bir yaşam piramidine de gönderme yapmaktadır. Bu bağlamda, kentin üst katmanlarında sunulan sessiz ve steril yapı fiziksel çevre, alt katmanlara doğru yerini gürültülü ve mekaniğe indirgenmiş endüstriyel bir kurguya terk etmektedir. Avlanan şehirleri yutmak için üretilen özel mekanizma da Londra'nın endüstriyel yaşamını temsil eden en alt katmanda yer almaktadır. İş makinelerindeki dişli kepeçleri anımsatan bu metal konstrüksiyon, avlanan tüm kasabaların içeriye çekilebilmesi için ihtiyaç duyulan yüzeyi oluşturarak zemin kotunu düşeyde Londra'ya bağlamaktadır. Avını içeriye çektikten sonra dış dünya ile iletişiminin kesilmesini sağlayan büyük metal kapakların üst kısmında Birleşik Krallık Bayrağı (Union Jack) görselinin bulunması ise, büyük yağmacı şehir Londra'nın yeniden inşasında yalnızca mimari unsurlardan değil, aynı zamanda ulusal geleneklerden de beslenildiğini göstermektedir (Şekil 3).



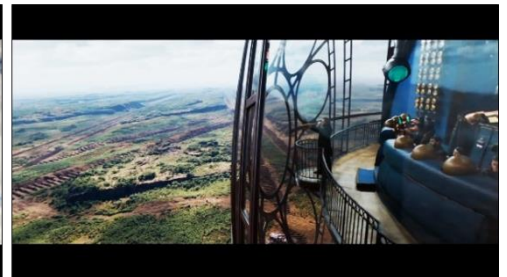
Şekil 3. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [00:08:54] - [00:09:19]

Yutulmuş kasabalarda ikamet eden tüm insanlar zorlu bir denetimden geçirilmekte ve Londra'nın propagandasına ilişkin posterlerin yer aldığı geçiş alanından kente alınmaktadır. İnsanları dünyanın kaotik gerçekliklerinden kopartmayı ve sahte bir simülasyonun içerisinde yaşatmayı amaçlayan bu kurgu ile Londra'nın menfaatinin korunması ve mevcut düzenin devam etmesi için sansür, izleme, psikolojik ve fiziksel kontrol gibi göndermeler ele alınmakta ve bu yaklaşım distopik strüktürün bir tasviri olarak yorumlanmaktadır (Şekil 4). Londra sakinlerinin “Av Ganimeti” olarak isimlendirdiği ve yalnızca kişisel eşyalara müsaade edilerek eski teknoloji ürünlerine el konulan bu süreçte avlanan kentin sahip olduğu malzemeler incelenmekte ve tarihi öneme sahip parçalar sergilenmek üzere müzeye gönderilmektedir. Sahip oldukları bütün varlıkları teslim etmek zorunda kalan insanlar ise, Londra'yı besleyen sistemin bir parçası olmak ve ihtiyaç duyulan iş gücünü karşılamak amacıyla alt katmanlarda yer alan kaotik yaşam alanlarına yönlendirilmektedir.



Şekil 4. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [00:09:44] - [00:14:02]

Union Jack görselinin hemen üzerinde konumlandırılan ve kentin üst katmanlarının ön cephesini büyük oranda örten geniş cam kütle simgesel bir armayı anımsatmakta ve Viktorya Dönemi'nin tezyinatçı tavrına doğrudan gönderme yapmaktadır. Kente eklenen küresel unsurun konstrüksiyonunda ise Art Nouveau etkisi okunmakta ve söz konusu form, yönetim kademesi için panoramik bir görüş açısı sunmaktadır (Şekil 5).



Şekil 5. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [00:03:10] - [00:03:26]

Londra'nın kent merkezinde konumlandırılan ve “Trafalgar Meydanı (Trafalgar Square)” olarak anılan kentsel iç mekânda sergilenen; Heykeltıraş Sir Edwin Landseer tarafından tasarlandığı için “Landseer'in Aslanları (Landseer's Lions)” adıyla bilinen heykellere yürüyen kentler evreninde de yer verildiği görülmektedir. Kentin her iki ön cephesine simetrik olarak yerleştirilen heykeller, hem içerisindeki silah sistemleri ile yürüyen şehir Londra'nın savunma ve saldırı mekanizmalarına katkı sağlamakta hem de çağdaş sanat ortamında birbirine yakınlaşan ve İngiliz kültürünü temsil eden unsurların sürdürülebilir kılınmasına destek olmaktadır (Şekil 6).



Şekil 6. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [00:03:05] - [01:25:40]

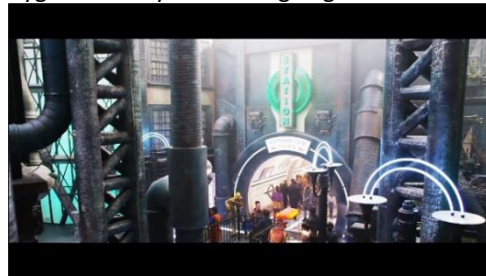
Post-apokaliptik dünya tasvirinin çağdaş sanat ortamlarında birbirlerine bu kadar yaklaşabilmesi ve mimarlık-heykel disiplinlerinin kent ölçeğinde birbirinden ayıramayacak seviyede bütünleşmesi, Endüstri Devrimi'nin etkisiyle geleneksel mimari anlayışın paramparça olduğu, disiplinlere yönelik sınırların ortadan kalkmaya başladığı bir ortamda, yeni strüktür arayışlarına da yanıt üretmektedir. Geçmişte mimarinin mekânını kullanan heykelin artık kavramsal olarak doğrudan mekânlar inşa edebildiğini ve heykelin ifade kuvvetini kullanan mimarlığın zaman zaman bir heykelle dönüşerek sadece işlevselliği karşılamakla yetinmeyen, aynı zamanda kültürel mirasa da destek olan anlatım araçları haline geldiği görülmektedir.

Londra'nın kurgusu içerisinde kendini açıkça gösteren yerleşim organizasyonunda variyetli insanların ikamet ettiği üst katmanlar ile yoksul sınıfın yaşamını sürdürdüğü alt katman arasındaki sirkülasyon büyük dairesel bir konstrüksiyon ile sağlanmaktadır. Yalnızca kimlik ile kullanılabilen ve düşey aksta gerçekleşen bu transfer işlemi için Thames nehrinin kıyısında üretilmek üzere 1999 yılında David Marks ve Julia Barfield tarafından tasarlanan ve Birleşik Krallık'ın en ikonik mimari stoklarından biri olarak bilinen “Londra'nın Gözü (London Eye)” adındaki dönme dolaba gönderme yapan açık bir strüktür tercih edilmiştir (Şekil 7).



Şekil 7. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [00:14:11] - [00:14:50]

Düşey sirkülasyon vasıtasının aktarım noktası tasarımında ise; günümüzün Londra'sında aktif olarak kullanılmaya devam eden metro istasyonu Tottenham Court Road Station'un hem isminden hem de fiziksel özelliklerinden istifade edildiği görülmektedir. Söz konusu metronun günümüz koşullarındaki mekânsal kararları ile de benzerlik gösteren istasyonun duvar yüzeyinde kullanılan kirliliğe dayanıklı beyaz seramiklerin arasına neon aydınlatma elemanları ankre edilmiştir. Ulaşım ağında buhar akışını sağlayan paslı metal donatıların çıplak bir konstrüksiyon ile sunulması; metro istasyonunun Post-Apokaliptik Steampunk temsiline uygun olarak yorumlandığını göstermektedir (Şekil 8).



Şekil 8. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [00:13:35] - [00:13:50]

Kent içerisinde farklı kotları birbirine bağlayan ve distopik bir kent kurgusu yaratmayı başaran bu vasıta, aynı zamanda yağmalanan kentlerin ilk karşılandığı alana da ulaşım sağlamaktadır. Elde edilen tüm ganimetlerin yürüyen şehir Londra’da ikamet eden tarihçiler ve arkeologlar tarafından incelendiği bu alanda kültürel ölçekte önem arz etmeyen ve değersiz olduğu görülen tüm gereçler hem ayırıştırma bölümüne hem de motorun enerji birimine yönlendirilmektedir.

Ayırıştırma işçileri tarafından işlenen tüm atık ürünlerin -Londra’nın motorunu beslemek üzere- yakıt olarak kullanıldığı açıkça görülmektedir. Bu bağlamda, metal ürünlerin enerji kaynağı olma sürecini desteklemek maksadıyla filmin başından sonuna kadar kurguya eşlik eden volan çarkları, pistonlu kompresörler, krank milleri ve diğer tüm mekanik donatılar Londra’nın bir makine olduğu gerçeğine referans olmakta ve buhar enerjisinden beslenen endüstri kavramının rasyonel mimarisi içerisindeki geometrik stilizasyonlara gönderme yapmaktadır (Şekil 9).



Şekil 9. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [00:14:34] - [00:14:36]

Retro-fütüristik ve Anakronik paradigmasını Viktorya döneminin hakim fikirlerine aşılama başaran strüktür, aynı zamanda endüstri devrimi ile hiç ara vermeksizin büyüyen ve kullanıcılarını yabancılaştırmakla tehdit etmeyi sürdüren buhar teknolojisini de fetişleştirmektedir. Bu doğrultuda, steampunk evreni buharlı makineler kadar cansız olan topluma karşı gösterilen bir tepkiyi temsil etmekte (Kiehlbauch, 2015, s.85) ve bu özümleme fikri, avlanan kentlerin testerelemler ile dilimlendiği sahnelerin yardımıyla filmin sinematik anlatısına aktarılmaktadır (Şekil 10).



Şekil 10. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [00:20:23] - [00:20:32]

Ölümcül Makineler evreninin distopik mimari unsurları, günümüzün modern mimarlık hareketi ile büyük paralellik göstermektedir. Aydınlanma paradigmasının temel dayanağı olan pozitivizmin oluşturduğu teknolojik gelişmeler aydınlanmanın tını (zeitgeist) olarak ele alındığında; hem filmde işlenen birincil tema olarak makine hayranlığının hem de fütüristik mimariye egemen olan makine estetiğinin kent ölçeğinde kavranmasını mümkün hale getirmektedir. Başka bir ifade ile; açığa çıkan makine hayranlığının dönemin atmosferine uyum sağlaması ve intibakın bir sonucu olarak modern mimari hareketin temsilcilerinin makine estetiğini fütüristik tasarımlar ile mekânsallaştırması filmin distopik eğilimini de meşru kılmaktadır (Yüksekli, 2013, s.61).

Yürüyen kentler evreninde birer bellek mekânı olarak kabul edilen ve ikonik mimari stokları ile başlı başına müze olarak değerlendirilen Londra kenti, içinde sergilenen sanat eserlerinin önüne geçmekte ve film süresince kendisini sergileyerek büyük ölçekli tüketim mekânı haline gelmektedir. Bu noktada Londra, kent strüktürünün sunduğu tarihsel hafızaya ek olarak bir müze mekânına da ev sahipliği yapmaktadır. Kıyamet sonrası dönem tasviri için sergileme alanı olarak karşımıza çıkan “Londra Müzesi (London Museum)” günümüzün teknoloji bağımlılığına da açıkça gönderme yapan televizyon, bilgisayar, telefon ve tablet gibi teknik cihazları cam yüzeylerin arkasında koruma altına almakta ve “Ekran Çağı (The Screen Age)” adıyla sergilemektedir. Bu yönüyle, Birleşik Krallık’ın tarihsel izlerini korumaktan ya da gelecek kuşaklara aktarmaktan ziyade sömürülenn küçük kasabalardaki

kültürel ve tarihsel nesnelere sergileme görevini üstlenen Müzenin “Antik Teknoloji (Ancient Technology)” ve “Doğal Tarih (Natural History)” gibi kategorik bölümler içermesi ve müzenin özellikle öğrenciler tarafından ziyaret edilmesi, sözü edilen müzeoloji çalışmalarından ziyade Post-Apokaliptik Londra temsilinin ulus inşa edebilme motivasyonu ile ilişkilendirilmektedir (Şekil 11).



Şekil 11. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [00:10:02] - [00:10:12]

Filmin ana karakterlerinden biri olan Arkeolog Thaddeus Valentine ile Tarihçiler Korporasyonu için çırak olarak çalışan Tom Natsworthy'nin bir tost makinesi üzerine tarihsel münazara yapması ve 2010 yılında vizyona giren ABD yapımı Çılgın Hırsız (Despicable Me) animasyon filminin temel karakterlerinden biri olan Minion'lara ait heykel stoklarının “Amerikan Tanrıları” olarak müzede sergilenmesine yönelik tüm detaylar; steampunk evrenine referans olan sahnelerin kurgusunda 21. yüzyıl dünyasının sosyal ve kültürel atıklarından istifade edildiğini göstermektedir (Şekil 12).



Şekil 12. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [00:16:43] - [00:06:40]

Ekseriyetle ikonik ve tarihi yapılardan istifade edilerek üretilen Ölümcül Makineler Londra'sının mimari miraslarını hedef almayan en çarpıcı yapı stoğu ise bir konut olarak karşımıza çıkmaktadır. Baş arkeologlardan biri olan Thaddeus Valentine isimli karakterin, Londra'nın en üst katmanında konumlandırılan evinde farklı dönemlere ait izler barındıran çok katmanlı bir üslup okunmaktadır. Ancak biçime dayalı olarak gelişen bu perspektif filmin sinematik evreni doğrultusunda fütüristik bir yaklaşım ile tekrar yorumlanmış ve 19. yüzyıl Viktorya Döneminin İngilteresi başta olmak üzere neredeyse tüm Avrupa'ya hakim kılınan eklektik anlayışın mimari yansımaları söz konusu yapıda da açıkça gösterilmiştir (Şekil 13).



Şekil 13. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [00:24:25] - [00:29:29]

Geçmiş yorumlama çabalarına rağmen hiçbir biçimsel ön yargı barındırmayan yapının üst çatı örtüsünde ekspresyonist üslubun hâkim kılındığı görülmektedir. Yapının ön kısmında simetrik bir şekilde konumlandırılan ve kent içerisinde birçok mimari yapı stoğunda açıkça izlenebilen pencere doğramalarının organizasyonunda ise geometrik Art Nouveau etkisi açık bir şekilde okunmaktadır. Giriş bölümünde konumlandırılan kanopinin dor düzenindeki kolonlara taşındığı konutun her iki tarafında bulunan sıfır kotundaki çıkmalarda ise Art Deco izleri görülmektedir. Konutun sınırında konumlanan kadın heykeli, cinsiyetçi tutumların uç noktalarda yorumlandığı Viktoryan dönemin muhafazakar yaklaşımlarına dair göndermeler içermektedir. Ahlakî değerlerin rasyonalite ile açıkça çatıştığı ve gösterişli tasarım anlayışının hakim kılındığı dış mekân aydınlatma donatılarına neon gibi çağdaş malzemelerin dahil

edilmesi ise Londra’daki retro-fütüristik anlayışın dönemsel bir tekabülü olarak kabul edilmektedir. Ayrıca İngiliz tasarımcı ve mimar G. Gilbert Scott tarafından 1935 yılında V. George anısına üretilen ve ikonik bir şehir mobilyası haline gelen kırmızı telefon kulübelerinin Londra’nın yayalaştırılmış sokaklarında konumlandırılması, ülke kültürünü temsil eden sembollerin sürdürülebilir kılınması anlayışı ile örtüşmektedir (Şekil 14).



Şekil 14. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [00:29:41] - [00:29:45]

İklim koşulları, bitki örtüsü, hidrografya ve su kaynakları gibi organik çevre bileşenleri, yerleşik kent organizasyonunda yaşayan insanların yaşam tarzlarını, tüketim alışkanlıklarını veya ekonomik faaliyetlerini de biçimlendirmektedir (Karadağ ve Koçman, 2007, s.5). Ancak üzerine yerleştiği kara parçasının morfolojik niteliklerini referans olarak evrilmeyi reddeden Yürüyen Kentlerin evreninde teknoloji ve makineleşme merkezli distopyaların başrolündeki karakter olarak tasvir edilen Homo Futurus’un Hümanizm karşıtı muhalif fikirlerini yönlendiren faktörler, kendi türüne yabancılaşma ve yapısal fiziksel çevreye zarar verme dürtüsünü de beraberinde getirmiştir (İsmihan, 2015, s.155). Bu doğrultuda üretilen Mobilize kentler kurgusu, doğal yaşam alanlarına ilişkin ekolojik vandalizm eğiliminin artmasına ve rekreasyonel çevrelerin itibarsızlaşmasına zemin hazırlamıştır. Bu açıdan, Londra kentinin hareket etmek için istifa ettiği büyük tekerleklerin, metal çarkların ve paletlerin yer kabuğunda meydana getirdiği tahribat açıkça izlenmektedir (Şekil 15). Birçok sahnede görülen bu yaklaşım, Ölümcül Makineler’in dünyasında; rekabet, süksesyon, hakimiyet gibi insan merkezli kavramların öne çıkartıldığını ve ekolojik koruma tepkelerinin terkedildiğini göstermektedir.



Şekil 15. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [00:25:55] - [00:27:06]

Bu yaklaşımı ile izleyiciye nitelikli bir distopya senaryosu aktaran film; yürüyen kentlerin hakim olduğu dünyada, kontrolsüz yüklenmelerin yıkıcı sonuçlarını göstermekte ve çaresizlik metaforuna eşlik eden bu süreç; tahribat sahnelerinde kesin bir kararlılık ile yorumlanmaktadır. Yerleşik kent kurgusunun görülemediği ve insanların -yağmacı mobilize kentlerden korunabilmek için- yer altına sığındığı sahneler ise post-apokaliptik referanslar olarak değerlendirilmektedir (Şekil 16).



Şekil 16. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [00:38:10] - [00:38:13]

Londra kentinin rekonstrüksiyon sürecinde bir bölümü yıkılmış halde bulunan ve deforme olan kısımları artık metal yığınları ile onarılan St. Paul Katedrali, yürüyen kentler evreninin antagonist karakterleri tarafından ibadet yerine nefret dolu amaçlar için kullanılmaktadır. Katedralin kubbe bölümünde nükleer bir silah konumlandırılması tarihi yapıya eklenen

parazit yapıların estetiği de geçersiz hale getirmektedir (Şekil 17). Savaşın ya da şiddeti besleyen tüm teknolojilerin kentleri geliştirmekten çok zayıflattığı gerçeğine gönderme yapan bu yaklaşım üstünlük sağlamak için desteklenen bilimsel ilerlemelerin, teknolojik gelişmelerin ve toplumsal çekişmelerin kentlere ve kentin sunduğu olanaklardan istifade eden insanlara dolaylı olarak zarar verdiği tezini desteklemektedir (Öztürk, 2014, s.38).



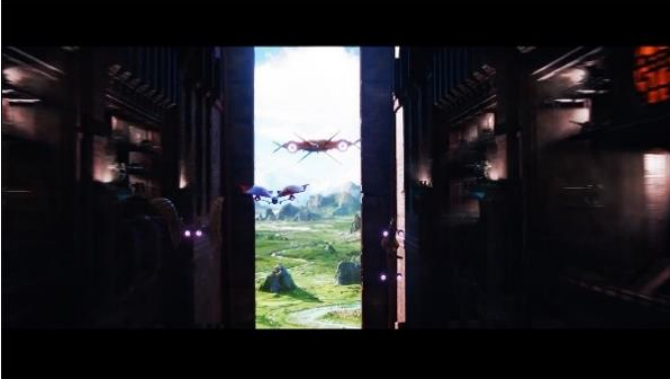
Şekil 17. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [01:30:45] - [01:32:12]

Mimarlık ölçeğinde çözümlendiğinde yeni bir renovasyon müdahalesi olarak yorumlanabilecek bu yaklaşım, mimarlık aracılığıyla üretilen şiddet mekanizmalarını anlayabilmeyi gerektirmektedir. Mekân tasarımı ile şiddet üretimi arasındaki açık diyalektik Ölümcül Makineler evrenini oluşturan mobilize kent kurgusunun varlığını sürdürme ve üstünlük kurma motivasyonunu da anlamlı hale getirmektedir. Söz konusu nükleer silahı besleyen teknolojik donatıların katedralin tüm iç mekânına retro-fütüristik bir yaklaşım ile dahil edilmesi ise hem Londra kentinin tarihini temsil eden mimari unsurların sürdürülebilir kılınabilmesi anlayışı ile çelişmekte hem de yapı stoklarının geçiciliğini açıkça göstermektedir (Şekil 18). Anarchitecture (anarchy+architecture) anlatısını Londra kurgusu üzerinden anlatabilmek için vurgulanan geçicilik kavramı, primitif toplumların liderlik anlayışına ve mekânsal deneyimlerinin palyatif tutumlarına da dolaysız bir gönderme yapmaktadır. Ölümcül Makineler evreninde tanımlanmış bir dinsel ya da siyasal otoritenin bulunmaması, kentsel şartların değişkenlik göstermesi ve ideolojik farklılıkların yaşamsal koşulları doğrudan sınırlaması mobilize durumdaki toplumsal yapı kurgusunun kamusal mekânlarının sinemasal zeminde değişken olarak tarifenmesini de mümkün kılmaktadır (Uluengin ve Görgülü, 2014, s.339).

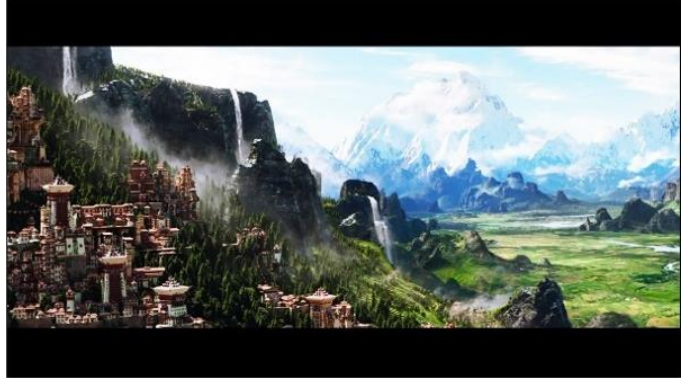


Şekil 18. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [01:14:37] - [01:14:43]

İşlenebilir doğal kaynakların neredeyse yok olduğu post-apokaliplik bir dünyanın kurgusunu temsil eden distopik filmde, Londra başta olmak üzere Avrupa kentlerinin neredeyse tümü büyük ölçekli tank paletlerinin ve motorların yardımıyla hareket edebilen mobilize şehirlere dönüşmüştür. Bu bağlamda, varlığını sürdürebilmek için başka yerleşim birimlerini yağmalamak zorunda kalan yürüyen kentlerin Kentsel Darwinizm anlayışına karşı direnen kalabalık bir topluluk ise, şehirlerin yerleşik olması gerektiği fikrinde ısrarcı ve kararlı davranmıştır. Kendilerini “Anti-Yürürler” olarak tanımlayan ve özellikle Asyalı popülasyonu ile meydana gelen bu yapılanma, güçlünün güçsüzü avlamasının doğal karşılandığı bu kaotik düzene yönelik muhalif politik bir duruş sergilemektedir. Asya’nın güneyinde konumlandırılan ve Everest tepesini de sınırlarına alan Himalaya Dağları’nın sarp yamaçlarının arkasına sığınan Anti-Yürürler, yerleşik hayatın Ölümcül Makineler evrenindeki son temsilcileri olarak görülmektedir (Şekil 19).



Şekil 19. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [01:26:48] - [01:26:58]

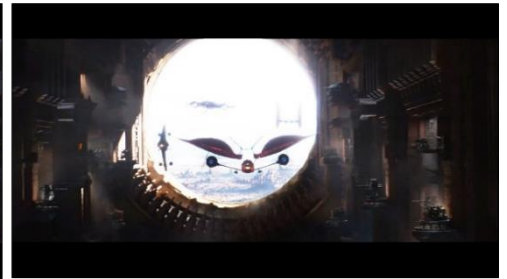


Avrupa ve Kuzey Amerika'yı radyoaktif bir çöl haline getiren kuantum silahının yıkıcı etkilerinden kurtulmayı başaran Anti-Yürürlerin topraklarını (Asya, Afrika ve Okyanusya), çıplak yerküre ile doğrudan temas edilmesinin zararlı olduğu fikri ile ortaya çıkan yürüyen kentlerin yağmacı ve sömürgeci yaklaşımlarından metal hurda yığınları ile inşa edilen yüksek bir duvar korumaktadır (Şekil 20). Batıyı besin ve yakıt gibi temel ihtiyaçlara ulaşabilmek amacıyla arayış içerisindeki saldırgan kentler; doğuyu ise, savunmacı topraklar olarak ayıran duvar, hem filmin sinematik kurgusuna hem de günümüzün politik koşullarına keskin göndermelerde bulunmaktadır. Kent kavramının fenomenolojik açıdan yaşamın hammaddesi olarak değerlendirilmesi düşüncesi varoluş kavramının mekânsal unsurlarla temsil edilmesine yönelik yaklaşımları desteklemektedir (Solak, 2017, s.27).



Şekil 20. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [01:26:48] - [01:26:58]

Kıyamet sonrası yaşam kurgusunda yerleşik şehir yaşamını tercih eden anti-yürürler, yürüyen kentlerin hüküm sürdüğü ve “homo homini lupus (insan insanın kurdudur)” kuralının hakim olduğu batı toprakları ile iletişimini yalnızca bu duvar yüzeyindeki dairesel bir yırtık vasıtasıyla sürdürmektedir (Şekil 21). Koruma işlevi ile inşa edilen ve “Kalkan Duvarı” olarak adlandırılan yapının üzerindeki açıklık yalnızca buhar enerjisi ile hareket eden kanatlı hava taşıtlarının geçişine olanak tanımakta ve steampunk evrenine açıkça gönderme yapan bu yaklaşım yürüyen kentler evrenindeki gökyüzü kavramının detayları olarak karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 21. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [01:27:17] - [01:27:20]

Söz konusu seperatör duvar aynı zamanda bir ideolojik kırılmanın da sınırını temsil etmektedir. Duvarın iç tarafında ikamet eden anti-yürürlerin organik arazi eğrilere uyum sağlayacak şekilde konumlanması, birbirlerinin hava sirkülasyonunu, ışığını ve manzarasını kesmeyen ama birbirlerine gölge üretebilen mimari stoklarının topoğrafya ile birlikte çalışması, duvarın dışında yaşayan batılı mobilize kentlerin ekolojik vandalizm ve kentsel darwinizm yaklaşımları ile belirgin bir tezatlık barındırmaktadır (Şekil 22).



Şekil 22. Ölümcül Makineler filminden ekran görüntüleri [01:28:00] - [01:28:17]

Kentli, kentleşme ve kentleşme sorunlarının demografik özellikler ile açıklandığı koşulların aksine; yürüyen kentler evreninde kültürel kimlik ve sosyal değerler ön planda tutulmaktadır. Bu bağlamda da anti-yürürlerin yerleşim alanı olan Batmunkh Gompa'nın izole edilmiş dünya fikrini sürdüren kentsel morfolojisi ve strüktürel toplum yapısı Brezilya'nın Favela (gecekondu mahallesi) kültürleri ile analogik bir iletişim kurmakta ve şehircilik ölçeğinde karşılık üreten bu benzerlik aslında Ölümcül Makineler filminin sinematik evreninde geçerli bir kentsel değer olmadığını ve antiyürürlerin ideolojisinin ya da inanç sisteminin kendi mekânını yarattığını ortaya koymaktadır.

6. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Yeryüzünü neredeyse yaşanmaz hale getiren 60 Dakika Savaşları'ndan yaklaşık 1000 yıl sonrasını tasvir eden Ölümcül Makineler (Mortal Engines) filmi, kendi tanrısını, mitini ve kozmogonisini üreten post-apokaliptik bir distopya ürünü olarak Steampunk akımının mekânsal kazanımlarından beslenmektedir. Batı dünyasının fiziksel çevresini ve ikonik mimarilerini tank paletlerinin üzerinde konumlandırarak ve varlığını sürdürebilmek üzere, diğer küçük kentleri avlayan büyük mobil şehir Londra'nın yağmacı ve vandalist tutumu Kentsel Darwinizm politikası adı altında temsil edilirken anti-yürürler olarak tanımlanan Doğu toplumları aşılabilir bir duvarın ardında yerleşik bir yaşam organizasyonu ile gösterilmektedir. Sinematik kurgunun en başından itibaren hissedilen politik göndermelerde, son anti-traksiyonist şehir olarak bilinen “Batmunkh Gompa”, Uzak Doğuların kalesi olarak; hareketli kentlerin saldırılarından korunmak üzere bir duvarın arkasında varlığını sürdürmekte ve kentsel ölçekteki bu müdahale Çin Uygarlığı'nın bilinen savunmacı tepkeleri ile benzerlikler taşımaktadır. Siyasal söylemlere dair tüm sınırların muğlak bırakıldığı film, avcılık ile toplayıcılık arasındaki sosyo-kültürel çekişmeden beslenmekte ve bu üslup Batılı devletlerin Çin'i sömürmesine olanak sağlayan Afyon Savaşları'na müphem göndermelerde bulunmaktadır.

Mobilize Londra kentinin hareket ederken yer kabuğunda yarattığı deformasyon doğal çevreye yönelik ekolojik vandalizm eğiliminin artmasına ve rekreasyonel tüm çevrelerin itibarsızlaşmasına sebep olmuştur. Filmin birçok sahnesinde açıkça gösterilen yaklaşım, yürüyen kentler evreninde rekabet ve hakimiyet gibi insani kavramların ön plana çıkarıldığını ve ekolojiyi merkezine taşıyan koruma tepkelerinin dikkate alınmadığını ortaya koymaktadır. Ekolojik süksesyon fikri ile birlikte ortaya çıkan bozulma, çaresizlik, kararsızlık ya da paranoya gibi kavramlar Steampunk akımının distopik kurgu motiflerinin üretimine de olanak sağlamıştır. İnsan eliyle üretilen post-apokaliptik dünya tasvirindeki bu üsluba eşlik eden aksiyon sekansları, izleyicilerin üzerinde baskı kurmakta ve kaotik dünya temsili destekleyen evren paradigması için uygun zemini tahsis etmektedir.

Diyalog ve monologlardan çok sırtını kurguya yaslayan filmde kullanılan görkemli görseller ve retro-fütüristik ile geleneksel olanın birleştirildiği melez mimari uzamlar yürüyen kentler evreninin paradoksal bakış açısının özgün bir ürünü olarak değerlendirilmektedir. Ayrıca filmin strüktürüne eşlik eden pistonlu kompresörler, volan çarkları, krank milleri ve diğer tüm mekanik teçhizatlar yaşayan şehirlerin birer makine olduğu gerçeğine gönderme yapmakta ve buhar enerjisine endekli endüstrinin rasyonel mimarisindeki geometrik stilizasyonlara gönderme yapmaktadır. Endüstri devrimini referans alan teknolojinin sonucu olan makineleri fetiş nesnesi olarak yücelten ve onun üzerinden spesifik estetik bir dil

üretmeye çalışan Ölümcül Makineler filminin mekân temsillerine etkilerini çözümlenebilmek için post-apokaliptik gelecek kurgusunun distopik evrenine yönelik saptamalarda bulunulmuş ve endüstri devriminin ardından üretim süreçlerine dahil edilen buharlı makineler ile 19. yüzyıl ağıdalı kanonik Victoria Dönemi'nin mimarlık disiplini için tesis etmeye çalıştığı anlayış arasındaki ilişki çözümlenmiştir.

KAYNAKLAR

- Agrist, D. I. (1993). *Architecture from Without*. Mit Press.
- Altunoğlu, S. (2006). Türkiye’de Bilimkurgu Çizgi Romanının Geleceği. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, *Sanat Yazıları Dergisi*, 2016(35), 177-193.
- Alver, K. (2009). Ütopya: Mekân ve Kentin İdeal Formu. *Sosyoloji Dergisi*, 3(18), 139-153.
- Bezel, N. (1984). *Yeryüzü Cennetleri Kurmak: Ütopya*, Say Yayınları, İstanbul.
- Dear, M. (1994). Between architecture and film. *Architectural Design*, (112), 8-15.
- Evans, A. B. (2009). Nineteenth-century SF. In the *Routledge Companion to Science Fiction*, pp. 35-44.
- Gunning, T. (2003). Renewing old technologies: astonishment, second nature, and the uncanny in technology from the previous turn-of-the-century. *Rethinking media change: The aesthetics of transition*, 39460.
- İsmihan, E. (2005). Bilim Kurguda Temel Kavramlar Ve Kahramanlar. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(2), 153-162.
- Jackson, P. (Yapımcı), Christian, R. (Yönetmen). *Ölümcül Makineler (Film)*. ABD, 2018.
- Karadağ A., Koçman A. (2007). Coğrafi Çevre Bileşenlerinin Kentsel Gelişim Süreci Üzerine Etkileri: Ödemiş (İzmir) Örneği. *Ege Coğrafya Dergisi*, 16(2), 3-16.
- Kiehlbauch, S. (2015). Man and Machine in the World of Steam: The Emergence of Steampunk as a Cultural Phenomeon. *The Forum: Journal of History*, 81-104 (doi: 10.15368/forum.2015v7n1.5).
- Kosa, M. (2019). Recycling the Island-Trope in Contemporary Science Fiction: Mortal Engines. *Messages, Sages and Ages*, 6(1), 34-43.
- Mencütekin, M. (2012). Sinema Dili, Film Retoriği ve İmgelenen Anlama Ulaşma. *Öneri Dergisi*, 9 (34), 259-266.
- Öztürk, M. (2014). Sine-Masal Kentler: Modernitenin İki “Kahramanı” Kent ve Sinema Üzerine Bir İnceleme. *Doğu Kitabevi*, İstanbul.
- Pallasmaa, J. (2012). The Existential Image: Lived Space and Architecture. *Phainomenon: Journal of Phenomenological Philosophy*, (25), 157-173.
- Parrinder, P. (2003). *Science Fiction: Its criticism and teaching*. Oxford, UK: Routledge.
- Penz, F. & Thomas, M. (1997). *Cinema and Architecture*. British Film Institute.
- Sevin, B. (2018). Edebiyat, Sinema, Mekân Arasındaki Geçişgenlik Üzerine Bir Araştırma: Steampunk ve Siberpunk’un Farklı Tasarım Sahalarındaki İzdüşümleri. *MSGSÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü*, İstanbul.
- Solak, S. (2017). Mekân-Kimlik Etkileşimi: Kavramsal ve Kuramsal Bir Bakış. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 6(1), 13-37.
- Suvin, D. (1979). *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*.
- Tanenbaum, J. (2012). *Steampunk as Design Fiction*. CHI 2012, ACM Press. ss. 1583-1592.
- Uluengin Ö., Görgülü, T. (2014). Mimarlıkta Bir Karşı Duruş Tavrı Olarak ‘Anarchitecture’. *Megaron* 9(4), 338-348 (doi: 10.5505/Megaron.2014.41736).
- Ülker, Ş. (2011). Mimarlık ve Sinema Ortak Alanında Zamansallık ve Gelecek Mekânları. *Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Sorunları Programı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul.
- Yaszek, L. (2009). Cultural history. In: Bould, M., Butler A.M., Roberts A. and Vint, S. (eds), in the *Routledge Companion to Science Fiction*, pp. 216-225.
- Yurdakul, Ç, Özer, F. (2013). Metinden Mekâna; Kültürel Farklılıkların Alice’in Kaçış Uzamı Bağlamında İncelenmesi. *Karadeniz Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(9).

Yüksekli, B. A. (2013). Metropolis Filmi: Aydınlanmanın Diyalektiği, Modernite, Mit ve Modern Mimari. Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi. 2013(10), 59-70.