

Retrofütürizm Perspektifinden Steampunk Estetiği ¹

Mehmet Hakan MAMUŞ², Özlem AYVAZ TUNÇ³

Retrofütürizm Perspektifinden Steampunk Estetiği

Steampunk Aesthetics from a Retrofuturism Perspective

Öz

Steampunk, mekanik teknoloji anlatısı barındıran ve Viktorya Dönemi nostaljisi içeren fütürist tasvirlerle karakterize edilen bir bilim kurgu alt türüdür. Steampunk'ın literatürde tür, akım, tema, moda ve altkültür gibi farklı kavramlarla bir arada kullanılması ve türü oluşturan betimsel öğelerin sanatçıların tercihlerine göre farklılaşması, bu türün tanımlanmasını güçleştirmekte ve kavram karmaşası yaratmaktadır. Literatür taraması yöntemini temel alan makalede steampunk'ı diğer türlerden ayıran ana unsurun, barındırdığı özgün estetik anlayış olduğu ortaya konulurken; bu anlayışı açıklamak için retrofütürizm ve steampunk ilişkisi detaylı olarak irdelenmektedir. Yapılan araştırma, yapıt incelemesi yöntemiyle tespit edilen örneklerle desteklenmektedir. Araştırmalar ve çıkarımlar neticesinde steampunk'ın bir tür, akım ve alt kültür olarak devamlılığını sürdürmesinin nedenleri ortaya konulurken, steampunk kavramı için retrofütürizmle ilişkili olarak yeni bir tanım önerisinde bulunmaktadır.

Abstract

Steampunk is a sub-genre of science fiction characterised by futurist depictions of mechanical technology and Victorian nostalgia. The fact that steampunk has been used together with different concepts such as genre, movement, theme, fashion and subculture in literature and that the descriptive elements that make up the genre differ according to the preferences of the artists make it difficult to define this genre and create concept confusion. In this article, which is based on the literature review method, it is revealed that the main element that distinguishes steampunk from other genres is the unique aesthetic understanding it harbours; while the relationship between retrofuturism and steampunk is examined in detail to explain this understanding. The research is supported by the examples identified by the work analysis method. As a result of the researches and conclusions, the reasons for the continuity of steampunk as a genre, movement and subculture are revealed, and a new definition is proposed for the concept of steampunk in relation to retrofuturism.

Anahtar Kelimeler: steampunk, retrofütürizm, bilim kurgu, nostalji

Keywords: steampunk, retrofuturism, science fiction, nostalgia

Makale Türü: Derleme Makale

Paper Type: Review Article

¹ Bu çalışma Ondokuz Mayıs Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Görsel İletişim Tasarımı Anasanat Dalı'nda Dr. Öğr. Üyesi Özlem AYVAZ TUNÇ danışmanlığında Mehmet Hakan MAMUŞ tarafından "Retrofütürist Bir İzdüşüm Olarak Steampunk Estetiği" başlığı ile tamamlanarak 11.08.2022 tarihinde savunulan Yüksek Lisans tezinden türetilmiştir.

² Arş. Gör., Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, mehmethakan.mamus@omu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-0707-2499>

³ Dr. Öğr. Üyesi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, ayvazozlem@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-7039-9294>

1. Giriş

Steampunk, ilk olarak 1980'lerde Viktorya Dönemi üzerine yazılmış olan alternatif tarih hikayelerini tanımlamak için bir bilim kurgu edebiyatı alt türü olarak ortaya çıkmıştır. Steampunk, içerisinde fantastik unsurlar barındırabilse de temelini yaşamış olduğumuz dünyanın belirli bir tarihi döneminden ve o dönemin bilimsel gelişmelerinden alması sebebiyle bir bilim kurgu alt türü olarak kabul edilmektedir. Zaman içerisinde bir edebiyat alt türü olmanın ötesine geçen steampunk, birçok sanat alanında kendine yer edinmiştir.

Steampunk, genellikle dişliler, mekanik parçalar, buhar gücüyle çalışan gelişmiş makineler ve Viktorya Dönemi kıyafetleri gibi ortak görsel öğelerle karakterize edilmektedir. Bu öğelerin sanatçıların tercihlerine göre değişmesi ve zamanla farklı öğelerin eklenmesi, steampunk'ın tanımının yapılmasını zorlaştırmaktadır. Bu durum literatürde farklı ve dar kapsamlı tanımların ortaya çıkmasına yol açmaktadır.

Bilim kurgu, bir tür olarak, steampunk gibi tanımlanması zor ve zamanla genişleyen bir kapsama sahiptir. Bilim kurgu türü, başlangıçta gelecekle ilgili hikayeleri içerirken, günümüzde alternatif geçmiş zaman hikayeleri de türün bir parçası olarak kabul edilmektedir. Bu durum, retrofütürizm üzerine inşa edilmiş steampunk'ın, bilim kurgu türü çatısı altında değerlendirilmesinin temel nedenidir. Bu sebeple, steampunk'ı ve retrofütürizmi anlamak için öncelikle bilim kurgunun anlaşılması gerektiği kabul edilebilir.

Makalede, steampunk hakkındaki kavram karmaşasının ve tanımlama zorluğunun giderilmesi amaçlanmaktadır. Steampunk'ın neden bir tür olduğu, neden belirli görsel öğeleri bünyesinde barındırdığı ve bu öğelerin ötesinde, bu türü oluşturan ortak anlayışın ne olduğu sorularına cevap aranmaktadır. Bu bağlamda, retrofütürizmin, steampunk'ı anlamak ve tanımlamak için anlaşılması gerekli olan temel kavram olduğu belirlenmiştir. Retrofütürizmin temel anlayışı, geçmişte yaşamış insanların gelecek hakkındaki hayal gücüne dayanan eserler oluşturmaktır. Steampunk'ın nostaljik ve anakronik anlatısıyla örtüşen retrofütürizmin, steampunk'ı bir tür olarak kapsadığı kabul edilebilir; fakat steampunk belirli bir zaman dilimi ve belli görsel öğelerle karakterize edilse de, retrofütürizmde böyle bir sınırlama bulunmamaktadır. Bu nedenle, steampunk'ın retrofütürist bir bakış açısını benimsediği, ancak her retrofütürist eserin steampunk türünün bir parçası olmadığı kabul edilebilir.

Makale kapsamında steampunk'ın ayrı bir tür oluşunun temel sebebinin barındırdığı özgün estetik anlayış olduğu tespiti yapılmaktadır. Steampunk ve retrofütürizm ilişkisi detaylı olarak irdelenirken, "steampunk estetiği" bu ilişki üzerinden açıklanmaktadır. Steampunk'ın retrofütürizme dayalı estetik anlayışını açıklamanın temel amacı, türle ilgili yapılan eksik ve farklı tanımların neden olduğu karmaşanın önüne geçmek; steampunk'ı oluşturan asıl anlayışın ne olduğu sorusuna cevap bulmaktır. Literatür taraması yönteminin temel alındığı makalede ayrıca yapıt incelemesi yöntemiyle elde edilen örneklerle yer verilmektedir. Verilen örnekler steampunk estetiğini barındıran yapıtlardan alınmaktadır. İncelenen yapıtlar, "görsel öğe barındırma" kriteri dikkate alınarak seçilmiştir. 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 bir film ve video oyunu incelenecek eserler arasına dahil edilmiştir. Makalede incelenen yapıtlardan alınan örneklerin birbirleriyle ilişkisi ortaya konulmaktadır. Ayrıca makalede, araştırmalar, örnekler ve çıkarımlar neticesinde steampunk için retrofütürizm ve estetik temelli yeni bir tanım önerisi yapılmaktadır.

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

Bilim kurgu, geçmişten bugüne sınırları net olarak belli olmayan, kalıplara sokulması oldukça zor olan bir tür olarak varlığını sürdürmüştür. Amerikalı yazar Lester Del Rey, sıkı bilim kurgu hayranlarının dahi, bilim kurgunun ne olduğunu açıklamakta zorlanacağını, bunun sebebinin türün kolayca tanımlanabilecek sınırları olmamasından kaynaklandığını söylemektedir (Del Rey, 1980).

Türün sınırlarının daha anlaşılabilir olması için bilim kurguyu fantastik kurgudan ayıran temel özellikleri bilmek gerekmektedir. Fransız yazar Pierre Versins, türü “düşsel, mantıklı tahminler” cümlesiyle özetlemiştir. Versins’in tanımında kullandığı “mantıklı” sözcüğü bilim kurguyu fantastik kurgudan ayıran temel olgudur. Bilim kurgu türüne ait bir eserde, oluşturulan kurgular bilimselliğe uygun olmalı veya bilimselmiş gibi görünmelidir (Versins’den aktaran. Baudou, 2005, s. 10). Polonyalı yazar Stanislaw Lem, bilim kurgu ile fantastik kurgu arasındaki farkı “zihin okuma” eylemi üzerinden açıklamıştır. Lem’e göre, ölmüş bir insanın zihnine girip düşüncelerini okumak fantastik bir öğedir, çünkü imkansızdır; ancak gerçekçi kurgularda, düşünce okuma süreci genellikle tüm detaylarıyla anlatılmaktadır. Okuyucu ile yazar arasında, mevcut teknolojiye göre imkânsız olan bu tür olayların temsili için özel bir kuralın kabul edildiği yazısız bir anlaşma bulunmaktadır. Bu anlaşma, olağan dışı olayların kurgusal teknoloji ile mümkün olabileceğine dair okuyucuyu, edebi oyunlarla ikna etme görevini bilim kurgu yazarına verirken; fantastik kurgu yazarının böyle bir sorumluluğu bulunmamaktadır (Lem’den aktaran Güney, 2007, s. 28-29).

Bir bilim kurgu eserinde olayların detaylı tasvir edilerek açıklamasız bırakılmaması, okuyucu veya izleyiciyi ikna etmek için gereklidir. Günümüzün olanaklarıyla mümkün olmayacak olaylar, bilim kurgu eserlerine konu olabilir fakat bu olayların, eserin geçtiği kurgusal dünya içerisinde, olabildiğince mantıklı bir biçimde temellendirilmesi gerekmektedir.

Geçmişten günümüze kadar yapılan bilim kurgu tanımlarının ortak noktası, bu türün temellerini yaşadığımız dünyanın gerçeklerinden alıyor olmasıdır. İnsanlık tarihindeki teknolojik, bilimsel ve sosyolojik her türlü gelişme bilim kurguya ilham olmuş ve türün temelini oluşturmuştur. Yazar Ray Bradbury, türün insanlık tarihi kadar zengin yapısını şu sözlerle özetlemiştir: “Hayal ettiğin her şey kurgudur, başardığın her şey ise bilim, yani tüm insanlık tarihi bilim kurgudan başka bir şey değil” (aktaran Hazelden, 2020). Bu doğrultuda bilim kurgu için “temellerini yaşamış olduğumuz evrenin gerçeklerinden alarak üretilmiş, alternatif durumların kurgusu” tanımı yapılabilir.

Steampunk sözcüğünü oluşturan “steam” buhar anlamına gelirken, “punk” kelimesi genç serseri ve gangsterleri tanımlamak için kullanılan bir kelimedir (Merriam-Webster, 2023). Steampunk terimi, ilk olarak Amerikalı yazar Kevin Wayne Jeter tarafından Viktorya Dönemi nostaljisiyle yazılmış kurgusal eserleri tanımlamak için kullanılmıştır (Perschon, 2012, s. 1). K.W. Jeter’in 1987’de Locus dergisinde yayınlanan mektubunda steampunk kelimesine ilk defa şu şekilde yer verilmiştir::

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, Viktorya dönemi fantazilerinin sıradaki büyük olay olacağını sanıyorum. Döneme uygun teknolojiye dayalı bir şey; belki de “steam-punks,” gibi... (Jeter, 1987)

Jeter’in mektubunda geçen “gonzo-tarihsel” kavramındaki “gonzo” sözcüğü, abartılı, subjektif ve kurgusal bir üslupla yazılmış yazıları tanımlayan ve daha çok gazetecilikte kullanılan bir terimdir (OED, 2006). Bu tanım doğrultusunda steampunk’ın öznelleştirilmiş tarihi kurgular içeren bir tür olduğu ve Jeter’in türün tarih anlatısı sınırlarını Viktorya Dönemi’yle çizdiği söylenebilmektedir.

Jules Verne ve H. G. Wells gibi yazarların eserlerinde barındırdıkları 19. yüzyıl teknolojisiyle donatılan gelişmiş makine tasvirlerinin, steampunk türünün öncüsü olduğu kabul edilmektedir. Verne'in, yayınlandığı zamanlarda "bilimsel romantizm" ismiyle kategorize edilen "Denizler Altında 20.000 Fersah", "Buharlı Ev"; Wells'in "Zaman Makinesi" ve "Görünmez Adam" gibi eserleri, bilim ve teknoloji temelli kurgusal yapılarıyla steampunk türünün oluşumuna öncülük etmiştir (Vandermeer ve Chambers, 2011, s. 18-19).

Türe ismini veren K. W. Jeter'in "Morlock Night (1979)" isimli eseri dışında, o dönemde steampunk türünün niteliklerini barındıran başka eserler de ortaya konulmuştur. K. Laumer'in "Worlds of Imperium (1962)", Ronald W. Clark'ın "Queen Victoria's Bomb (1967)" ve M. Moorcock'ın "Warlord of the Air (1971)" romanlarının temaları ve içerdiği tasvirler açısından ortak noktalar barındırması bu türe bir isim verilmesinin sebeplerinden olmuştur. H. Harrison'ın "A Transatlantic Tunnel, Hurrah! (1973)" romanı, içerdiği kömürlü uçan gemiler, atomik lokomotifler ve süslü denizaltılarla, Viktorya dönemi imkanlarıyla ileri teknoloji kurgusu sunmakta ve steampunk türünün ayırt edici özelliklerinin birçoğunu barındırmaktadır. William Gibson ve Bruce Sterling tarafından kaleme alınan, matematikçi Charles Babbage'ın gerçek hikayesinin yeniden kurgulanmış halini içererek alternatif tarih anlatısı sunan "The Difference Engine (1992)" romanının da steampunk türünü daha popüler hale getiren eserlerden olduğu kabul edilmektedir (Weller, 2013).

Jules Verne ve H.G. Wells'in öncülük ettiği bir edebiyat alt türü olarak ortaya çıkan steampunk, günümüzde edebiyatın sınırlarının dışına taşmış ve birçok alanda kendine yer edinmiştir. Özellikle eserlerin barındırdığı tasvirlerin başka sanat dallarında yapıtlar ortaya koyan sanatçıları etkilemesiyle, bu tür, kendini sinema, moda, grafik ve video oyunları gibi alanlarda göstermeye başlamıştır. Steampunk edebi eserlerindeki alet, silah, araç, kıyafet, vasıta ve mekân tasvirlerinin barındırdığı tasarım anlayışı, anlatılan hikayelerin önüne geçmiş ve zamanla birçok kişi tarafından steampunk, bir estetik anlayışı tanımlamak için kullanılan bir kavram haline gelmiştir.

3. Geçmişin Perspektifinden Geleceğe Bakış: Retrofütürizm

Retrofütürizm sözcüğünde yer alan "retro", Latince "tersine" ve "geriye doğru" anlamlarına gelmekte ve genel olarak geçmişten özellikler taşıyan yeni üretimleri tanımlamaktadır. Retro, "geçmişte var olmuş ya da geçmişi çağrıştıran, marka, ürün veya uygulamanın günümüzde tekrar kullanılması" anlamına gelmektedir (Tekeoğlu ve Tıgılı, 2016, s. 280). Fütürizm terimi ise 20.yüzyılda İtalya'da ortaya çıkan, bilim, teknolojiyi yücelterek gelenekleri reddeden, geleceğe odaklanmış bir toplumsal hareket ve sanat akımıdır (Freedman vd., 1999). Toplumun geçmişle bağının kopması gerektiğini düşünen fütüristler, makineleşme, şehirleşme ve hız gibi kavramların yaşamın temeli olması gerektiği düşüncesini benimsemiştir.

Fütürizm akımı ilk başlarda geçmişi reddeden katı bir düşünceden doğsa da, bu akımın etkisinde kalan sanatçıların birçoğu akımın manifestosuna sıkı sıkıya bağlı kalmamıştır. Zamanla bu akım, bilim, gelecek, dinamizm ve üretkenlik odaklı bir estetik anlayışa dönüşmüş ve bu anlayış, geçmişi reddetmeyen sanatçıların da esin kaynağı olmuştur (Guffey, 2014, s. 251-252). Retrofütürizm akımının da bu anlayışın bir ürünü olduğu söylenebilmektedir.

Retrofütürizm akımında fütürizmin aksine çoğunlukla geçmiş zamanlardan gelen bir gelecek öngörüsü sunulmaktadır. Bu akımı benimseyen eserlerde önemli olan, bilimselliğe uygun bir tahmin yapmak değil, geçmişte yaşamış olan insanların gelecek hakkında kurmuş olduğu hayalleri yansıtmaktır (Guffey ve Lemay, 2014, s. 434). Retrofütüristik eserlerde insanlığın ilerleyişi için ideal ve mantıklı olan öngörülere yer verme zorunluluğu yoktur; bu nedenle retrofütürizm, katı ilkeleri olan bir toplumsal hareket değil çeşitli dallarda eser veren sanatçıların benimsemiş olduğu bir stil ve üsluptur.

Gelecek ve geçmişin harmanlanmasıyla oluşturulan tasvirler genelde mantık ve bilimsellikten uzaktır; bu da retrofütüristik eserlerin katı bilimkurgu eserleri olamayacağını göstermektedir. Mizah ve eğlence unsurlarına da yer verilen birçok retrofütürist eserde işlenen temalar, bilim kurgu eserlerinin çoğunun aksine genellikle distopik olmaktan uzaktır. Stratejist C. Casey'e göre retrofütürizm, teknoloji ve bilimsel gelişmelerin modern konseptleriyle, popüler kültürün ve bilim kurgunun eğlenceli unsurlarının birleştiği genellikle iyimser kurgularla bilinir (Brannigan, 2021).

Sanatçıların geçmişe özlem ve saygı duyması retrofütürizmin besleyici unsurlarındandır. Temelinde nostalji kavramı yatan retrofütürizm, günümüzün el değmeden oluşturulan, seri üretim ürünü ve birbirine benzeyen teknolojisine tepki olarak da değerlendirilebilir. Birçok kişi için ruhsuz olarak değerlendirilebilecek günümüz teknolojisi, sanatçılar tarafından retrofütürist bir üslupla, geçmişte yaşamış olan insanların gelecek hakkındaki uçuk tahminleriyle değiştirilip, daha eğlenceli hale getirilmektedir.

Retrofütürizm teriminin bugünkü anlamına yakın olarak ilk kullanımının 1985 yılında The New Yorker dergisinde, Brazil filminin inceleme yazısı olduğu kabul edilmektedir. Yazıyı yazan Pauline Kael, filmi "retrofütürist fantezi" olarak tanımlamıştır (Kael, 2018).

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 yapmış olduğu tanım geçmişin gelecek öngörüsü üzerine odaklansa da retrofütürizmi daha geniş kapsamda değerlendiren tanımlarda mevcuttur. Meyer'e göre retrofütürizm: "eski moda retro stillerin fütüristik teknolojiyle stilistik kombinasyonlarını gösteren sanatsal bir harekettir." (Meyer, 2022). Retrofütürizm kavramı zamanla geçmişte yapılmış olan bir gelecek tasvirine dayandırılmayan fakat retro anlayışın hâkim olduğu fütürist temaları da kapsar hale gelmiştir.

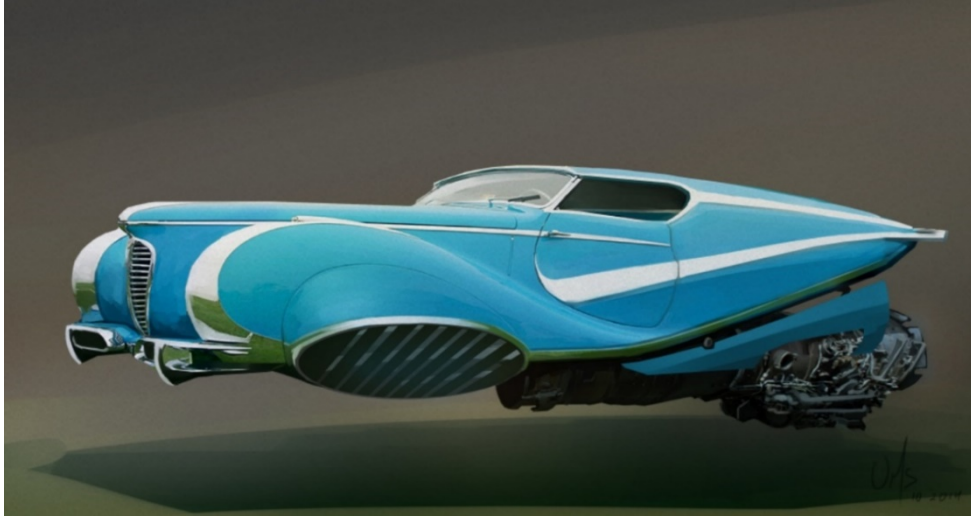
Meyer, kavramı "doğru retrofütürizm" ve "fütüristik retro" olarak ikiye ayırmıştır. Doğru retrofütürizm "geçmişten bakıldığında gelecek" anlamına gelirken, fütüristik retro ise "gelecekte bakıldığında geçmiş" olarak tanımlanmıştır. Doğru retrofütürizmde genellikle 1960'lar ve 1980'ler arası dönemdeki gelecek öngörülleri ve tasvirleri temel alınmaktadır. Fütüristik retro ise geçmişin modasını gelecek kurgularının içine dahil eden bir estetik anlayıştır (Meyer, 2022). Disney'in 1997'de açılışını yaptığı Tomorrowland Tema Parkı, doğru retrofütürizme örnek teşkil etmektedir. Jetgiller çizgi filmdeki mekân ve araç tasarımlarını andıran tema parkı, geçmiş dönemde yaşamış insanların ortak gelecek tasvirleri üzerinden şekillendirilmiştir (Şekil 1)



Şekil 1. Tomorrowland Tema Parkı

Kaynak: Tom Bricker, Tomorrowland: The Neon Jungle, Walt Disney World, Lake Buena Vista (Flickr, 2009)

Retrofütürist kurgularda sanatçılar, kullanacakları öğelerin seçimini yaparken ait oldukları dönemin hissiyatını yaşatmasına dikkat ederler; bu sebeple genelde herkes tarafından bilinen ve ait olduğu dönemin estetiğini yansıtan ikonik öğeler seçmektedirler. Retrofütürizmde, geçmiş zamanlara ait mimari, moda, grafik ve endüstriyel tasarım anlayışları geleceğe taşınarak yeniden tasvir edilir. Şekildeki araç tasarımı, geçmişin tasarım anlayışının geleceğe yansıtılmasıyla bir “fütüristik retro” örneğidir (Şekil 2).



Şekil 2. Retro Uçan Araba İllüstrasyonu

Kaynak: Or1s, Retro Flying Car, dijital illüstrasyon (DeviantArt, 2014)

Bilim kurgunun sınırlarının genişlemesiyle alternatif tarih anlatıları türün bir parçası haline gelirken, steampunk, dieselpunk, cyberpunk, atompunk gibi retrofütürist özellikler taşıyan bilim kurgu alt türleri ortaya çıkmıştır. Bu alt türlerin hepsinde ortak olarak geçmişten gelen bir dönem ele alınarak fütürist bakış açısıyla yeniden tasvir edilmekte ve bu şekilde alternatif tarih kurguları oluşturulmaktadır. 19.yüzyıl Viktorya Dönemi’nin mekanik teknolojisini ve estetik özelliklerinin geleceğe ve alternatif geçmiş zamana aktaran steampunk, retrofütürist anlayışın en bilinen örneklerindendir.

4. Bir Tür ve Tema Olarak Steampunk

Başlangıçta edebiyat alt türü olarak ortaya çıkan ve daha sonra sinema, televizyon, resim, grafik, mimari gibi birçok alanda varlığını sürdüren steampunk, kurguların 19.yüzyıl arkaplanıyla sunulması açısından diğer türlerden ayrılmıştır (Clute ve Nicholls, 1995, s. 2155). Steampunk kurguları 19.yüzyılın karakteristiğini barındıran ileri teknoloji anlatıları içermektedir. Hikayelerdeki tasvirler türün kendine has estetiğinin oluşmasını sağlamış, bu estetiğin farklı alanlarda eser üreten sanatçıları etkilemesiyle steampunk, edebiyat türü sınırlarının dışına taşmıştır.

Steampunk türünde yapıt, farklı bir zaman diliminde geçiyor olsa da hikayeler buhar gücüyle işleyen makinelerin hâkim olduğu Viktorya Dönemi’nde geçiyormuş gibi betimlenmektedir (Onion, 2008, s. 138). Steampunk Viktorya Dönemi’ne ait ikonik unsurların fütüristik kurgulara taşındığı sentez bir türdür.

Jagoda’ya göre “steampunk kurguları, on dokuzuncu yüzyıl ve çağdaş tekno-bilimsel kültür arasındaki bağlantıları keşfetmek için stratejik anakronizmi, karşı olgusal senaryoları ve tarihsel

olumsallığı kullanır” (2010: 46). Anakronizm, “kişilerin, olayların, nesnelerin veya geleneklerin birbirlerine göre kronolojik olarak yanlış yerleştirilmesi” anlamına gelmektedir (Merriam Webster, 2022). Jagoda’nın bahsetmiş olduğu “stratejik anakronizm”, türde eser veren sanatçıların kasıtlı ve planlı olarak tarihsel karmaşa oluşturduğunu işaret etmektedir; “karşı olgusal düşünme” kavramı ise steampunk kurgularının varsayımsal özelliğine dikkat çekmektedir.

Bilim kurgunun da temel çıkış noktalarından biri olan “varsayım” kavramı steampunk’ın da temelini oluşturmaktadır. Steampunk kurguları genellikle “insanlar geçmişte farklı seçimlerde bulunsaydı bunun dünyaya etkileri ne olurdu?” sorusunda verilmiş yanıtlar üzerine şekillendirilmiştir. Carrot ve Johnson’a göre steampunk, 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, s. 14-15). Steampunk türünde bu sorular bilimsel gerçekliklere bağlı tahminler yapmak üzerine değil hayali yaratımlar oluşturmak üzerine sorulmaktadır. Bu hayali yaratımlar, sanatçının çizdiği sınırlar içerisinde bilimsellikten fazlaca uzaklaşabilir. Bu yönüyle steampunk, bilim kurgunun dışında fantastik bir tür olmaya da yakındır.

Steampunk genelde deri, pirinç, ahşap, kanvas ve balmumu gibi bir dizi Sanayi Devrimi Dönemi malzemesi ile karakterize edilir. Bu malzemelerle birlikte yapıtlarda saatli otomatlar ve buhar motorlarının yer aldığı “mekanik yüksek teknoloji” anlatıları yer almaktadır (Tanenbaum, 2012, s. 1585). İşlevleri günümüze veya geleceğe aitmiş gibi duran teknolojik araç tasvirleri, işleyiş ve görüntü olarak mekanik ve buhar teknolojisinin hâkim olduğu zamanlara aitmiş gibi görünmekte ve betimlenmektedir.

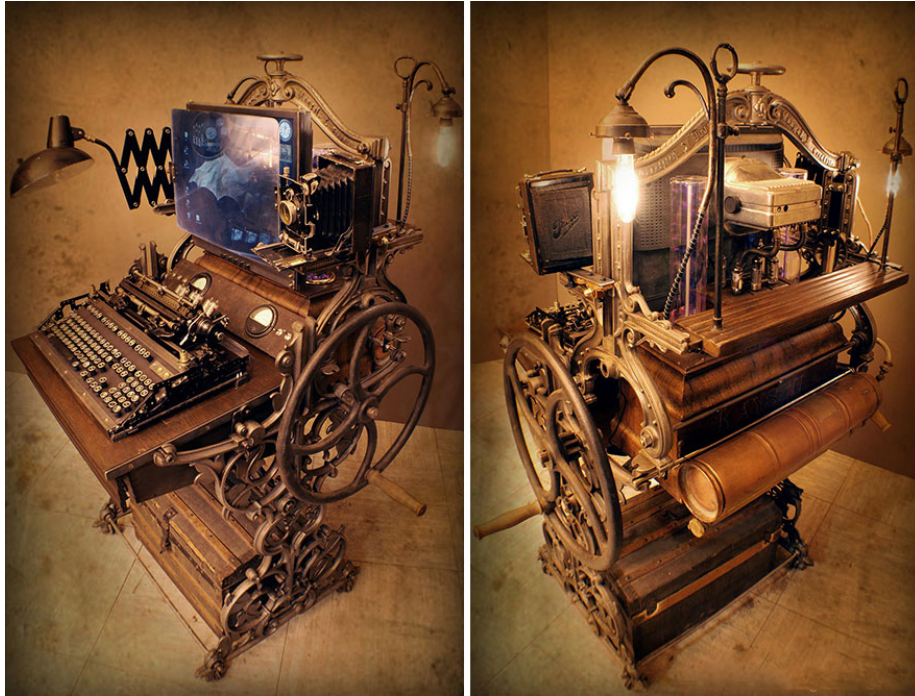
Jules Verne ve H. G. Wells, “mekanik yüksek teknoloji” barındıran hikayelerin öncülerinden kabul edilmektedir (Gross, 2007). Verne ve Wells’in eserlerinde döneminin çok ötesinde işlevlere sahip olan fakat dönemine ait teknolojilerle çalışan birçok tasvir yer almaktadır. Geçmiş dönemlerin olanaklarıyla oluşturulmuş ileri teknoloji kurguları steampunk’ın tür olarak en temel ayırıcı özelliklerinden olduğu için Verne ve Wells’in bu türün öncülerinden olduğu kabul edilmektedir. Eski dönemlerin teknolojisini yansıtan çarklar, valfler, manivelalar yardımıyla çalışan, buhar gücünden beslenen araçlar, gelişmiş silahlar, savaş makineleri, arabalar vb. tasvirler steampunk eserlerinin değişmez unsurlarından olmuştur (Şekil 3).



Şekil 3. Retrofütüristik Bir Zeplin Tasviri

Kaynak: Jaroslaw Jasnikowski, Zeppelin Amenhotepa XXVI, 90x100 cm, tuval üzerine yağlı boya, kişisel koleksiyon, Polonya (Jasnikowski, 2014)

Steampunk anlatılarında dijital teknoloji büyük oranda reddedilmekte; zanaat ve üretim kavramları yüceltilmektedir. Yüceltilen üretim ve zanaat kavramları sebebiyle nesne yaratımı, steampunk kültürünün bir parçası haline gelmiştir. Sanatçılar metinsel anlatıların dışında teknoloji ve tasarım alanlarında türün estetiğini barındıran eserler üretmişlerdir (Onion, 2008, s. 138). Steampunk eserlerde Viktorya dönemi malzemelerini ve buhar destekli mekanik teknolojiyi yücelten metinsel ifadeler, farklı alanlardaki birçok sanatçıyı etkilemiş; sanatçılar, geçmiş dönemlerde sıklıkla kullanılan malzemelerle günümüz dünyasına ait unsurların sentezlendiği somut tasarımlar meydana getirmiştir (Şekil 4). 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 4. Geçmişin ve Geleceğin Öğelerini Bir Araya Getiren Steampunk Bilgisayar

Kaynak: Alexander Schlesier, Steampunk Computer (Schlesier, 2014)

Ev yapımı ürünler üreten zanaatkarlar, video oyunu meraklıları, internet içerik üreticileri, moda tasarımcıları, bilim kurgu hayranları başta olmak üzere birçok topluluk steampunk'ın oluşumu ve gelişimine katkıda bulunmuştur (Burk, 2010, s. 8-12). Birçok farklı alanda kendine yer edinen ve farklı topluluklar tarafından benimsenen bir akım olması steampunk'ın, diğer türlerle sentezlenebilen, gelişimini ve değişimini devam ettiren yapıda olmasını sağlamıştır. Bu sebeple birçok eser, steampunk'ın yazısız kurallarının sınırlarına bağlı kalmamakta, farklı tür ve akımlardan özellikler barındırabilmektedir. Bütünüyle steampunk teması üzerinden şekillendirilmiş yapıtların yanında, türün özelliklerini kısmen ve sınırlı biçimde kullanan yapıtlar da mevcuttur.

5. Viktorya Dönemi'ne Retrofütüristik Bir Yaklaşım: Steampunk Estetiği

Steampunk'ın temel unsuru, barındırdığı özgün estetik anlayıştır. Bu estetik anlayış, temelini Viktorya Dönemi'nden alıyor olsa da dönemin özellikleri dışında farklı birçok element, steampunk'ı

şekillendirmiştir. Steampunk'ta ilham alınan Viktorya Dönemi'nin özellikleri bilim kurgu ve fantazyaya barındıran kurgularla harmanlanarak yansıtılmaktadır.

Steampunk eserlerinde, geçmiş dönemin teknolojisinin günümüz koşullarına değil, o dönemde yaşayan bir kişinin hayal gücüne dayalı olarak yeniden tasarlandığını ifade edebiliriz. Çünkü o dönemde yaşamış olan biri için elektronik ve dijital teknolojinin egemen olduğu bir geleceği hayal etmek neredeyse imkansızdır. İnsanlar genellikle yaşadıkları dönemin olanaklarına dayalı olarak gelecekle ilgili tahminlerde bulunma eğilimindedir. Erken Sanayi Devrimi dönemini yaşamış biri için buhar gücüyle çalışan gelişmiş makineler, yeni ve etkileyicidir; bu nedenle o dönemin insanların geleceği, buhar gücü temelli bir teknolojiye dayalı olarak hayal etmeleri oldukça doğaldır. Bu sebeple birçok steampunk sanatçısının, kendilerini, o dönemlerde yaşamış olan kişilerin yerine koyarak kurgularını oluşturduğundan bahsedebiliriz. Bu durum, steampunk'ın sahip olduğu anakronizm temelli özgün estetiğin, retrofütürizmle doğrudan ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır.

2011 tarihinde yayınlanan "Steampunk: Retrofuturure" belgeseli, steampunk'ı kısaca, "Neo-Viktorya Dönemi'nde retrofütüristik bir teknofantezi" olarak tanımlamıştır (Weinstein, 2011). Tanımda geçen "teknofantezi" sözcüğü ise Langford'a göre "teknolojik elementlerle süslenerek kurgulanan fakat bilimsel görünme amacı taşımayan anlatılar" anlamına gelmektedir (Langford, 2021).

Retrofütürizm'in, geçmiş zamanın elementlerini geleceğe, geleceğin elementlerini geçmişe taşıma tavrı steampunk'ta benimsenerek özgün bir yapıda kullanılmaktadır. Steampunk'ta geçmiş zamanın alternatif geleceği kurgulanırken, türün taşıdığı özgün estetik ise bu retrofütürist tavrın bir yansımasıdır. Görselde yer alan illüstrasyon, geçmişe ait bir hava aracı olan zeplin'in ve buharlı gemilerin o zamanın teknolojisine göre hayal edilen gelişmiş bir versiyonunu sunmasıyla steampunk estetiğinin retrofütürist tavrına örnek teşkil etmektedir (Şekil 5).



Şekil 5. Buharlı Steampunk Hava Aracı Tasviri

Kaynak: Mike Savad, Airship Maximus, dijital illüstrasyon (Savad, 2013)

Steampunk estetiğinde pirinç, bakır, ahşap ve deri gibi malzemeler önemli yer tutmakta; çarklar, yaylar, dişliler, tekerlekler, hidrolik hareket ve buhar gücü ise sanatçılar ve akımın takipçileri tarafından fetişleştirilmektedir (Cory, 2006, s. 139). Malzeme ve araç gereçlerin dışında Erken Sanayi Dönemi'nin mekanları, kıyafetleri, tipografisi ve kullanılan renkler, steampunk estetiğini karakterize eden öğelerden olmuştur. Çoğu zaman bu öğeler retrofütüristik bir tavırla yeniden yorumlanarak kurgularda var olmaktadır.

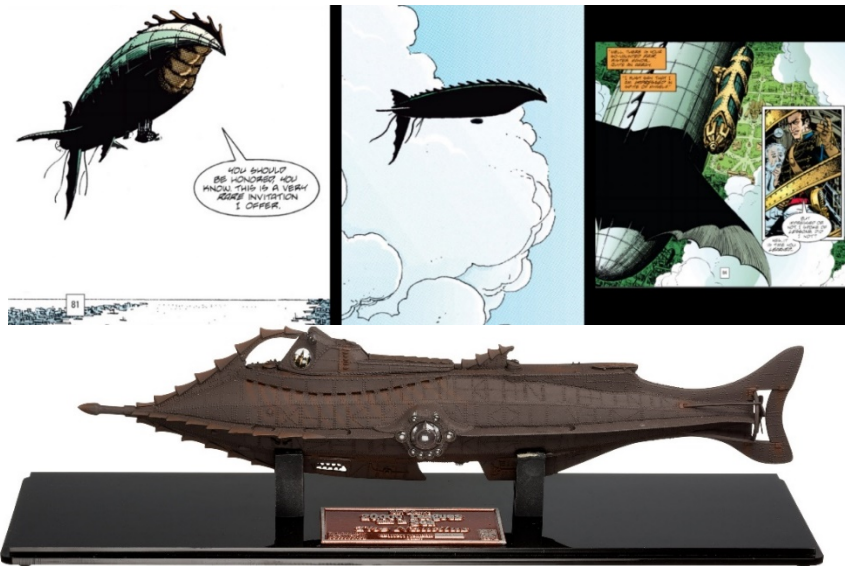
Steampunk'ın yaratıcılarına ilham olduğu kabul edilen Jules Verne'in Denizler Altında 20.000 Fersah romanındaki Nautilus Denizaltısı, dekoratif öğelerin işlevsellikle iç içe geçtiği bir teknoloji anlatısı

sunarak steampunk estetiğinin oluşumuna önemli katkı sunmuştur (Vandermeer ve Chambers, 2011, s. 18). Romanın 1954'te yayınlanmış olan film uyarlaması, romanda yer alan tasvirlerin görselleştirilmesiyle steampunk sanatçıları için adeta rehber niteliği taşımıştır. Filmde yer alan aracın tasarımında valfler, çarklar ve mekanizmalar dikkat çekerken, pirinç ve bronz benzeri malzemeye yer verilmektedir. Araç, döneminin ilerisinde bir teknolojiye sahip olarak tasvir edilse de tasarımsal özellikleri ve kullanılan dekoratif öğeler Viktorya dönemini yansıtmaktadır (Şekil 6). Zamanının teknolojisinin geleceğini hayal eden Jules Verne'in tasvirlerinden oluşturulan bu görselleştirme, gelecekte steampunk türü çatısı altında geçmişin geleceğini hayal eden sanatçılara ilham olmuştur.



Şekil 6. Denizler Altında 20.000 Fersah Filminden Nautilus'un İç Tasarımı
Kaynak: Richard Fleischer, Denizler Altında 20.000 Fersah (1954)

Steampunk türünün ortaya çıkışından kısa süre sonra yayınlanan Batman: Gotham'ın Gaz Lambaları çizgi romanında ise Denizler Altında 20.000 Fersah filmindeki Nautilus'tan ilham alınarak tasarlandığına dair işaretler taşıyan bir hava aracına yer verilmektedir (Şekil 7).



Şekil 7. Gotham'ın Gaz Lambaları Çizgi Romanından Hava Aracı Görseleştirilmesi ve Nautilus

Kaynak: Brian Augustyn, Gotham'ın Gaz Lambaları (1989)

Kaynak 2: Master Replicas, Nautilus Limited Edition Model, Walt Disney Showcase Collection (2005)

Viktorya Dönemi'nde geçen bir Batman hikayesi anlatan çizgi romandaki hava aracı tasvirinin dış proporsiyonu Nautilus'a oldukça benzerken, iç mekânda kullanılan bronz benzeri sarı renkteki malzemeler, dekoratif öğeler, göstergeler ve kollar döneminin estetiğini ve teknolojisini yansıtmaktadır. Döneminin teknolojisinin ötesinde işlevler barındıran araçta, döneminin estetik anlayışının kullanılması steampunk estetiğindeki retrofütürist anlayışı doğrudan yansıtmaktadır (Şekil 8).



Şekil 8. Gotham'ın Gaz Lambaları Çizgi Romanından Hava Aracı İç Mekân Tasarımı

Kaynak: Brian Augustyn, Gotham'ın Gaz Lambaları (1989)

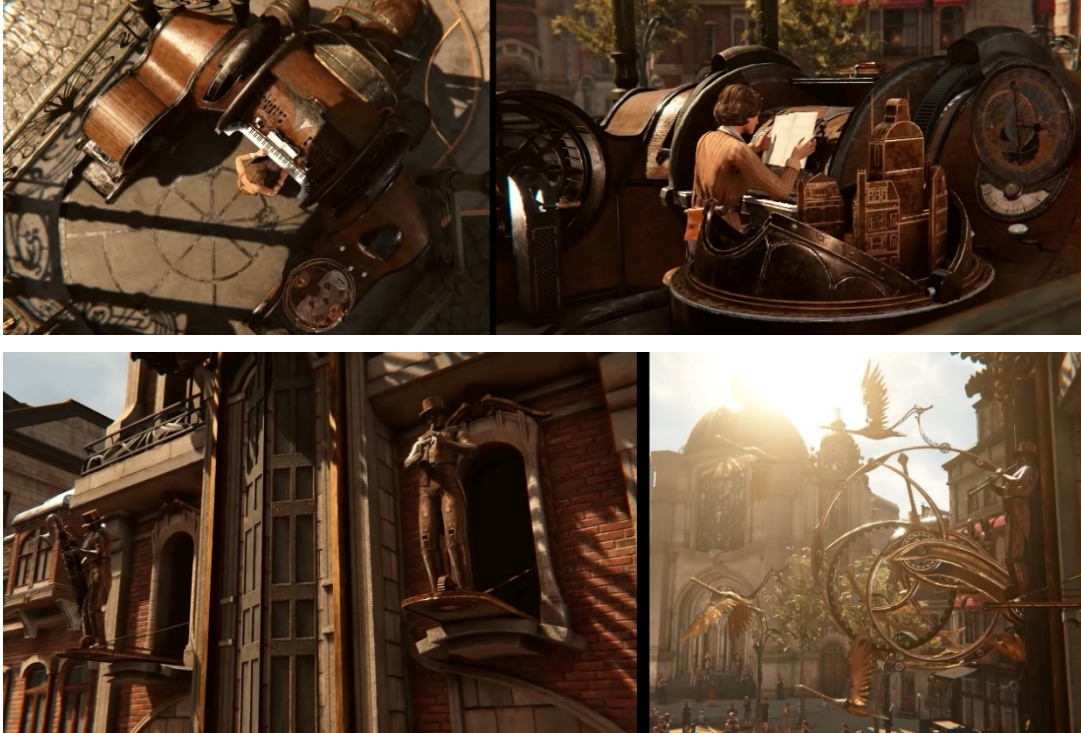
2018 yılında yayınlanmış olan Ölümcül Makineler filmi, hareket halinde olan makine şehirlerin yer aldığı kurgusal bir evrende geçmektedir. Devasa şehirlerin buhar ve mekanik teknoloji ile hareket ediyor oluşuyla steampunk anlayışını doğrudan yansıtan filmdeki her öğe steampunk'ın çizdiği sınırlara uymasa da filmde yer alan kasabanın buharlı, paslı ve kirli atmosferi doğrudan steampunk estetiğini yansıtmaktadır (Şekil 9). Boruların ve valflerin yer aldığı kasabanın canlı bir varlıkmişçesine hareket etmesi, dumanlar çıkarması, gıcırdayan ve problem çıkaran yapısı, ilkel teknolojiyle üretilen gelişmiş steampunk makinelerinin karakterini taşımaktadır. Kasaba tasarımı dışında karakter kıyafetleri, araç tasarımları, kullanılan renkler ve malzemelerin birçoğu steampunk estetiğini yansıtır niteliktedir. Kıyamet sonrası dönemde geçen filmde geçmiş zamanın teknolojisini gelecekte tekrar tezahür ettiği alternatif bir tarif kurgusu sunulmuş, retrofütüristik anlayışa farklı bir yorum getirilmiştir.



Şekil 9. Ölümçül Makineler Filminden Şehir ve Kasaba Tasarımları

Kaynak: Christian Rivers, Ölümçül Makineler (2018)

Steampunk türünde ortaya konulmuş yapıtlara daha net bir örnek verilmesi gerekirse 2022 yılında yayınlanmış olan *Syberia: The World Before* video oyunu verilebilir. Türün yazısız kurallarına olabildiğince sadık kalan yapım mekanik teknolojinin fetişleştirildiği, çarklar ve kollar yardımıyla çalışan üstün meziyetli makinalarla bezenmiş bir dünya anlatısı sunmaktadır. Oyunun açılış sahnesinde şehir meydanında bir piyanoya yer verilmektedir. Bu piyanonun karakter tarafından çalınmasıyla meydanın çeşitli yerlerinde yer alan automaton'lar (otomat) harekete geçmektedir. Müzisyen biçimindeki automatonlar müzik çalarken, turna biçimindeki automaton'lar da kanat çırparak müziğe eşlik etmektedir. Çarkların, mekanik aksamalarının ve aksam seslerinin ön planda olduğu sahne, tipik bir retrofütürist teknofantazi örneği sunmaktadır (Şekil 10). Bu sahneye ek olarak, oyunun genelinde ön planda olan karmaşık düzeneklerle bezeli teknoloji harikası "ilkel" makineler, sarı ve kahverengi tonlarının hâkim olduğu atmosferi ve oynanışın temelini oluşturan mekanik tamir bulmacaları, oyunu steampunk türünün en belirgin örneklerinden biri haline getirmektedir.



Şekil 10. Syberia: The World Before Video Oyunundan Piyano Sahnesi

Kaynak: Microids, Syberia: The World Before (2022).

Steampunk, retrofütürizmi bir yaklaşım olarak kullanır, bu yüzden her retrofütürist çalışma steampunk ile ilişkilendirilemez. Retrofütüristik tasvirlerin çoğu steampunk türüyle uyumsuzdur. Bunun nedeni, steampunk'ın belirli sınırları ve bazı ilkeleri olmasıdır. Örneğin, steampunk kurgusunda bir uzay aracı, buhar gücü ve mekanik teknoloji ile çalışmalı ve el yapımı gibi görünmelidir. Retrofütürizmi, steampunk türünün sınırları içinde tutmadığınızda bu ilkelere bağlı olma gerekliliği ortadan kalkar. Steampunk sınırları içinde sunulmamış retrofütüristik bir uzay aracı tasviri, yakın geçmişten ilham alarak petrol türevi yakıtları, bilgisayar teknolojilerini, elektronik ve uzaktan iletişim gibi unsurları içerebilir. Bu nedenle birçok retrofütüristik tasvir, bu türün kapsamına girmemektedir.

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 akademisyenler için yetersiz olacaktır. Steampunk'ı bir tür olarak değerlendirmek yerine, yaygın olarak steampunk diye anlaşılan ve adlandırılan tarz ya da estetiği oluşturan birleşik bileşkelerin bir dışa vurumu olarak anlamayı öneriyorum. (Perschon, 2012, s. 64).

Perschon, steampunk'ı estetik temelli bir bileşenler topluluğu olarak tanımlarken, kesin sınırlarla sınırlandırılmaması gerektiğini vurgulamıştır. Steampunk, belirli nesnelerin kullanımıyla sınırlı bir kavram değildir. Steampunk, tür ve sanatçının yaklaşımına göre değişebilen bir yapıya sahiptir, bu da onun esnek bir tarza sahip olduğunu göstermektedir. Steampunk, farklı alanlarda farklı şekillerde ifade edilse de, türü tanıyanlar tarafından kolayca anlaşılabilen ortak bir estetik barındırmaktadır. Steampunk izleri taşıyan bir eser, içerdği estetiğin ortak bir zihniyetin ürünü olduğunu yansıtır. Bu estetik yaklaşım, sanatçıların ve zanaatkarların eserlerine kişisel katkılarda bulunmalarına izin verir. Retrofütürizm ise bu estetik anlayışın temel bileşenlerindendir.

6. Sonuç

Steampunk'ın bir bilim kurgu alt türü olarak ortaya çıkışına dair literatür taramalarını incelediğimizde, türün bilim kurgu çatısı altında değerlendirilmesinin ana sebebinin gerçek bir tarihsel dönem olan Viktorya Dönemi'ne ait anlatılar barındırması ve anlatılarda bilim ve teknolojinin önemli bir yer edinmesi olduğu söylenebilmektedir. Günümüzde bilim kurgunun alternatif zaman hikayelerini de barındırdığı düşünüldüğünde, steampunk'ın bilim kurgu türünün çatısı altında değerlendirilmesi anlam kazanmaktadır. Steampunk eserlerinde zaman zaman fizik kuralları ve bilimle çelişen fantastik unsurlar yer alsa da bu unsurlar temellerini 19. Yüzyıl teknolojisinden aldığı için fantastik kurgularda yer alan tipik hayali yaratımlara benzememektedir.

Retrofütürizm kavramı incelendiğinde, bu kavramın bir türden ziyade sanatsal bir tavır ve bir üslubu ortaya koyduğundan söz edilebilmektedir. Başlarda geçmiş zamanda yaşamış olan insanların gelecek hayalleri üzerine kurgulanmış eserleri tanımlayan bu akım, zamanla geçmiş ve geleceğin iç içe geçtiği hemen hemen bütün anlatı ve eserlerle ilişkilendirilir hale gelmiştir. Geçmişte, bilimsel çalışmalar olmaksızın gelecek hakkında tahminleri ve hayalleri olan insanlar zihinlerindeki eserlere aktarmışlardır. Bu gelecek hayalleri, genellikle var olmayan imkânlardan oluşturulmuş bambaşka bir teknoloji anlatısı değil, mevcut olanın çok daha gelişmiş bir versiyonunu sunmaktadır. Balonlar vasıtasıyla uçan lüks yolcu gemileri, mekanik teknolojiyle çalışan uçan araçlar, buharlı lokomotiflerin çektiği hareketli binalar bu anlayışa örnek teşkil etmektedir. Steampunk'ın, bir tür olarak bu anlayışın bir ürünü olduğu kabul edilebilmektedir. Steampunk'ta, kurgularda yer alan unsurların yazılı

eserlerdeki tasvirlerinde ve görsel eserlerdeki tasarımlarında geçmiş zamanın alternatif geleceğinin yansıtıldığı ortak bir estetik anlayış vardır; bu anlayış anakronik özellikleriyle retrofütürist bir tavır barındırmaktadır.

Steampunk eserlerini incelediğimizde, genel bir sonuç elde edilmektedir: Eserlerde farklı görsel öğeler var olsa da, tasvirler aynı estetik anlayışın bir yansımasıdır. Türün tanımı yapıldıktan sonra üretilen eserler, farklı tarihsel dönemlerde geçen hikayeleri anlatsalar da; ortak bir “mekanik yüksek teknoloji” konsepti sunmaktadır. Malzeme olarak demir, bakır ve pirinç sıkça kullanılırken, renkler arasında sarı, bronz ve kahverengi baskın olarak yer almaktadır. Mekânlar, objeler ve taşıtlar genellikle paslı ve kirli bir görünüme sahiptir; kollar, göstergeler, tekerlekler ve dişliler ise eserlerde yer alan yaygın görsel öğelerdir. Eserlerde genellikle demir işçiliği öne çıkarken, süslemelerde Viktorya Dönemi motiflerine sıklıkla rastlanmaktadır.

Bazı eserlerde steampunk estetiğinin geleneksel kurallarına sıkı sıkıya bağlı kalınırken bazıları ise türün estetik anlayışını başka yaklaşımlarla sentezlemektedir. Bu farklılıklar, steampunk’ın zaman içinde evrilmeye ve genişlemeye devam edebileceğini ve farklı temaları kapsayabileceğini göstermektedir. Bu durum, sadece görsel öğeler üzerine odaklanan tanımların zamanla geçerliliğini yitirebileceğini ve kavramın zaman içinde başka temalarla da ilişkilendirilebileceğini ortaya koymaktadır.

Steampunk terimine dair yapılan tanımlar incelediğinde, bazı tanımların yalnızca ortak görsel öğeleri temel alarak, bazılarının ise eserlerin içerdikleri temaları vurgulayarak steampunk’ı tanımlamaya çalıştığı görülmektedir. Steampunk ile ilişkilendirilen estetik öğeler ve temaların sayısının günümüzde artması, farklı tanımların ortaya çıkmasına ve var olan tanımların değişikliğe uğramasına neden olmaktadır. Yapılan araştırmalara göre, türün değişen ve gelişen yapısı nedeniyle aslında steampunk’ın neyle özdeşleştirildiğinden ziyade, neden bu öğelerle özdeşleştirildiği sorusu üzerinde durulması ve bu sorunun cevabının, daha sağlam tanımların oluşturulmasına yardımcı olacağı sonucuna varılmıştır. Bu bağlamda, “ortak bir tarihsel döneme dayalı estetik anlayış”; cümlesinin, steampunk kavramı tanımlanırken temel çerçeve olarak kullanılması uygun olacaktır. Bu sebeple, steampunk’ın temelini türün barındırdığı estetik anlayışın oluşturduğu kabul edilebilir. Steampunk, tür, altkültür, akım ve moda gibi farklı kelimelerle tarif edilebilirken, sanatçılar ve takipçiler arasında ortak bir yaklaşım biçimi bulunmaktadır. Tüm bu bilgiler göz önünde bulundurularak, steampunk’ı, “temellerini 19. yüzyıl nostaljisine dayandıran, üretim ve zanaatkarlık temalarının ön planda olduğu, genellikle “mekanik yüksek teknoloji” kurgusu barındıran retrofütürist bir yaklaşım biçimi”; olarak tanımlamak mümkündür.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Bu çalışma için etik kurul onayı gerekli değildir.

Yazarların Makaleye Olan Katkıları

Yazar 1’in makaleye katkısı %70, Yazar 2’nin makaleye katkısı %30’dur.

Çıkar Beyanı

Bu çalışmada herhangi bir çıkar çatışması yoktur.

Kaynaklar

- Baudou, J. (2005). *Bilim-Kurgu*. (Çev. İpek Bülbüloğlu). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Brannigan, M. (2021, Ocak 26). *The Eternal, Desperate Optimism of Retro-Futurism in Fashion*. Yahoo News. Erişim Tarihi: 07.02.2022. <https://sg.news.yahoo.com/eternal-desperate-optimism-retro-futurism-130000064.html>
- 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.
- 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.
- Clute, J. ve Nicholls, P. (1995). *Encyclopedia Of Science Fiction*. New York: St. Martin's Press.
- Del Rey, L. (1980). *The World of Science Fiction 1926–1976*. New York: Garland
- Freedman vd. (1999). *The 20th-Century Art Book*. Londra: Phaidon Press
- Gross, C. (2006). Varieties of Steampunk Experience. *Steampunk Magazine*, 1(1), ss. 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), ss. 249-266.
- Guffey, E. ve Lemay K. C. (2014). Retrofuturism and Steampunk. Rob Latham (Ed.). *The Oxford Handbook to Science Fiction* içinde (ss. 434-450). Oxford University Press.
- Güney, K. M. (2007). *Başka Dünyalar Mümkün*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Hazelden, J. (2020). *Anything You Dream Is Fiction: Celebrating Ray Bradbury*. Chicago Public Library Blogs. Erişim Tarihi: 16.03.2021. <https://www.chipublib.org/blogs/post/anything-you-dream-is-fiction-celebrating-ray-bradbury/>
- Jagoda, P. (2010). Clacking Control Societies: Steampunk, History, and the Difference Engine of Escape. *Neo-Victorian Studies*, 3(1), ss. 46-71.
- Jeter, K., W. (1987). Letter - Essay from K. W. Jeter. *Locus*. 20(3), ss. 57.
- Kael, P. (1985). *Brazil*. The New Yorker, Erişim Tarihi: 19.03.2022. <https://www.newyorker.com/goings-on-about-town/movies/brazil>
- Merriam-Webster. (2022). *Anachronism*. Erişim Tarihi: 12.03.2022. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/anachronism>
- Meyer, M. (2022). *Retro Futurism Explained – Definition, Aesthetic, Fashion Examples*. Erişim Tarihi: 19.03.2022. <https://thevou.com/fashion/retro-futurism/>
- Onion, R. (2008). *Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice*. *Journal of Neo-Victorian Studies*, 1(1), ss. 138-163.
- Perschon, M., D. (2012). *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*. [Basılmamış Doktora Tezi]. University of Alberta Karşılaştırmalı Edebiyat Anabilim Dalı, Edmonton.
- Prodi, F., R. (2019). *Retrofuturismo?*. *Firenze Architettura*, 23(1), ss. 138-143.
- Tanenbaum, J., Tanenbaum, K. ve Wakkary, R., (2012). Steampunk as Design Fiction. *CHI '12: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* içinde ss. 1583–1592. New York: Association for Computing Machinery.

Tekeoğlu, N., T. ve Tıǧlı, 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), ss. 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. Big Bead Little Bead. Erişim Tarihi: 02.05.2022. https://www.bigbeadlittlebead.com/guides_and_information/history_of_steampunk.php