

50 YAŞINDA

BİR TEKNOFİLİN YAZIP YÖNETTİĞİ TEKNOFOBİ KLASİĞİ: *WESTWORLD* (1973)

Dilek Bayık



Genç ve başarılı bilim kurgu yazarı **Michael Crichton** 1973 yılında *Westworld*'ü çekmek için yönetmen koltuğuna oturdu. Bilim kurgu-western-korku türünde fütüristik bir filme imza attı. Delos tema parkında geçen bu modern korku masalı, temelindeki fikirler, getirdiği yenilikler ve kurduğu dünya

ile sonrasında pek çok film ve diziye ilham kaynağı oldu. Sinema seyircisi **Crichton** ile ilk kez, henüz yirmili yaşlarındayken, aynı adlı kitabından uyarlanan *The Andromeda Strain* (1971) filmiyle tanışmıştı. *Westworld*'den sonra da **Crichton**'ın sinema ile ilişkisi 2008'de 66 yaşında hayata veda edene kadar devam etti. Adı hem *Jurassic Park*'ta (1993) olduğu gibi kitaplarının film uyarlamalarında, hem de yapımcı, senarist ve yönetmen olarak başarılı yapımlarında sıkça görüldü.

Delos tema parkı, günlüğü 1000 dolara, içindeki "insanlar" ile birlikte Roma, Orta Çağ ve Vahşi Batı dünyalarından birinde, her arzularını gerçekleştirebilecekleri bir yaşam deneyimi vaat ediyor ziyaretçilerine. Bu üç dünya, ilgili tarihsel dönemin şehirlerine değil, daha çok bu dönemleri anlatan filmlerin dekorlarına benziyor. Sakinleri/aktörleri gerçek insanlardan neredeyse ayırt edilemeyecek özelliklere sahip kanlı canlı robotlar. Hollywood'un Düş Fabrikası olarak anıldığını da hatırlayacak olursak, ziyaretçilerin deneyimlerini "gerçek" olarak tanımlamaları daha anlamlı geliyor: Düşlerin gerçek olabilmesi için Düş Fabrikası'nın gerçekliğinde yaşanması gerekiyor.

Ancak Delos'un ziyaretçileri, karanlık bir sinema salonunda oturan, başkalarının düşlerinin pasif seyircileri değiller. Monoton hayatlarını bir süreliğine geride bırakıp, bu dünyaların içine bizzat dalıp, kalıplardan sıyrılıp, arzularını gerçekleştiriyorlar. Yaşadıkları hazza ufak da olsa bir gölge düşürmeyecek şekilde, robotların "insan" olduklarına ve yaşadıklarının "gerçek" olduğuna iknalar. Diledikleri mevkiye gelebiliyor, arzu ettikleri her kadın/erkek ile birlikte olabiliyor, istedikleri suçu işleyebiliyor, insan öldürmenin zevkine varabiliyorlar... Süpergonun kapısından içeri giremediği, id için tasarlanmış bir tema parkı burası. **Crichton**'ın filminde ortaya attığı etkileyici sorulardan biri şu; insanı insan yapan karanlık arzuları mıdır? Olayların gidişatına bakılırsa bu soruya verdiği cevap "evet". Robotlar zaman içinde, itaat etmemeye, yasakları delmeye, şiddet göstermeye ve öldürmeye başlıyorlar. Tüm bunlar artan arızalar olarak nitelendirilse de, aslında hizmet verdikleri insanlarda görülen davranışlar. Delos'un olmazsa olmazı, en temel özelliği, robotların tıpatıp insana benzemeleri. Tam da bu hedefe uyacak şekilde robotlar gittikçe karanlık arzulara bürünüp insana yaklaşıyorlar.

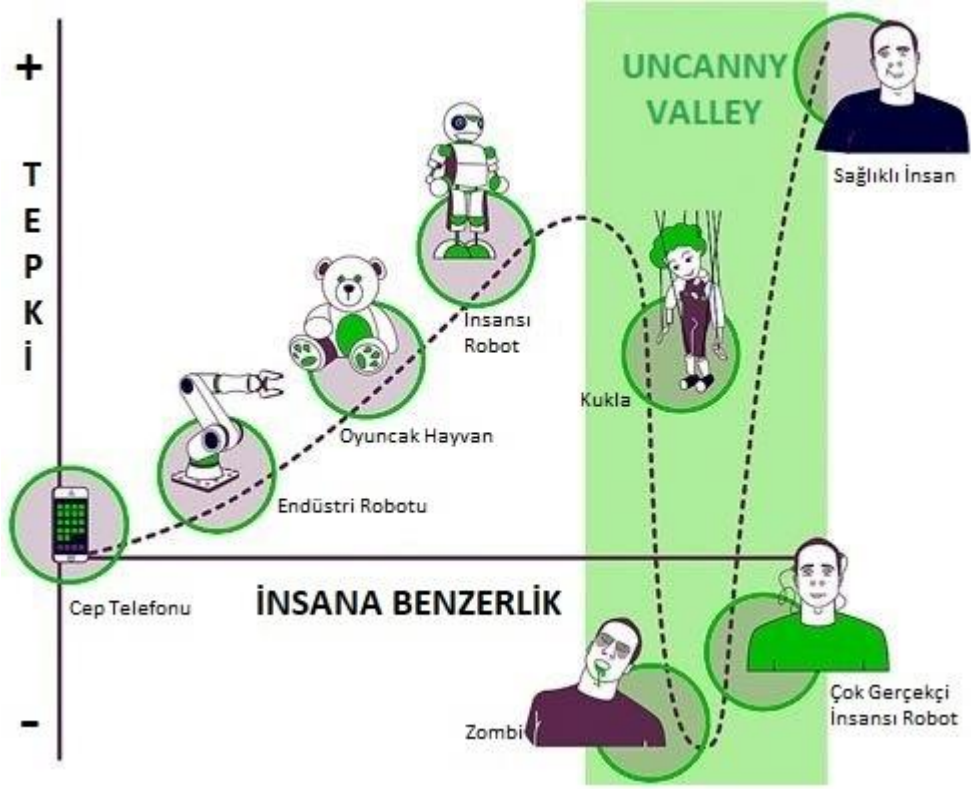
Michael Crichton, filmin pek çok kişi tarafından teknolojinin tehlikelerine karşı bir uyarı gibi görülmesinden yakınıyor. Örneğin park sahiplerinin finansal

açgözlülüklerine dair eleştirinin gözden kaçtığını söylüyor. Bir şeylerin ters gittiğinden şüphelendiklerinde bile cüzdanları kabarık ziyaretçilerini riske atmaktan çekinmediklerine, parkı kapatmadıklarına dikkat çekiyor. Bu örneğin dışında da, film mekânının böylesi bir tema parkı olması bile başlı başına kapitalist düzen eleştirisi işlevi görüyor. Parkın robotları modern dünya köleleri, proletaryayı temsil ediyorlar. Ziyaretçiler de her gün karşılaşılabileceğimiz sıradan kişiler; borsacılar, avukatlar, muhasebeciler... 1-2 haftalık tatille kendilerini uyuşturup rutinlerine geri dönecekler. Delos, sonsuza kadar kalınabilecek bir ütopya değil, kendine yetecek üretim modeline sahip olmayan bir dünya, bir tatil köyü.

Yönetmenin hedefi teknolojiye karşı bir uyarı yapmak olmasa da filmini teknofobi üstüne inşa ettiği su götürmez. *Westworld*'ün, **Masahiro Mori**'nin 1970'te "Tekinsiz Vadi" (Uncanny Valley) makalesini¹ yayınlamasından birkaç sene sonra çekilmiş olması tesadüf değil. Robotik profesörü **Mori**, makalesinde *abjection* olarak bilinen garip hissi bir grafikte açıklıyor. İnsanların, insan temsilleri karşısında, sempatiden tedirginliğe uzanan tepkilerindeki değişimler, bu grafik üzerinde yer alıyor. Bir animasyon karakteri ya da robotun, insan olmadığı net bir şekilde belli olmak koşuluyla, insana benzerliği arttıkça sempati görme ve kabul görme seviyesi artıyor. Ancak bu benzerlik iyice artıp, gerçek insana (bana) benzemeye başladığında, sempati yerini tedirginliğe bırakıyor. Kabul görme seviyesi aniden düşüşe geçiyor. Verilen bu tepki, grafikte vadi şeklinde görüldüğünden, bu davranış grafiği tekinsiz vadi olarak anılıyor.

1970'lerden bugüne, özellikle **Jasia Reichardt**'ın 1978'de yayınladığı *Robots: Fact, Fiction, and Prediction* adlı kitabından sonra, sinemacılar ve sosyal bilimciler bu kavramdan çok faydalandı. Tekinsiz vadi insanın "öteki" ile ilişkisini anlayıp aktarmak için önemli bir kaynak haline geldi. Buradaki "öteki" kavramı bana benzeyen ama ben olmayandır. Örneğin robot ya da zombi olabileceği gibi, farklı ırkta, farklı cinsiyette, farklı cinsel tercihte, farklı milliyette, farklı sosyal sınıfta, farklı gelir düzeyinde, farklı dinde, vb. farklı bir varoluş da "öteki" olarak düşünülebilir. Dolayısıyla, filmlerde gördüğümüz robotlar diğer tüm olası "öteki"lerin bir temsili olarak okunabilir, yorumlanabilir.

¹ Orijinali Japonca olan Masahiro Mori'nin "Uncanny Valley" makalesinin İngilizce çevirisi için: [IEEE Spectrum ([bağlantı](#))]



1973'te *Westworld*'de, tekinsiz vadinin erken ve başarılı örneklerini görüyoruz: Neredeyse insan olduğuna inanılan ama yüzünde mimikler olmayan robot, büyük bir tedirginlik ve gerginlik hissi yaratır. Ameliyat masasında yatan bir insana baktığımızı düşünürken, yüzünün hafifçe kaldırılıp arkasından kablolar çıktığını gördüğümüzde yaşadığımız dehşet, herhangi bir saldırı sahnesinde yaşayacağımızdan fazladır.



Filmin hikâyesinin güçlü fikirlere dayandırılması, 1973'te direkt olarak anlatılmaya niyet edilenlerin dışında da, günümüzden bakıldığında farklı

okumalara ve yeniden yorumlamalara imkân sağlıyor. Örneğin filmin feminist bir okumasında, seks robotlarının fuhuş ve insan kaçakçılığının gerektirdiği nesneleştirme ve insanlıktan çıkarma için bir metafor işlevi gördükleri belirtiliyor.²

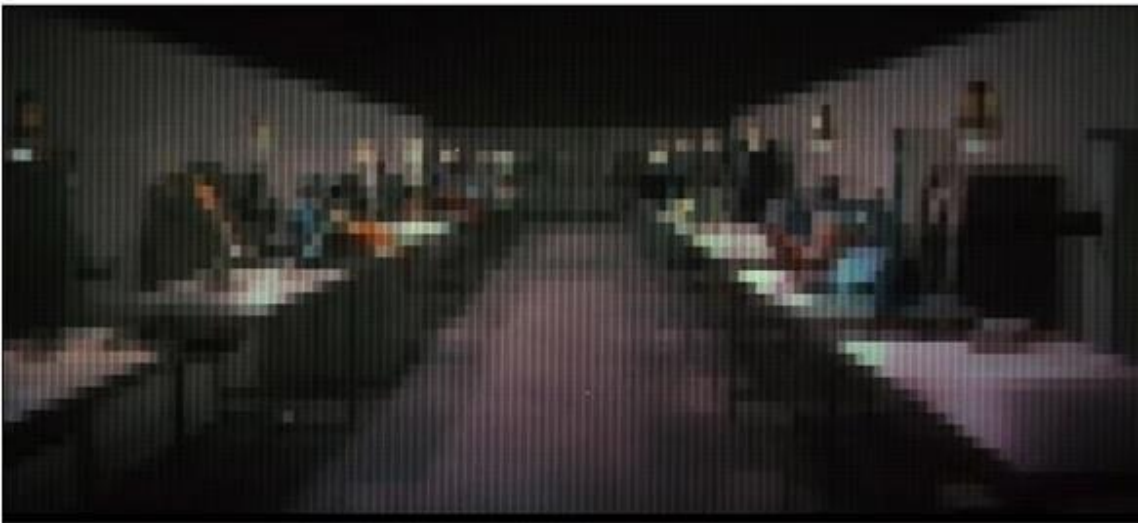
Günümüzden farklı olarak 70'lerin başında bilim kurguların oyuncu kadrosunda yıldızlara rastlamak olağan değildi. Geneline baktığımızda **Westworld**'ün de güçlü yanlarından biri oyuncu kadrosu ve oyunculuk değil. Ancak, kariyerinin sonlarına gelmiş ve kabul ettiği rollerde artık çok seçici davranmayan **Yul Brynner**, filmin şanslarından biri. Siyah şapkalı robot-kovboy Gunslinger rolünde, film boyunca birkaç cümlelik repliği dışında konuşmuyor. Çıkardığı muhteşem oyunculuk, mimikleriyle ve bakışlarındaki ürkütücü cansızlıkla hayat verdiği robot, seyirciyi tekinsiz vadinin derinlerine sürüklüyor. **Arnold Schwarzenegger**'in de ileride belirteceği üzere, **The Terminator** (1984) film serisinde cyborg T-800'ün esin kaynağı Gunslinger'dır. Peki, böylesi bir oyunculuk, seyirciyi karşısındakinin insan olmadığına ikna etmek için yeterli mi? Bir zamanlar Siyam Kralı olarak seyredilen oyuncu, vurulduğunda kan kaybederek ölen bir kovboyu canlandırmakta! Onun bir robot olduğuna inanabilir mi? Aslında sinemanın büyüsü bu ve seyirci film ile sağlam bir ilişki kurabildiği sürece ikna olacaktır. Ama **Crichton**, edebiyatın anlatmak konusundaki gücünün, sinemada göstermek ile karşılanabileceğini düşünmüş olmalı. Robotun dünyayı nasıl algıladığını göstermeye ve bu şekilde seyircinin kafasındaki son şüpheyi de silmeye karar vermiş. **Westworld**, sahnelerinde CGI (*computer generated imagery*) teknolojisini kullanan ilk uzun metrajlı filmidir.

Bugün, görüntüyü bilgisayarımıza ya da telefonumuza bir dokunuşla kaydetmek, değişiklikler yapmak çok doğal geliyor. Üzerinde düşünme gereği bile duymuyoruz. Ancak sinema filmlerinin peliküle imajlar olarak kaydedildiği 1973 yılında, sıradan insanın etrafında bilgisayarlar yoktu, dijital fotoğraf makinasının icadına bile birkaç yıl vardı. CGI teknoloji geliştirilmişti ama hayatın içinde ya da Hollywood filmlerinde değildi. NASA, Mars'ta çektiği fotoğrafları Dünya'ya aktarmak için kullanmıştı. Bilgisayar tabanlı görüntü işleme çok daha karmaşık ve kapsamlı bir konu ama 1973 yılının seyircisine, CGI teknolojisinden bahsetmeye, zihninde bir şeyler canlandırmaya çalışayım:

² Kozlovic, Anton Karl. *Technophobic Themes in Pre-1990 Computer Films*, Science as Culture, Eylül 2003.

Her rengin sayısal karşılığını yazan bir tablomuz olsun: Bu bizim sihirli anahtarımız olacak. Bir görüntüyü, her biri tek bir renk ile gösterilen olabildiğince küçük karelere ayıralım. Her karedeki rengin sayısal karşılığını bir yere yazdığımızda görüntüyü kaydetmiş oluruz. Daha sonra, farklı bir mecrada bu sayıların renk karşılıkları sırayla boyandığında, kaydedilmiş olan görüntü yeniden üretilebilir. Işınlama gibi harika bir şey değil mi! Bu sayede sadece canlılar değil, teknolojik ürünler, robotlar da görebilirler. Gerçi bu biraz ürkütücü sanırım.

Michael Crichton, aşağı yukarı böyle düşünmüş olmalı. Filmde uygulanan da basitçe bu yöntemdi. Robotun bakış açısından (*point of view*) çekilen sahneler CGI olarak kaydedildi. Seyirci bu sahnelerde **Yul Brynner** ya da kameramanın değil robotun gözleriyle dünyaya baktı. Bu gözlerin gördükleri kesinlikle doğal değildi, tekinsizdi. Filmin görsel efektlerini yaratan **John Whitney Jr.**'in söylediği gibi çalışmaları, uyguladıklarından daha fazla ihtimal barındırıyordu ve henüz



hayal bile edemeyecekleri de ileride ortaya çıkacaktı. 1973'te **Westworld**'de, bilim kurgu sinemasında dijital görsel efektlerle yaratılacak dünyaların kapılarını açan bir çalışma yapılmıştı.

Parlak fikirlere ve vizyona sahip, çok başarılı bir yazar olan **Crichton**, **Westworld**'de ilk sinema filmini çeken tecrübesiz bir yönetmendi. Filmin konusu, ardındaki fikirler, türlerin birleştirilmesi, anlatıyı destekleyecek teknolojik yenilikleri kullanmak gibi pek çok özelliği, **Westworld**'ün çekildiği zaman başarıya ulaşmasını ve kült bir film olarak günümüze taşınmasını sağladı. Ancak düşük bütçesi ve **Crichton**'un yönetmenlik konusundaki deneyimsizliğinin etkileriyle, filmin zayıf yönleri de var. **Westworld** 1,2 milyon dolarlık bir bütçeye sahip. Son teknoloji kullanan ve üç görkemli dönem filmi dekoruna ihtiyaç duyan bir film için düşük bir bütçe. Bunun etkileri, filmde olumsuz olarak hissediliyor. Örneğin Vahşi Batı dışında diğer iki dünyayı filmde çok göremiyoruz. Gördüğümüz sınırlı sahnelerde ise, dekorlar ve yaratılan mekânlar bu dünyaları hakkıyla temsil edemiyor. Filmin diğer bir sorunu da başrol dışındaki oyunculukların yetersizliği, bir tema parkını çekip çevirdiğine inanmamız gereken oyuncuların sayı ve çeşitliliğinin çok az oluşu. Yine de imkânsızlıklar karşısında bulunan çözümlerle, inandırıcı ve başarılı bir film ortaya çıkarılmış olması takdire şayan. Detaylı ve görkemli sahneler çekilemese de dönem filmlerinin klişelerini kullanarak her bir dünyanın hissini izleyiciye geçirmek; senaryo yazarı bulunamadığı için filmin başına reklam filmi ekleyip bunu bir reklam yazarına yazdırmak; CGI teknolojisi için konunun uzmanına ödenmesi gereken rakamın bütçenin yaklaşamayacağı boyutlarda olduğu anlaşılınca, uzmanın oğlu ile çalışmaya karar vermek bunlardan bazıları. Sonuca baktığımızda; film ne zayıf taraflarının etkisiyle çözümlenip dağılıyor, ne de sadece keyifli bir macera filmi izleme peşinde olan seyirciyi güçlü fikrinin ağırlığıyla korkutup uzaklaştırıyor.

Westworld'ün başarısının ardından 1976 yılında devam filmi **Futureworld** çekildi. Sonrasında 1980'de bu evrende geçen bir dizi **Beyond Westworld** ekranlarda yer aldı. Ancak bu yapımlar kayda değer başarılar elde edemediler. **Westworld**'ün başlattıklarını devam ettiren, film ile direkt ilgi kuran ya da içinden bazı öğeleri alan farklı bilim kurgu yapımları oldu. 1984'te ilk filmi vizyona giren **Terminator** film serisi, **Westworld**'den hem fikirsel hem görsel anlamda çok şey miras aldı. **Westworld**'den 2016'da televizyona aynı adla

uyarlanan dizi de eleřtirmeler ve seyircilerin beęenisini kazandı. Doğrudan bağlantılı bu iki yapım dışında pek çok bilim kurgu filminde dijital efekt kullanımlarının yanı sıra **Westworld**'ün dięer izlerini de görmek mümkün.



Tam 50 yıl önce çekilmiş olmasına rağmen, sinema tarihindeki yerinin yanı sıra, hala değerli bir sinema ürünü **Westworld**. Bilim kurgu, korku ve western tutkunlarına, sinema tarihine ve teknolojiye meraklı olanlara ya da sadece 1,5 saat boyunca hoş bir film izlemek isteyenlere gönül rahatlığıyla önerebilirim.