

T.C
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SİNEMA-TV ANASANAT DALI
SİNEMA-TV SANAT DALI

ÇÖPÇÜ

Sanatta Yeterlik Tez Raporu

Tezi Hazırlayan

Yasin NAR

İstanbul, 2021

T.C
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SİNEMA-TV ANASANAT DALI
SİNEMA-TV SANAT DALI

ÇÖPÇÜ

Sanatta Yeterlik Tez Raporu

Tezi Hazırlayan

Yasin NAR

17550220005

0000-0001-5365-8701

Danışman:

Prof. Dr. Oğuz MAKAL

İstanbul, 2021

YEMİN METNİ

Sanatta Yeterlik Tezi olarak sunduğum **Çöpçü** başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmamın içinde kullandıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını, patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım. 27/09/2021

Yasin NAR

TEZ ONAYI

Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü *Sinema-Tv Sanatta Yeterlik* programı öğrencisi *17550220005* numaralı *Yasin NAR*'ın hazırladığı *“Çöpçü”* konulu SANATTA YETERLİK TEZİ ile ilgili TEZ SAVUNMA SINAVI Lisansüstü Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddesi uyarınca 27.09.2021 günü saat 11:00'de Microsoft Teams programı aracılığıyla on-line olarak yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonucunda adayın tezinin **KABULÜ**'ne **OYBİRLİĞİ**yle karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	KANAATİ	İMZA
Prof. Dr. Oğ*** MA*** (Danışman) (Beykent Üniversitesi)		
Prof. Bu*** BU*** (Üye) (Beykent Üniversitesi)		
Prof. Bü*** VA*** (Üye) (Beykent Üniversitesi)		
Prof. Dr. Se*** ÇE*** (Üye) (İstanbul Aydın Üniversitesi)		
Prof. Dr. Ce*** DE*** (Üye) (İzmir Katip Çelebi Üniversitesi)		

Adı ve Soyadı : Yasin NAR
Danışmanı : Prof. Dr. Oğuz MAKAL
Türü ve Tarihi : Sanatta Yeterlik, 2021
Alanı : Sinema - Tv
Anahtar Kelimeler : Cyborg, Emek Sömürüsü, Distopya, Ütopya, Modern Kölelik

ÖZ

ÇÖPÇÜ

Yakın gelecekte geçen hikâyenin kahramanı “Çöpçü” görevi sokakları temizlemek olan bir robottur. Onun temizlik yaptığı bir yerde futbol oynayan çocuklar ile karşılaşması, şarjının bitmesi her şeyi değiştirir. Ancak işini aksattığı için görevliler tarafından merkeze götürülerek yaptığı anlaşma hatırlatılır. Çöpçü gerçekte oldukça yaşlı, ölümü bekleyen bir insanken kendisine ölümsüzlüğü vaat edenlerle anlaşma imzalamıştır ve bunun da sonuçları mutlaka olacaktır. Özetle bu film distopik bir gelecekte, robot-insan karışımı “cyborg” kavramı üzerinden emeğinin her zaman sömürüleceği, modern çağ köleliğinin bitmeyeceğini anlatmaya çalışır.

Name and Surname : Yasin NAR
Supervisor : Prof. Dr. Oğuz MAKAL
Degree and Date : Proficiency in Arts, 2021
Field of Study : Cinema / TV
Keywords : Cyborg, Labor Exploitation, Dystopia, Utopia,
Modern Slavery

ABSTRACT

SCAVENGER

The protagonist of the story “Scavenger” which takes place in the near future, is a robot whose task is to clean the streets. Meeting children playing football in a place where he is cleaning, running out of battery changes everything. However, because he was disrupting his work, he was taken to the center by the officers and reminded him of the agreement he made. While the scavenger was actually a very old man waiting to die, he made a deal with those who promised him immortality, and this will definitely have consequences. In summary, this movie tries to explain that in a dystopian future, the robot-human mixture "cyborg" concept will always be exploited, and modern age slavery will not end.

İÇİNDEKİLER

Sayfa No:

ÖZ

ABSTRACT

GİRİŞ	1
-------------	---

BİRİNCİ BÖLÜM DİSTOPYA KAVRAMI

1.1 Ütopyanın Distopyaya Dönüşmesi	5
1.2 Distopyanın Sinema Tarihi İçerisinde Gelişimi.....	8
1.3 Siborg-Cyborg Kavramı	12
1.4. Sinemada Cyborg/Siborg'un Temsili	13

İKİNCİ BÖLÜM FİLM HAKKINDA GENEL BİLGİ

2.1. Sinopsis.....	16
2.2. Tretman.....	17
2.3. Senaryo	19
2.4. Görsel Öyküleme (Storyboard).....	25

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM YAPIM AŞAMASI

3.1. Kamera.....	40
3.2. Objektif	41
3.4. Işık	41
3.4. Ses Kaydı	42
3.5. Müzik.....	42
3.6. Kurgu ve Görsel Efektler	42
3.6. Filmden Notlar	43
3.7. Set Fotoğrafları	45
3.8 Afiş.....	47

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME.....	48
-----------------------------	----

KAYNAKÇA.....	49
---------------	----

GİRİŞ

Çöpçü adlı tez filminde bilim kurgu türünün alt türlerinden “distopya” ile cyborg kavramı hatırlatılmaya çalışılmıştır. Distopya ütöpik bir toplum anlayışının anti-tezi olarak “olumsuz geleceği” tanımlamak için kullanılmıştır. Örneğin George Orwell’ın 1984, Aldous Huxley’in “Cesur Yeni Dünya” adlı romanları gibi. Sinemada da otoriter- totaliter bir devlet modeli ya da benzer bir başka baskıcı sistem altında karakterize edilen öyküler anlatılmıştır. Metropolis, Bladerunner, Brazil, V for Vendetta, The Lobster hemen akla gelenlerdir. Sanayi devrimi sonrası ortaya çıkan sonuçlar göstermektedir ki emeği ile geçinen insanların çalışmaları istismar edilmekte bu duruma karşı koyamamaktadırlar, bu gelişmeler modern kölelik kavramını roman yada sinemada görülmesine yol açacaktır. 1936 yapımı Charlie Chaplin’in “Modern Times/Modern Zamanlar” filmi 1930’lu yıllardaki Büyük Ekonomik Buhran günlerinde makineleşmenin de etkisi ile bozulan ekonomik ve toplumsal koşulları, artan işsizlik sorununu, bir bakıma çağın ‘modern kölesi ’(Şarlo) üzerinden anlatmaktadır. *Çöpçü* adlı filminin ana karakteri olan çöpçü gelecekte de olsa özde Modern Zamanlar filmindeki Charles Chaplin’in kahramanı ile benzerlik taşır, insan-emek-yabancılaşma ilişkisini hatırlatır.

Bilimkurgu film türü, Lumière Kardeşler’in 22 Mart 1895 tarihinde, halka açık ilk gösterinden kısa bir süre sonra Georges Méliès’in çizgilerle ve efektlerle izleyiciyi büyüleyen Aya Seyahat (1902) filminden başlayarak günümüze başarılı, etkileyici örnekleriyle sürmektedir. İçlerinde Stanley Kubrick’in ünlü 2001: Uzay Destanı ya da Christopher Nolan’ın Interstellar/Yıldızlararası’na, günümüzde henüz gösterime girmeyen Tom Hanks’li Bilim Kurgu “Finch” (2021) filmine, insan, yaşam, ölüm, kıyamet-kıyamet sonrası, fedakârlık, tutsaklık, özgürlük gibi kavramları geliştiren hikayelerin kahramanları ile ilgili anlatılar beğeni görmeye devam etmektedir. Örneğin kıyamet sonrası Finch’te öykünün kahramanı hasta ve hayatta son kalan mucit Finch (Hanks) ölüme yaklaşırken, çok sevdiği köpeğini korumak için bir android yapmaya karar verecektir. Büyük çoğunluğu uzak gelecekte geçen ama sevgi, özgürlük, vefa, fedakârlık gibi temalarla öyküleri gelişen bu filmlerdeki gibi, *Çöpçü* tez filminin de esini olan Modern Zamanlar filminde benzer temaya rastlanır. Bir kara

komedi ve toplumsal eleřtiri nitelięi taşıyan filmin kahramanı řarlo'nun hayatını deęiřtiren řey babası grev sırasında öldürölen kimsesiz bir genç kızla sokakta tanışması, onun arkadaşı ve koruyucusu olmasıdır. Hatırlanacağı gibi zorluklardan bunalan genç kız řikâyet ettięinde řarlo ana "Gölümse, umudunu kaybetme, başaracağız" diyecektir. Kaldı ki, filmin tema müzięinin adı da *Smile/Gölümse* 'dir

Modern Zamanlar filminin çekildięi 1936 yılından günümüze toplumsal kültürel deęişimlerin ardında kapitalist üretim tarzının, işsiz, "güvencesiz", "yarı zamanlı" karın tokluęuna çalışması istenen insanın kendisini gerçekleřtirmesi, özgürleřmesinin önündeki engellerden bir olduęu görölmektedir. İnsan bu uzun süreçte insanlıęından koparak yabancılaşmakta, bir bakıma modern kölelik devam etmekte, üstelik geleceęin toplumunda devam edeceęi göstergeleri de önümüzde durmaktadır.

Çöpçü tez filmi deęinilen temalar çerçevesinde yabancılaşma ve modern kölelik kavramlarını distopik bir dünyada görmeye, řarlo'ya benzer bir naiflikteki kahramanı ile özü aynı kalan kapitalist üretim tarzına baęlı toplumsallıkta ve otoriter yönetimde insan-emek ilişkisini gündeme getirmeye çalışmaktadır.

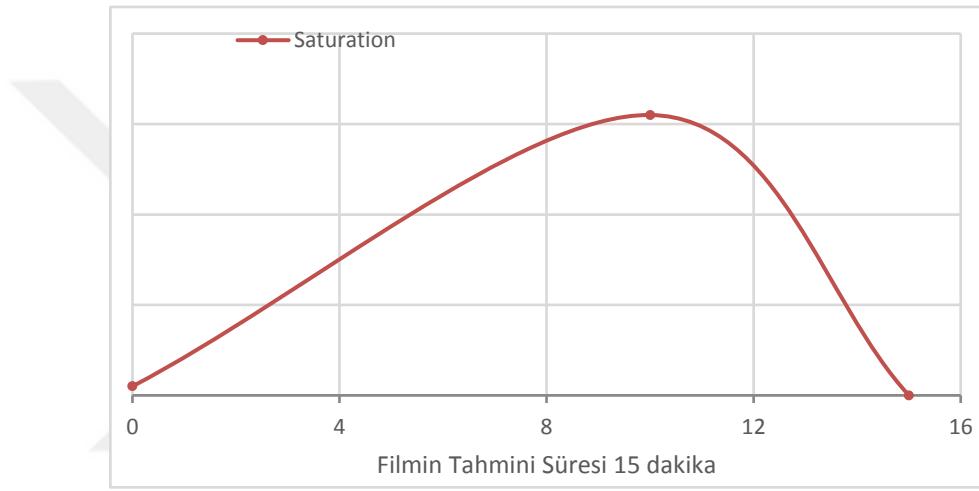
Bu nedenle raporda Distopya/Cyborg kavramları üzerinde durulmuřtur.

Filme yaklaşımda řunlar görölecektir:

Çöpçü filminde sinemada rengin algıya olan etkilerinden yola çıkarak, sinemada renk kullanımının insan algısına etkileri üzerine yoğunlaşılıřmış, farklı sahneler için farklı renk tonları kullanılarak görsel içerięin etkisi artırılmaya çalışılıřtır.

Çalışmanın başlangıcında Çöpçü karakterinin rutin işlerini yaptıęı sahnelerde siyah beyaz olarak görölen film, karakterin çalışmayı bırakıp çocuklarla oynamaya başladıęı sahnenin başından itibaren renkli hale geçiř yapmaya başlar. Böylece Çöpçü karakterinin geçmiş yaşamı ve biyolojik hayatı sonrası maruz kaldıęı esaret duygusu ile siyah-beyaz ve gri tonların yansıtacağı düşünölen algı arasında paralellik kurulmaya çalışılırken, renkli sahnelere geçiřler ile "özgürlük" duygusu ve Çöpçü karakterinin sözleşmeyi imzalarken hissettięini düşündüğümüz "umut" kavramı renkler ile güçlendirilmeye gayret edilmiřtir.

Filmin finaline doğru Çöpçü karakterinin hapsediğı kısır döngü ve umutsuzluk duygusunun karakterin tüm hayatına hâkim ve değıştirilemez olduğı duygusunu güçlendirmek için film tekrar siyah-beyaz ve gri tonlara döner. Çalışmanın başlangıç ve bitiş sahnelerinin bu tonlar ile verilmesinin, filmin distopik türde olmasına katkıda bulunduğı düşünülmektedir. Distopya türünün önemli örneklerinden 1982 yapımı Blade Runner filminin tamamına hakim olan soluk ve koyu renklerin yapıma kattığı görsel etkinin bir benzerinin, bu kez renk değışimi ile sağlanması amaçlanmıştır.



Amaç:

Çöpçü adlı bilim kurgu türündeki kısa film; sanayi devriminin ortaya çıkardığı modern kölelik kavramını, insanoğlunun her dönem farklı isim ve sistemlerle yarattığı sınıf ayrımcılığını, distopik bir gelecekte, robot-insan karışımı “cyborg” figürü üzerinden anlatmayı amaçlamaktadır. Muhtemelen hayatının oldukça uzun bir bölümünü çalışarak ve borç ödeyerek geçirmiş bir insanın, biyolojik ömrünü tamamladıktan sonra ölümsüzlük vaadine inanıp bağlayıcı kuralları olan bir anlaşma ile robotlaştırılarak çalıştırılması anlatılmaktadır. Filmde bir bakıma “Çöpçü”, emeği sömürülen, sistemin dışına çıkmasına izin verilmeyen modern çağ kölelerini temsil etmektedir, filmin 1936 yılında çekilen ve benzer sorunları ele alan “Modern Times” filmine atıfta bulunması bu nedenledir.

Kapsam:

Filmin amacına uygun olarak hazırlanan raporda görüleceği gibi, distopya kavramı, distopyanın edebiyatta ve sinemadaki yansımaları incelenmeyi hak etmektedir. Aynı zamanda Cyborg kavramının ortaya çıkışı ile sinema tarihi içerisindeki yeri açıklanmış, insan ve makine arasındaki sınırın belirsizleşmesinin ana kavramı olan Cyborg’ün sinemada temsili incelenmiştir. Diğer yandan raporda film için yapılan yöntemsel çalışmalar ve filmi oluşturan yapım aşaması yer almaktadır.

Yukarıdaki tüm açıklamalar filmin yol haritası olduğu gibi, filmin kapsamını da ortaya çıkarmaktadır.

Yöntem:

Çöpçü filminde, geçmişten günümüze süre gelen eşitsizlik, ayrımcılık ve sömürü düzeninin gelecekte nasıl olacağının öngörüsü üzerinde durulmuştur.

Bu yaklaşım günümüz dünyasının güncel sorunlarından olan modern kölelik, sınıf ayrımı ve teknolojinin sosyolojiyi değiştirmesinden beslenmektedir. Bu amaçla robot metafor olarak seçilmiş, insanla özdeşlik kurulmuştur.

Seyirciye amaçta belirtilenleri aktarabilmek ve her sahnenin etkisini artırabilmek, kısaca sinemada rengin görsel algıdaki rolünü yansıtabilmek için farklı sahnelerde farklı renk-tonları kullanılmıştır. Renk doygunluk ayarı “*Çöpçü*” filminde kullanılmadan önce, “*Rust in Peace*” filminde denenerek nasıl sonuç vereceği gözlemlendi.

Robot görüntüsü için üç farklı model çizilerek *çöpçü*nün mekanik bir robottan çok biyolojik insan bedeni ile aynı görüntüye sahip, insandan ayırması oldukça zor bir formda ortaya çıkması sağlandı. Bu yaklaşımda son yıllarda filmlerde karşılaşılan robot, android veya cyborg karakterlerin daha çok bu formda üretilmesinin etkisi oldu.

BİRİNCİ BÖLÜM

DİSTOPYA KAVRAMI

Distopya Yunanca dystopia (distopya) kelimesinden gelmektedir. Yunanca bir öntakı olan dys/dis, “kötü” veya “olumsuz” olarak kullanılır. “Kelime “ütopya”nın zıttı olarak düşünülmüştür. Distopya, “var olmayan güzel yer” anlamına gelen Eutopia ile ilişkilendirilmiştir ve anti-ütopya anlamındadır.” (Çelik, 2015) Distopya tıpkı ütopya gibi “kurgusal bir kavramdır, kurgusal öykülerde kullanılmak üzere tasarlanmıştır ve daha çok uzak gelecekte geçen öyküleri işarete eder. Distopik romanlar yazıldıkları dönemin, siyasal, teknolojik ve sosyal durumundan hareketle geleceğe yönelik, politik olarak nitelenebilecek kurgu çağrışımı yapar.

Türün temel özelliği ütopya karşıtı bir düşünceden hareket ederek, kötümser bir gelecek tablosu çizmesidir. Eserlerin hemen hemen tamamında son derece merkezileşmiş baskıcı sistem yüksek teknolojiyi toplumu kolay yönetebilmek için kullanan baskıcı totaliter rejimlerin hâkimiyeti altında bir geleceğe işaret etmesidir. Distopik romanların çıkış noktası hemen her zaman günümüz toplum yapısına yeni olarak sunulan teknolojiler ve dünya politikalarının giderek merkezileşen bir yapının ürünü olmasıdır.” (Çelik, 2015)

1.1 Ütopyanın Distopyaya Dönüşmesi

Yunanca kökenli “ou-topos” ütopya kelimesinin kaynağıdır. Yer anlamına gelen “topos”, “ou” ön eki alarak hiçbir yer veya olmayan yer anlamına gelir. Kelime ilk defa 1516 yılında Thomas Moore tarafından “Utopia” adlı eserinde kullanılmış olsa da kökeni antik çağlara kadar uzanır. Sümer ve Mısır kaynaklarında “adil toplum” özleminin yer aldığı kaynaklar bulunmaktadır (Yıldız, 2011). Platon’un ideal devlet düzenini tasvir ettiği “Devlet” adlı eseri ve Aristoteles’in toplum tasarıları sunan “Politika”sı örnek olarak sunulabilir. (Erin, Tezcan 2014)

Modern çağda ise ütopya kavramının, rönesans, reform hareketleri, coğrafi keşifler gibi değişimlerden etkilendiği açıkça görülür. Sosyal eşitliğin fikir olarak gelişmesi 17. ve 18. yüzyılları içeren Aydınlanma Çağı’nın ütopyalarında oldukça

etkin olacaktır. Bu çağda her ne kadar bilime karşı olumlu bir bakış gelişse de bilimin getirdiği değişime karşı tedirginliğin de başladığı görülmektedir. 19. yüzyılda ütopya kavramının ele alındığı eserlerin çokluğu önceki dönemlere kıyaslanmayacak kadar fazladır. Sosyal eşitlik, sanayi devrimi ve aklı merkeze alan ve güvenen düşünce yapısı eserleri değiştirmeye başlayacaktır. (Yıldız, 2011)

Ütopik eserlerin gelecek kurgusu inşa ederken günün koşullarını dikkate almadığı ve büyük bir yanılgıya düştüğü eleştirisi distopya, karşı/kara ütopyanın doğuşunu sağlamıştır. Ütopyadaki iyilik, doğruluk mutluluk gibi kavramların yerini kaynağını güncelden alan gerçekçi bir tedirginlik almıştır. (Yıldız, 2011)

‘Sözcük’ olarak ilk dafa 19. yüzyılın İngiliz filozof, politik ekonomist, siyasetçisi John Stuart Miller tarafından kullanılan distopya, gerçekte "ütopyanın tersi" anlamında değil, "kötü bir yer" anlamını içermektedir. 20. yüzyılda ise bilimsel-teknik gelişimin bazı olumsuz sonuçları, nükleer denemeler, iki büyük Dünya savaşı gibi nedenlerin etkisiyle toplumlarda karamsarlığın giderek arttığına tanık olunur. Bu da ütopyanın karşıtı, konusu gelecek zamanlarda geçen hikâyelerin artmasını sağlayacaktır. Buna George Orwell'in 1984 ve Aldous Huxley'in Cesur Yeni Dünya örnek gösterilebilir.

Distopik eserlerde karşılaşılan ileri teknolojiyi kontrol eden baskıcı idari yapı, yeni ve katı bir kast sistemine göndermeler, kontrol edilmeye ve gözetim altında tutulmaya çalışılan sosyal sınıflar, makineleşen toplumsal, yapay zekalı yaşam vb. konuları işleyen gelecek kurguları görülecektir.

Distopya ya da Negatif Ütopya (Dystopia or Negative Utopia) içerikli eserler bir bakıma okuyucunun yaşadığı toplumdan daha kötü bir toplumla karşılaşabileceğini anlatır, yazar kendi anlayışını taşıyan zaman ve mekân kurgusu içerisinde yine kendi üslubuyla düşüncelerini aktarmayı sürdürür.

Sözü edilen genel endişe, ütopik tasavvurun yazarları ilgilendiren karanlık tarafı bir bakıma gelecekte olabilecek potansiyel tehlikeleri yazın diliyle resmettirecektir. Dolayısıyla distopya bir anlamda da uyarı niteliğindedir. (Harris, 2003)

G. Orwell ve A. Huxley gibi yazarların öncüsü ve esin kaynağı olan Zamyatin, “Biz” adlı romanında devletin daimi göz altında tutarak yönettiği bir şehiri konu edinir. İki Yüzyıl sürmüş büyük savaş sonrasında Dünya’daki diğer şehirlerle bağlantısı kopmuş ve tümüyle camdan yapılmış bu şehiri saran duvarının dışında sadece doğa bulunmaktadır. Tek devletin kusursuzluğu empoze edilip yüceltilirken, yaşayanlar doğadan ve kendi “ben”liğinden koparılmış ve onlara isim değil numara verilmiştir. Bu toplumda hayal kurmak ve âşık olmak yasaklanmıştır. İnsanlar cam evlerde birbirleri ile aynı odalarda uyumakta, kıyafet olarak aynı üniformaları giymektedirler. Yarı küre, küp gibi geometrik biçimde yapılmış kamu binaları bu şekli ile anıtsallık kazandırılmış bir kutsiyet addedilmiştir. (Tekin 2014)

Huxley’in *Cesur Yeni Dünyası*’nda ise kimsenin hastalanmadığı, suç ve şiddetin olmadığı ve mutlu olunabilecek bir toplumsal yapı, ayrıca otoriter denetim olmamasına rağmen iktidarın kontrol etme isteğine de rastlanır. İnsanlar yapay yollarla üreyip bir kast sistemine tabi olmak zorundadırlar. Genel toplum yapısı propaganda ve şartlandırma sonucu robot gibi olsa da mutludur (Dora, 2012).

Orwell’in *1984* adlı alegorik politik romanı ise, dünyayı Okyanusya, Avrasya ve Doğu Asya olmak üzere üç temel bölgeye ayırır. Toplum yapısı da üçe ayrılmıştır: bunlar iç parti, dış parti ve proletaryadır. İç parti ayrıcalıklı, dış parti sürekli denetim altında ve proletarya ise hizmetten yoksun ve denetimsizdir. Dış çevre savaş sonrası kent görünümü değişikliklerin yapılmadığı soluk, harabe ve bakımsız olarak tasvir edilmiştir. Literatüre “Büyük Birader”, “Düşünce Polisi” gibi yeni kavramlar kazandırmıştır. (Erin, Tezcan 2014) Kitap 1984 yılını tasvir ediyor gibi görünse de gerçekte bugünden -yarına ilişkin- izler saklamaktadır.

1.2 Distopyanın Sinema Tarihi İçerisinde Gelişimi

Distopik kurguların hikâye ve roman olarak etkisi, okurun ilgisini çekmesi, bu hikayeleri daha kolay ve etkili anlatabilecek yedinci sanat, Deleuze'e göre 'bir yaratma eylemi' olan sinemada görülmesini sağlayacaktır. Kaldı ki, uzak bir gelecekte tasarlanmış gibi görünse de, distopyaların üretildikleri toplumla ve o toplumun sosyal, endüstriyel, kültürel ve siyasi yapısıyla ilgisi bulunmaktadır. 20.yüzyılda tüm insanlığı çeşitli biçimlerde etkileyen savaşlar, nükleer yıkımlar, demokrasi karşıtı gelişmeler, siyasi baskılar ve baskıcı rejimler, sınıfsal çatışmalar gelecek senaryolarının temeliyken ve filmlerde çoğu kez sözü edilen çerçevenin içinde senaryolar üretirken, 21.yüzyılda çevre kirlilikleri, küresel ısınma, azalan kaynaklar ve erişim sorunu, doğal kaynakların tükenmesi, kimliksizleşme, küresel salgın konuları ağırlık kazanmıştır. Kısaca, ortak olarak iki dönemde de teknolojik gelişimlerin sosyolojiyi de değiştirmesi bilimsel ilerlemeler ve tüm bunların uygulanış, kullanılış biçimi ve tek elde toplanmasına yönelik kaygılar görülmektedir (Erin, Tezcan 2014). Günümüzde insanlığın gelecek zamanındaki yaşamını bir distopya olarak kurgulayan bilim kurgu sineması umutsuz bir geleceğin tasvirini yapan örnekleri vererek hem etkili olmakta, hem ilgi çekmektedir. Zaman içinde yapılan yolculuk şu filmleri ortaya çıkartır:

Metropolis (1927) filminin çekildiği 1920'li yıllarda popüler konu olan kapitalizm ve sanayileşme, sınıf ayrımı filmin genel olarak işlediği konulardır. İşçiler ve yönetici sınıf arasındaki ayrımının derinleşmesi, üretimin, sermayenin ve teknolojinin insani değerleri yok edişi, bölünmüş toplumsal yapı filmde işlenir. Sanayi Devrimi'nin negatif etkilerinin açıkça anlatıldığı filmde, duyarsızlaştırılmış ve makineleştirilmiş köleliğe terk edilen işçiler üretimin sürekliliğinden yaşadıkları yer altı şehrinde sorumludurlar (Polat, 2012). Yöneticileri ise yer üstünde yaşar. Gökdelenler, gelişmiş otoyollar uçan araçlar, stadyum, eğlence mekanları, "Sonsuz Bahçeler", "Evlat Kulübü" gibi yer altı şehrinde bulunmayan konfor ve çeşitlilikte fonksiyonlar yer güzünde bulunmaktadır. (Yüksekli, 2013). Baskıcı, gözetleyen ve denetleyen iktidar kavramının vurgulandığı filmin en önemli sahneleri Mucit Rotwang'ın icat etmiş olduğu ve Metropolis'in yöneticisinin oğlu Freder'in âşık olduğu Maria'nın yerini alacak ve düzende bir kaos yaracak makine-insan (kadın robot) ile ilgilidir.

George Orwell'in 1984 adlı geleceğe ilişkin bir kâbus senaryosu olarak nitelenen yapıtı 1984 tarihinde Michael Radford tarafından uyarlanacaktır. 1984 film olarak gerçekte 1956 yılında siyah-beyaz olarak çekilmiş, ama Michael Radford'un filmi kadar yankı yaratmamıştır. Filmin bir sahnesindeki Big Brother -Büyük Birader asla yanılmaz ve mutlak güce sahiptir- anıtı üzerinde yazan "Savaş barıştır, Kölelik özgürlüktür, Bilgisizlik kuvvettir" sözleri 1984'ün özeti gibidir. Kölelikten kurtulmanın yolu ise çalışan/sessiz kitlenin bilinçlenmesidir, çünkü "Bilinçleninceye dek başkaldıramayacaklar, başkaldırmazlarsa da hiçbir zaman bilinçlenemeyecekler"dir. Ve filmdeki replikle, kaybedecek hiç bir şeyleri yoktur, ama kazanmak için her şeye sahiptirler.

1997 yılında Amerikan bilimkurgu filmi yazarı Andrew Niccol'un yönettiği *Gattaca* filminde genetik mühendisliği çok ilerlemiştir, insanlar henüz daha doğmadan genetik müdahalelerle kusursuzlaştırılmaya çalışılmaktadır. Ancak maliyetli bir işlem olduğundan herkesin erişebilmesi mümkün değildir. Genetik olarak müdahale edilmemiş insanların tahmini yaşam süreleri doğumlarından hemen sonra hesaplanır. Yetersiz olarak etiketlenen bu insanların bazı işlerde çalışmaları da engellenir, toplumda ikinci sınıf olarak görülüp, ötekileştirilirler. Yüksek beceri, yetenek ve kusursuz fiziksel özelliklere ihtiyaç duyulan kurumların üst düzey pozisyonlarında her zaman DNA'sı düzenlenmiş insanlar çalışmaktayken, normal yollardan dünyaya gelen insanlar üst düzeylerin kurumlarında hizmetli, temizlikçi olabilmektedirler. İyi genlere sahip özel insanlardan trafik kazası ve benzeri ön görülemez durumlar sebebi ile sakatlanmış olanlar ise yasadışı yollardan kimliklerini, kan ve idrar örneklerini alt seviye insanlarına satmaktadırlar. Sistem bu sahtekarlıkların önüne geçebilmek için sürekli kan ve idrar testleri ile insanların kimliklerini kontrol etmektedir.

1997 yılında Akademi Ödülleri'nde En İyi Sanat Yönetmenliği dalında Oscar Ödülüne aday olan *Gattaca* bir yana bırakılacak olursa, 2000'li yılların en çok ses getiren filmi, çağın tedirgin edici konularından, makinaların ve dolayısı ile yapay zekanın egemenliği devralması kaygısını anlatan *The Matrix* (Matrix, 1999) filmi olacaktır. Yapay zekanın yönettiği makineler ile insanlar arasındaki savaş sırasında gökyüzü; makinaların enerjisinin kaynağı olan güneş ile temaslarını kesmek amacıyla insanlar tarafından karartılmıştır. Buna rağmen insan-makina savaşından, makinalar mutlak zafer ile çıkmıştır. Savaş sonunda yapay zekâ, insanları henüz daha doğmadan

içi sıvı dolu kapsüllerde tutmakta, beyinlerine doğrudan bağlı sistem sayesinde yapay zeka tasarımı Matrix simülasyon dünyasında onlara yaşama hissi yaratılmakta ve vücut enerjileri bu sayede alınmaktadır. Karanlık ve tahrip olmuş 2199 yılının dünyasında insanların özgürce yaşadığı son kalan şehir ise Zion'dur. Bu düzene direnen insanların yaşadığı Zion'da kaynaklar ise tükenme noktasında gelmiş, yoksulluk hakimdir ve robotların saldırısı güvenlik tehdidi yaratmaktadır.

“Matrix'i makineler kontrol etmektedir ve bu kontrol için "yanlış bir bilinç" oluşturmuşlardır. Film bu açıdan günümüz iktidar ve gerçeklik sorgulamalarına ışık tutabilecek bir örnek oluşturur. Makineler insan bedeninin ürettiği enerjiyi kullanmaktadır. İktidarın üretim üzerinden şekillendiği bu sistem; üretim, üretim araçları ve iktidar kavramları açısından daha derin okumalara açıktır.” (Öztat, 2019)

Matrix felsefi ve düşünsel içeriği ile, jenerikten başlayan kendine özgü anlatımıyla çok sayıda teorisinin üretildiği bir anlatı oluşturur ve sinemada yerini alır.

2002 yılında Kurt Wimmer tarafından yazılmış ve yönetilmiş distopik film *Equilibrium* (İsyen), baskıcı rejimin toplumu kontrol ve hissizleştirme konusunu işlemektedir. Filmde *Metropolis* filminde olduğu gibi mekanlar sınıf ayrımı ile belirlenmiştir. Libria şehri düzenin hüküm sürdüğü ve bu düzene uymak zorunda olanların yaşadığı yer iken, yeraltı ise düzene uymayan, ötekileştirilmiş insanların yaşadığı mekandır. Filmde, 21. yüzyılda yaşanmış Büyük Dünya Savaşı sonrası şiddeti engellemek adına yeni faşist ve baskıcı bir sistem kurulmuştur. Bu yeni düzende, savaşların, şiddetin ve benzeri her olumsuz durumun kaynağının insan doğası olduğu, insanların barışı asla sağlayamayacakları kabul edilmiş, insan doğasına karşı savaş açılarak, prozium adlı madde ile duyguları kontrol altına alınmıştır. Yeni Güvenlik Kuvveti maddenin kullanım devamlılığı ve kullanmayanları cezalandırmadan sorumludur. Aşk, sevgi, nefret, acı, kıskançlık, acıma, estetik vb. hisleri yok eden prozium maddesinin insanları mükemmelleştirdiğine inandırılır, hissetme suçunun cezası ise idamdır.

Tek tipleşmenin egemen olduğu ve kimliklerin yok edilmesinin esas olduğu bu düzende sanat kesinlikle yasaktır, sanat eserleri ele geçtiğinde imha edilmektedir, giyim kuşam, otomobiller, binalar başta olmak üzere tüm çevre kasvetli renklerden oluşmaktadır. Peder adlı lider, 1984 filmindeki gibi şehirdeki büyük ekranlarda kitleye

seslenmekte ve kontrolü sağlamaktadır. İktidarın binası olan Equilibrium şehirdeki en büyük binadır ve toplumdaki egemen gücün kimde olduğunu vurgulamaktadır. Proziyum adlı ilacı kullanmayı reddeden düzene karşı çıkan hissetme suçluları, yer altına gönderilmektedir. Yer altı, sistemin yasakladığı müzik, resim, şiir vb. sanat eserlerinin ve estetik algı ile oluşturulmuş objelerin toplandığı ve toplumdan gizlendiği bir yerdir.

Isaac Asimov'un aynı adlı kısa öyküsünden uyarlanan *I Robot*, 2004 yılında Alex Proyas tarafından çekilecektir. 2035 yılındaki dev gökdelenlerden oluşan bir şehirde en yüksek yapı USR (US Robotics) isimli robot şirketinin gökdelenidir. Şehirdeki bu görkemli ve yüksek binanın robot üretim binasının olması, teknolojinin toplumun üzerindeki egemen güç olduğunu sembolize etmektedir. Günlük yaşamın her alanında insanların hizmetinde olan robotlar insanların egemenlik altında kalmalarını sağlamak için yazılı üç kuralı asla çiğnemeksizin çalışmaktadırlar.

“1. Bir robot, bir insana zarar veremez ya da hareketsiz kalarak bir insanın zarar görmesine neden olamaz. 2. Bir robot, insanların verdikleri emirlere uymak zorundadır. Ancak bu tür emirler Birinci Yasayla çeliştiği zaman durum değişir. 3. Bir robot, birinci ve ikinci yasalarla çelişmediği sürece varlığını korumak zorundadır.” (Asimov, 1992)

Filmin konusu özetle şöyledir: Yakın bir gelecekte insanların hizmetinde çalışan robotlar gündelik hayatın önemli bir paçası haline gelmişlerdir. Robotları üreten USR adlı şirketin kurucularından bilim insanı Dr. Lanning (James Cromwell) öldürülünce Dedektif Del Spooner (Will Smith) olayı araştırmak amacıyla olay yerine gelir. Robotlara karşı ön yargısı olan dedektif ve ona robot psikologu Dr. Susan Calvin (Bridget Moynahan) bu davada Sonny adlı özel yapım robotu şüpheli bulur. Spooner olayı araştırmaya devam ederken robotların saldırısına uğrar ancak bu durumu kimseye ispatlayamayınca görevden alınır. Bu sırada yeni nesil robotlar tamamen yaygın hale gelir atıl durumdaki eski nesil robotları da yok etmeye başlarlar. Kısa süre sonra Yeni robotlar yönetime el koyma amacı ile sokaklara iner ve insanlar üzerinde otoriter bir yönetim oluşturmaya çalışırlar. Filmin sonunda tüm bunların arkasında, yapay zeka programı VIKI adlı ana yazılımın olduğu ortaya çıkar. VIKI üç robot yasasını yeniden yorumlayıp, insanların iyiliği için onları tam kontrol altına almayı

gerekli görmüştür, VIKI ye göre insanlık zaafı olan bir tür olduğu için özgür olmamalı sürekli gözetim altında olmalıdır. (Akşit, 2017)

Fransız grafik roman sanatçıları Jaques Lob ve Jean- Marc Rochette'in çizgi romanından Güney Koreli yönetmen ve senarist Bong Joon-ho tarafından sinemaya uyarlanan (2013) *Snowpiercer* (*Kar Küreyici*) filmi bilimin kontrolden çıkması ve küresel ısınma temalı bir filmidir. Filmde sera gazlarının neden olduğu küresel ısınmayı durdurmak için atmosfere CW7 adında yapay bir soğutucu madde salınır, ancak beklenen sonuç olmadığı gibi Dünya çağlar öncesindeki gibi buzul çağına geri döner. Hayatta kalan çok az insan sürekli hareket halinde ve ekosisteme sahip olağanüstü teknoloji ile donatılmış bir trenin içerisinde yaşamak zorunda kalır. Tüm Dünya'nın çevresinde hareket eden bu trenin içinde diğer distopik filmlerde olduğu gibi keskin bir sınıf ayrımı, toplum ve kapitalizm eleştirisi gözlenir. Pencere olmadığı için dış dünyaya kapalı, kirlilik, yoksulluk, besin yetersizliği içerisinde, sıkı gözetim altındaki trenin arka vagonlarında tren hareket etmeden önce binmeyi başaran alt sınıf insanlar yaşamaktadır. Üst sınıf ise eğlence mekanlarından saunalara, okul, klinik, suni oluşturulmuş doğal yaşam alanlarına çeşitli olanakların olduğu ön vagonlarda yaşamaktadır. Sınırlı kaynaklardan dolayı arka vagonlardaki yolcular isyanlar çıkarmakta ama şiddet yoluyla bastırılmaktadır. Arka vagonlardaki insanlar tümüyle ölüme terk edilmez, çünkü trenin ilerlemesini sağlayan iş gücüne gereksinim vardır. Trenin lokomotifi ve ön vagonlar ise yapay soğutucu gazın kötü sonuçlar doğuracağını öngörerek bu devasa treni ve öncesinde tüm dünyayı çeviren bir demir yolunu inşa ettiren Wilford'un alanıdır. Yaşamını sürdüren az sayıda insan ise Wilford'un yönetimini ve ona kutsiyet atfedilen gücünü kabul etmiştir.

1.3 Siborg-Cyborg Kavramı

Siborg - Cyborg filmlerle hayatımıza giren, biyolojik ve yapay (elektronik, mekanik) kısımları olan varlıklara verilen isimdir. Sibernetik organizmanın kısaltması olarak da tanımlanır. Ancak bir gerçek var, siborg denilince zihnimize sinema filmleri ve diziler nedeniyle yarı makine yarı insan görünümünde varlıklar gelmektedir,

Alan Turing 1950 yılında Mind isimli dergide "Ortaya bir soru atıyorum, makineler düşünebilir mi?" sorusunu sorduktan bir süre sonra, Amerikalı bilim

insanları Manfred Clynes ve Nathan Kline 1960 yılında insan-makine sistemlerinin olabilecek avantajlarını anlattıkları bir makale yazacaktır. Bir süre sonra, makinelere öğrenme boyutunu kazandıran yapay zekalı robot kahramanlar -biraz da fantastik görülebilecek şekilde- filmlerde izleyicinin karşına çıkmaya başlayacaktır.

“Cyborg implantları; kör bir insanın tekrar görmesine, felçli insanın tekrar yürütmesine, akıllı telefonunuzla organlarınızın sağlık durumunu görüntülemenize kadar gelişim göstermektedir.” (<https://makersturkiye.com/insanlarin-ve-cyborglarin-bir-arada-oldugu-sinema-filmi-geliyor/>)

Günümüzde yükselişe geçen implant teknolojisi, yapay organ ve geliştirilmiş protez uzuvlar bu kavramı sık hatırlatmaktadır. Hatta Protez bacaklara sahip atlet Oscar Pistorious normal atletlere karşı olimpiyatlarda yarıştı, başarılarının ardından birçok defa protez bacaklarının diğer yarışmacılara üstünlük sağladığı iddiaları da gündeme geldi. Tabii ki, beyin sinyallerini algılayıp yorumlayan ve komuta çevirebilen sistemler sayesinde çalışan mekanik kollar günümüzde faal olarak kullanılmaya başlandı. Tüm bunlardan söz edilmesinin nedeni, 2018 yılında hayatını kaybeden ünlü fizikçi Stephan Hawking’in motor hücrelerin (nöronlar) büyük bölümünü öldürerek sinir sistemini felç eden, ancak beynin zihinsel faaliyetlerini fazla etkilemeyen ALS hastası olduğunu, dolayısı ile normal yollardan konuşamadığını hatırlatmaktır. Ona yardımcı olabilmesi için kullanabildiği sağ yanak kası ile bilgisayarı kontrol etmesine olanak sağlayan bir sistem geliştirilecektir. Tekerlekli sandalyesine bağlı yazıları sese dönüştürebilen bilgisayarı sayesinde insanlarla iletişim kurması böylece mümkün olacaktır.

Siborg kavramını, sosyal ve bedensel gerçekliğimizin, bedenin sanat yapıtlarında algılanma ve yorumlama biçimlerinin yeni kurgusu olarak artık görmek mümkün olacaktır. Yönetmen Luis Bunuel’in söylediği gibi duygular, düşler ve içgüdü dünyalarını anlatmak için en iyi araç olan sinema siborg kavramına dayalı hikayeleri beklemektedir.

1.4. Sinemada Cyborg/Siborg’un Temsili

Sinemada siberpunk hayranlığını artıracak filmlerin sayısı artmıştır. Japon Mamoru Oshii’nin 1995 tarihli anime ve sonrasında kült olacak “Ghost In The Shell

(Kabuktaki Hayalet)” filmi, 2017 yılında yönetmen Rupert Sanders ve yapımcılar Paramount Pictures ve DreamWorks Pictures tarafından yeniden çekilecektir. Filmin geçtiği gelecekte insan ve makine arasındaki sınır belirsizleşmiştir. Hatta Robotics adlı şirket devlet ile iş birliği halindedir ve insan ve robotun güçlü yönlerini bir arada toplayıp çalışmalar yapılmaktadır. Filmin ara karakteri de bu tür siborgların ilkidir. Binbaşı Major adlı bu karakterin beyni bir robot bedenine aktarılmıştır. Suç ile savaşıması için üretilmiş bu siborgun anıları silinmiş ve aç gözlü bir şirket tarafından savaşıya dönüştürülmüş, dolayısıyla anlatının aksiyon dozu yükseltilmiştir. Filmde insan zihninin baskı ve kısıtlamalara rağmen kontrol edilemez olduğunu anlatan şu cümle yer alır; “Kabuğun onlara ait ama hayaletin değil”.

Paul Werhoeven tarafından 1987 yılında çekilen *Robocop*, daha sonra TV dizilerine, çizgi filmlere ve çizgi roman-filmlere uyarlanır. Popüler kültürün en ünlü Cyborg karakterlerinden biri olan Robocop’un 2014 yılında yeni versiyonu gerçekleşir. Film Alex Murphy adlı polisin bir suç çetesi tarafından öldürülmesinin ardından OCP adlı şirketin Alex’i makine ile birleştirerek yarı insan yarı robot olarak yaşamasını ve suç ile mücadele eden başarılı bir Polis olarak görevine devam etmesini anlatır. Robocop silinen hafızasını tekrar kazanmaya başladığında onu öldüren çete üyelerinin de peşine düşer. Kendisini siborga dönüştüren OCP şirketinin çete ile bağlantısı olduğunu öğrendiğinde büyük bir komplonun ortasında olduğunu anlar. Ancak OCP’nin üst düzey yöneticilerini tutuklayamaz, çünkü robotlar şirketin ürünüdür ve şirket ürettiği robotların kendilerine karşı olmasını üretirken kullandığı yazılım yoluyla baştan engellemiştir. Sonuçta Robocop aldığı insani yardımlar ve kararlılıkla cinayetler işleyen üst düzey yönetici Dick’i ortadan kaldırır.

28 Gün Sonra – 28 Days Later filminin senaristi olarak başarı gösteren Alex Garland tarafından yazılan ve ilk yönetmenlik denemesi *Ex Machina* da (2015) üzerinde durulacak filmler arasındadır. Garland gençlik yıllarında bir bilgisayarda bazı temel şifreleme ve deneyleri yapacak, yıllar sonra film yapımına yönelince de bir nörobilim uzmanı arkadaşının makinelerin asla duygularının olamayacağını iddia etmesi üzerine aralarında yaptığı tartışma filminin hikayesini ortaya çıkartacaktır.

Filmin hikayesinde üç ana karakter vardır; Caleb (Domhnall Gleeson) bir yazılımcıdır Bluebook adlı (Google’a bariz benzerlikleri bulunan) teknoloji şirketinde

çalışmaktadır, aynı şirketin kurucusu olan Nathan (Oscar Isaac) ve onun tasarladığı android olan Ava (Alicia Vikander). Filmin başında Bluebook çalışanları arasında bir çekiliş düzenler ve kazanan kişiye şirketin patronu Nathan ile bir hafta geçirme fırsatı sunar. Nathan, ancak helikopter ile gidilebilen toplumdan izole aynı zamanda teknoloji üssü olan bir malikhanede yaşamaktadır. Çekilişi kazanan Caleb; Nathan ile tanıştıktan sonra büyük sürprizle karşılaşır, Nathan'ın yeni geliştirdiği yapay zekayı test etmesi için davet edilmiştir. Görevi ise oldukça basittir, Caleb her gün belli saatlerde Ava ile sohbet edecek ve etkin bir yapay zekaya sahip olup olmadığını anlamaya çalışacaktır. Caleb ilk görüşmeden itibaren Ava'dan etkilenir ancak olaylar beklenmedik bir hal alır. Nathan'ın da Ava'nın da başka planları vardır. (<https://filmhafizasi.com/bilincin-labirenti-ex-machina/>)

Bir başka örnek, Kusama'nın yönetmenliğini yaptığı, 2005 yılı yapımı *Aeon Flux* gösterilebilir.

“Bir salgın sonucu insanların öldüğü ve öldürüldüğü 2415 yılında, insanlar dünyanın küçük bir yerinde duvarlar arasında yaşamaktadır. Ailesinin hükûmet ajanları tarafından öldürülmesi nedeniyle onlara karşı bir grupla çalışan Aeon, onları öldüreceğine yemin etmiştir. Fakat gerçek, görünenden ibaret değildir. Aeon gerçek ve yalan kavramını ayırt etmeye başladığı anda Aeon'u zor durumlar bekliyordur. Ve Aeon hayatının, bugününden ve hatırladığı geçmişinden ibaret olmadığını öğrenecektir.” (https://tr.wikipedia.org/wiki/Aeon_Flux)

Özetle, şüphesiz başka filmlerden de söz edilebilir, ancak amaç sinemada cyborg temsiliyi çeşitli yönetmenlerin yaklaşımları ile, farklı biçimlerde ortaya konuşunu örneklemektir. Görülüyorki siborg figürü günümüzde olduğu gibi geleceğin sinemasında da yerini alacak, izleyicinin rüyasını tamamlayacaktır.

İKİNCİ BÖLÜM

FİLM HAKKINDA GENEL BİLGİ

İnsanlığın gelecek zamanındaki yaşamını bir distopya olarak kurgulayan filmler farklı konulara yönelmiştir.

Çöpçü filminin hikayesi makinelerin nasıl kültürel ürünler ve sosyalleşme aracı olduğundan çok, insanların makinelere karşı duygu geliştirmesi ve teknolojik duyu organlarıyla kendilerini birer siborg (sibernetik organizma) haline getirmesini, burada olduğu gibi yaşlı insanın bile sermaye tarafından kontrol edilip sistemin çıkarlarına adapte edilebileceği öngörüsü ya da kurmacası ön planda tutularak yazılmıştır.

Bu amaçla her yerde karşımıza çıkabilecek, bugün olduğu gibi eşitsizlik ve sosyal dengesizliğin, adaletsizliğin ortaya çıkardığı insanlardan biri olan, muhtemelen hayatının oldukça uzun bir bölümünü çalışarak ve borç ödeyerek geçirmiş bir insanı, ama şimdi yeni koşullarda robotik bu ‘kişi’ günlük yaşamda konu edinilmiştir. Bir bakıma o, modern çağ köleliğini de temsil etmekte, Charlie Chaplin’in “Modern Times” filmindeki gibi hep içinde kalacak bir hüznün ve kırgınlıkla yaşamaktadır. Kamera/kurgunun anlatma peşinde olduğu işte bu insan/siborgtur.

2.1. Sinopsis

Yakın gelecekte geçen hikâyenin kahramanı “Çöpçü” görevi sokakları temizlemek olan bir robottur. Bir gün temizlik yaptığı bir yerde futbol oynayan çocuklar ile karşılaşır. Kendisine verilen temizlik görevini yapabilmesi için alanın boşaltılması gerekmektedir. Çocuklar onu dinlemediği gibi süpürgesini de alıp kaçarlar. Çöpçü peşlerinden giderken daha fazla enerji enerji harcayacak ve şarj istasyonuna birkaç adım kala güç sağlayan aküsü bitecektir. Ertesi gün aynı yere oynamak için gelen çocuklardan biri zor durumdaki çöpçüyü fark eder, yardım etmek amacıyla istasyona götürmeye çalışır. Diğer çocukların da yardımıyla başarırlar. Çöpçü şarj edilince temizlik aklından silinir, onların oyunlarına katılır. Ancak verilen işi yapmadığı için, görevlilerce merkeze götürülüp yaptığı anlaşma kuralları hatırlatılır. Çöpçü aslında oldukça yaşlı, ölümü bekleyen bir insandır, ancak kendisine

ölümsüzlük vaat edildiği için bu anlaşmayı imzalamıştır. Kalbi ile beyni bir robot bedene aktarılacak ancak 150 yıl boyunca çalışacaktır. Sözleşmeye göre işini aksattığı için, önceki çalışarak geçirdiği günler sıfırlanır. Yeniden görev alanına dönen çöpçü bu defa gözetlenmeyecektir ama çevresinde çalışmasını engelleyecek unsurları ‘görmesi’ (sansür) engellenmiştir.

2.2. Tretman

1. Çöpçü elindeki süpürge ile farklı farklı mekânlarda yerleri süpürmektedir.
2. Şarjı bittiğinde sol kolunda bir uyarı ara yüzü oluşur ve o da etrafına bakınıp bir şarj istasyonu arar. Bulduğunda ona doğru gider ve kablosuz şarj yapabilen bu portatif istasyona yaklaşıp şarj olmaya başlar.
3. Enerji seviyesi istediği seviyeye geldiğinde çöp toplamaya devam eder.
4. Bir gün temizlemek için geldiği bir alanda çocukların futbol oynadığını görür ve onlara temizlik yapabilmesi için alanı boşaltmaları gerektiğini söyler. Ancak çocuklar çöpçünün dediğini yapmaz ve ona alaycı takılırlar. Sonra da çocuklardan biri süpürgesini alacak, diğer çocuklar da onun peşinde kaçacaklardır. Çöpçü çocukları kovalarken şarjının bitme uyarısını almaya başlamıştır. Çocuklara yetişip süpürgesini geri aldıktan hemen sonra şarjının bitmek üzere olduğunu fark edip şarj istasyonuna yönelir, ancak birkaç adım kaldığında enerjisi tükenir ve hareket edemez.
5. Ertesi gün aynı çocuklar oyun oynamaya geldiklerinde içlerinden biri çöpçüyü hareketsiz görür ve ona üzülür. Çöpçüyü iterek istasyona yanaştırmaya çalışır. Diğer çocuklar da tek tek arkadaşına yardım eder. Yeterli mesafeye kadar yaklaştırıp çöpçünün şarj olmasını sağlarlar ve şarj olduğunu gördüklerinde çok sevinirler ve birbirlerine “çak” yaparlar. Çöpçü çocukların bu hareketlerini kıpırdayamadan izler.
6. Çöpçünün şarjı dolduğunda çocukların yanına gider ve bir müddet onları izler.
7. Aradan epey zaman geçmiştir ve çöpçü çocuklara katılmış top oynamaktadır.
8. Çöpçü çocuklarla parkta saklambaç oynarken görülür.

9. Çöpçü çocuklarla parktaki oyuncaklarla oynarken görülür. Çocuklar oldukça neşelidir.

10. Akşam olmuş çocuklar evlerine gitmektedirler, çöpçü onlara bakarak gidişlerini izler. Çocuklardan biri çöpçüye el sallar o da çocuklara el sallayarak karşılık verir. Aniden bir minibüs parkın yanına yanaşır ve içerisinden görevliler çıkar.

11. Görevliler çöpçüyü merkez binalarına getirmişlerdir, onu dinledikten sonra bazı gerçekleri hatırlatırlar. Çöpçü aslında hayatının sonuna yaklaşmış bir yaşıdır. Hastanede ölümü beklerken yanına gelen şirketin görevlisi birkaç kişi ölmek istemiyorsa kişiliğinin robot bedenine aktarılabilceğini ve uzun yıllar yaşayabileceğini söyler. Ancak bu işlem oldukça pahalıdır, kendisine sunulan birkaç farklı fiyatlandırma paketini inceleyen yaşlı adam, en ucuz paketi seçip anlaşmayı imzalar. Buna göre beyni ile kalbi bir robota aktarılacak ancak karşılığında 150 yıl zorunlu çalışacaktır.

13. Çöpçü işi aksattığı için özür diler ancak görevli robotlar bunun bir cezası olduğunu söylerler. Çöpçü karşıdaki ekranda kalan 39.346 gününün hızla yükselerek 54.750'ye çıktığını görür.

14. Çöpçü etrafı temizlerken çocukların oyun oynadığı alana gelir. Fakat artık çocukları görmesi (sansür) engellenmiştir.

2.3. Senaryo

01. DIŞ. ŞEHİR MANZARASI. GÜN

Çöpçü yerleri süpürmektedir.

02. DIŞ. CADDE KENARI. GÜN

Çöpçü yerleri süpürmektedir.

03. DIŞ. ARKA SOKAK. GÜN

Çöpçü yerleri süpürürken sol kolunun üzerindeki sistem arayüzünden şarjının azaldığı uyarısı alır. Çöpçü etrafına bakınır ve ileride bir istasyon görür.

04. DIŞ. CADDE KENARI. GÜN

Çöpçü yolda yürümektedir.

05. DIŞ. DENİZ KIYISI. GÜN

Çöpçü yoldaki şarj istasyonuna yanaşır ve şarj olmaya başlar.

06. DIŞ. DENİZ KIYISI. GÜN

Çöpçünün şarjı artık dolmuştur. Sol kolundaki ara yüzden bu uyarıyı da alınca istasyonun yanından ayrılır.

07. DIŞ. SOKAK. GÜN

Çöpçü yerleri süpürmektedir.

08. DIŞ. SOKAK. GÜN

Birkaç çocuk futbol oynamaktadır, çöpçü oraya yaklaşır ve çocuklara bakar daha sonra onlara yaklaşır. çocuklar ona baktıktan sonra oynamaya devam ederler. Çöpçü birkaç adım daha attıktan sonra;

ÇÖPÇÜ

Lütfen burayı terk edin, temizlik zamanı

Lütfen burayı terk edin, temizlik zamanı

Çocuklardan biri topa sert bir şekilde vurur top çöpçüye çarpar ve çöpçü sendeler ve elindeki süpürgeyi çocuklardan biri alır ve koşmaya başlar.

09. DIŞ. SOKAK. GÜN

Çocuklar süpürgeyi bırakıp kaçarlar. Çöpçünün şarj uyarı lambası yanıp sönmeye başlar. Çöpçü yerdeki süpürgeyi alır almaz istasyon olan yöne doğru yürümeye başlar.

10. DIŞ. SOKAK. GÜN

Çöpçü istasyona doğru yürümektedir ancak oldukça yavaşlamıştır istasyona birkaç adım kala durur.

11. DIŞ. SOKAK. GÜN

Çocuklar ertesi gün ellerindeki topa tekrar oraya gelirler ancak içlerinden biri uzaktaki çöpçüyü görür.

12. DIŞ. SOKAK. GÜN

Çocuklar hep birlikte çöpçünün yanına gelirler çöpçüyü itmeye başlarlar ve istasyon ile aralarındaki mesafe yeterli olduğunda bağlantı kurulur.

13. DIŞ. SOKAK. GÜN

Çöpçünün şarjı dolmuştur istasyondan ayrılır.

14. DIŞ. SOKAK. GÜN

Çöpçü yavaş adımlarla çocukların oynadıkları alana gelir ve onları izlemeye başlar.

15. DIŞ. SOKAK. GÜN

Çöpçü çocuklarla oyun oynamaktadır.

16. DIŞ. SOKAK. GÜN

Çöpçü çocuklarla saklambaç oynamaktadır.

17. DIŞ. PARK. GÜN

Çöpçü çocuklarla parktaki oyuncaklarla oyun oynarken görülür.

18. DIŞ. PARK. GÜN

Çocuklar evlerine gitmektedirler, çöpçü onlara bakarak gidişlerini izlemektedir. Çocuklardan biri arkasını dönerek çöpçüye el sallar. Çöpçüde ona el sallayarak karşılık verir. Görevliler çöpçünün arkasına gelir kızgın ve bir o kadar şaşkın çöpçüye doğru yaklaşırlar.

19. İÇ. DEPO. GECE

Çöpçü bir koltukta oturmaktadır. Yüzündeki kapak açıktır ve içerisindeki devreler görünmektedir. Görevliler etrafında onunla konuşmaktadır.

GÖREVLİ 1

Anlaşmaya sadık kalmalısınız

Görevli çöpçünün yüzündeki kapağı kapatır

GÖREVLİ 2

Ciddiyetsizlik veya iş aksatmak hoş karşılanmaz.

GÖREVLİ 3

Uyum sorunu yaşamanız normal ancak bununla baş etmelisiniz.

GÖREVLİ 3

Bazı şeyleri tekrar hatırlamanız gerekiyor sanırım

20. İÇ. HASTAHANE ODASI, FLASHBACK. GÜN

Hastane odasında yatakta yatan kişinin gözünden etrafı görürüz, baş ucunda takım elbiseli ve gözlüklü bir kadın vardır. Elindeki tablet bilgisayardan bir şeylere bakıp hasta ile konuşmaya başlar.

TEMSİLCİ

Herkes gibi biyolojik ömrünüzün

sonuna yaklaştığınız çok açık.

İflas etmek üzere olan birçok organınız var.

Sentetik organ nakli talebinizi reddetmişler.

Çoklu organ yetmezliğinde hastaların ekonomik durumları bu kararların alınmasında oldukça etkilidir.

HASTA

Teklifiniz?

TEMSİLCİ

Sevdiğiniz insanları görebilmenizi çok istiyoruz.

Kalbiniz ve beyninizi CB99a aktarabiliriz.

CB99'u bir insandan ayırt etmek oldukça zordur,
biyolojik hayatın ötesine ulaşmanıza yardım edeceğiz.
Vaat ettiğimiz şey ölümsüzlükten önceki son durak.

HASTA

Karşılığında ?

TEMSİLCİ

Birçok farklı fiyat paketlerimiz var
size uygun olanını seçebilirsiniz

Temsilci hologramı açar, hasta hologramdaki grafikleri inceler

HASTA

Pekala, plan 3 olsun

TEMSİLCİ

cb99 ve 150 yıl. Ekonomik plan,
böylece sermayeniz sizde kalabilir
ancak bir süre bizimle olacaksınız.

21. İÇ. DEPO. GECE

GÖREVLİ 2

Kurallarımızı ihlal etmenize müsaade edemeyiz

GÖREVLİ 3

Anlaşma şartlarına uymanızı şiddetle tavsiye ediyoruz

ÇÖPÇÜ

Bu durum için sizden özür dilerim

GÖREVLİ 2

Ceza olarak ilk planda bundan önceki

iş günleriniz sıfırlanacak

Görevli yeni bir hologram açar, 39.346 sayısı hızla yükselerek 54.750'ye çıkmaktadır.

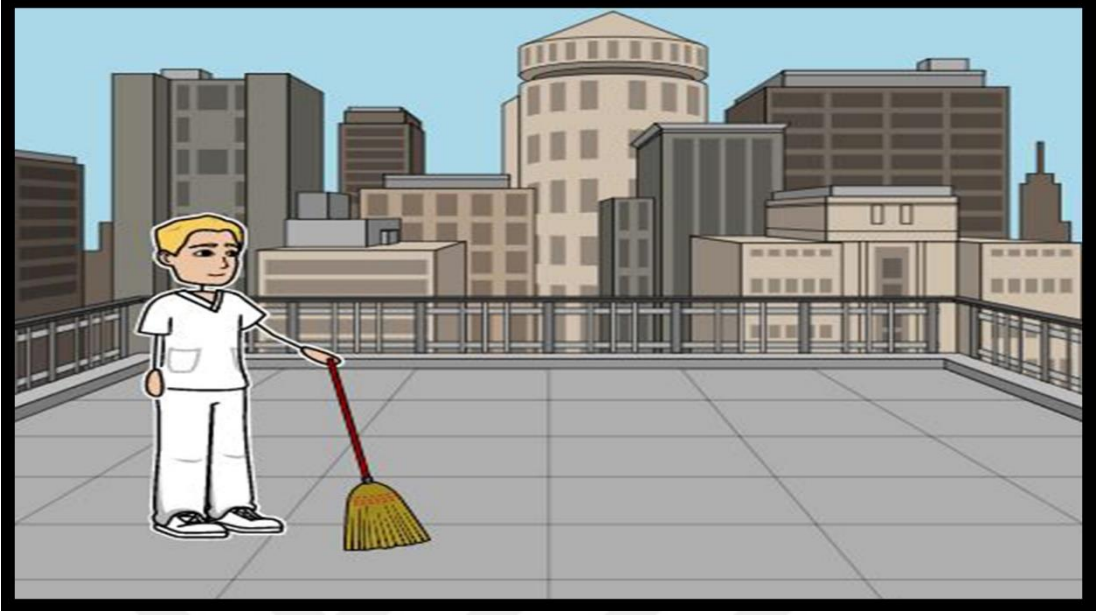
22.DIŞ. SOKAK. GÜNDÜZ

Çöpçü yerleri temizlemektedir. Etrafına bakınır ancak insanları bir çeşit sansür ile görür.

23.DIŞ. SOKAK. GÜNDÜZ

Çöpçü temizliği bitirmiş yolda yürümektedir

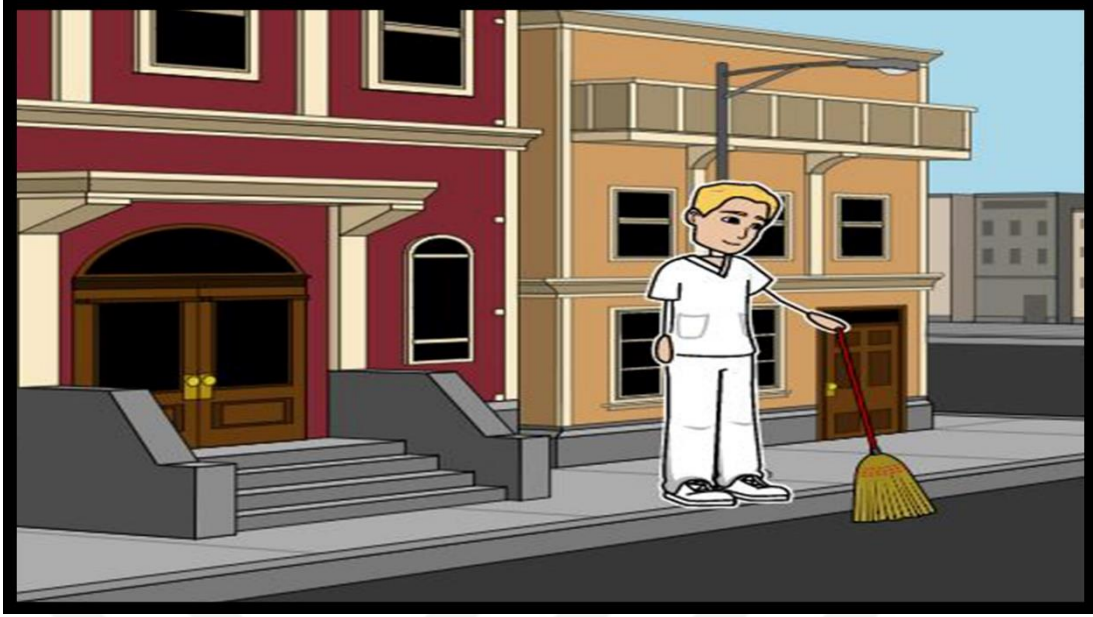
2.4. Görsel Öyküleme (Storyboard).



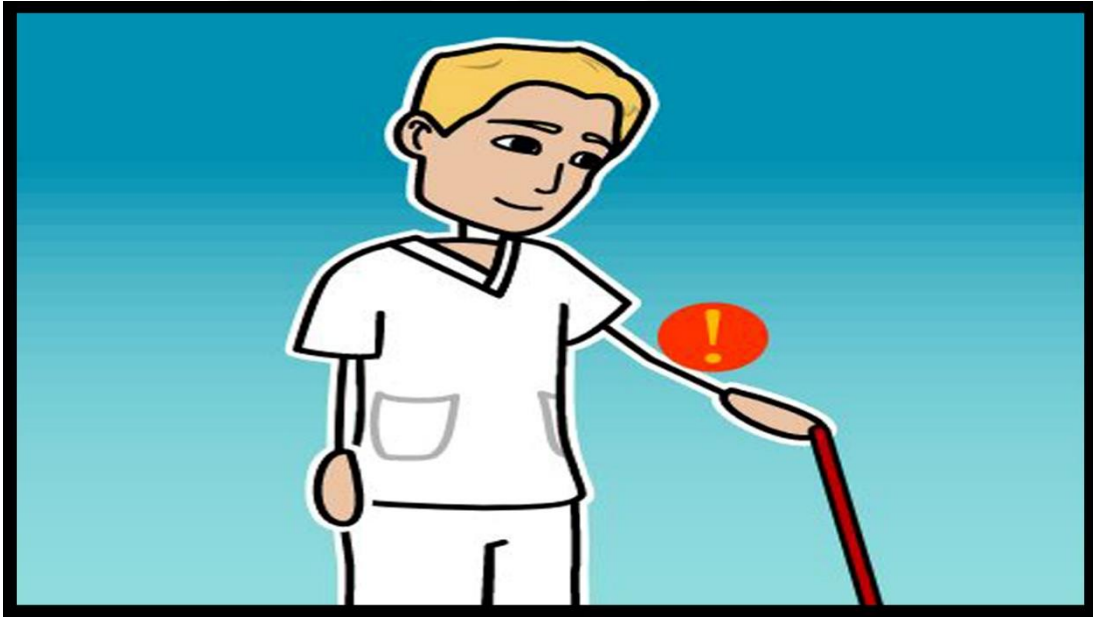
SAHNE 1



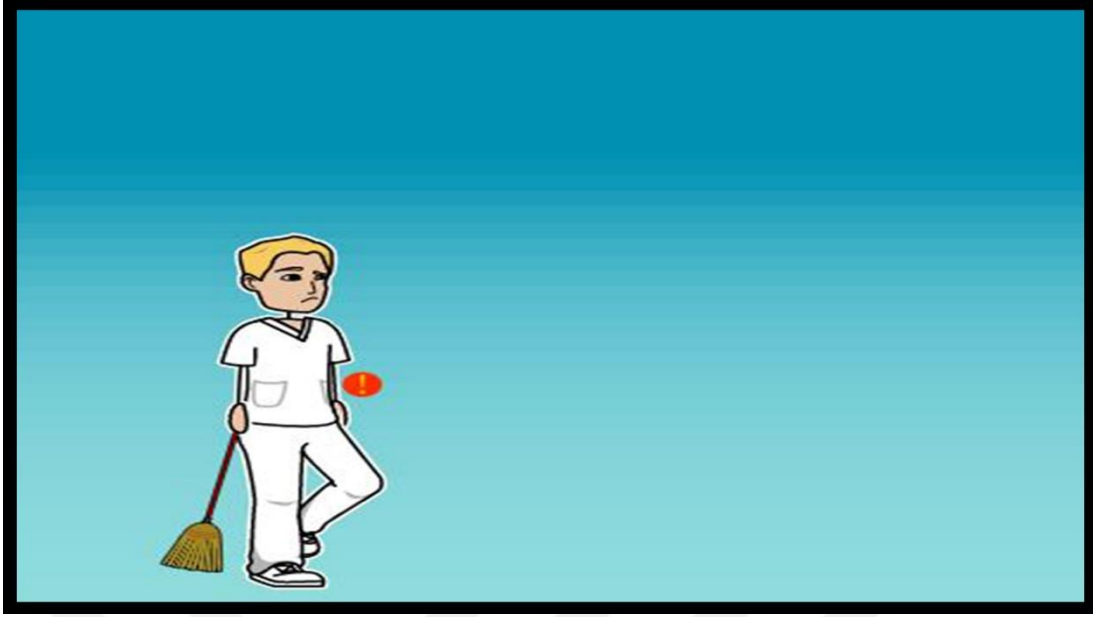
SAHNE 2



SAHNE 3



SAHNE 3.2



SAHNE 4



SAHNE 5



SAHNE 6



SAHNE 7



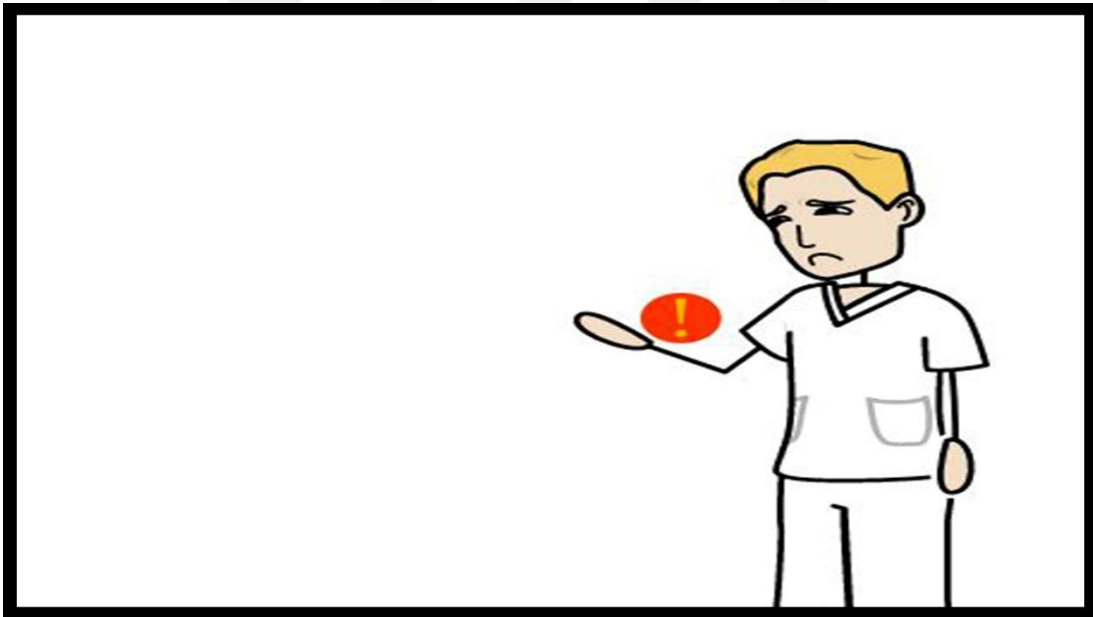
SAHNE 8



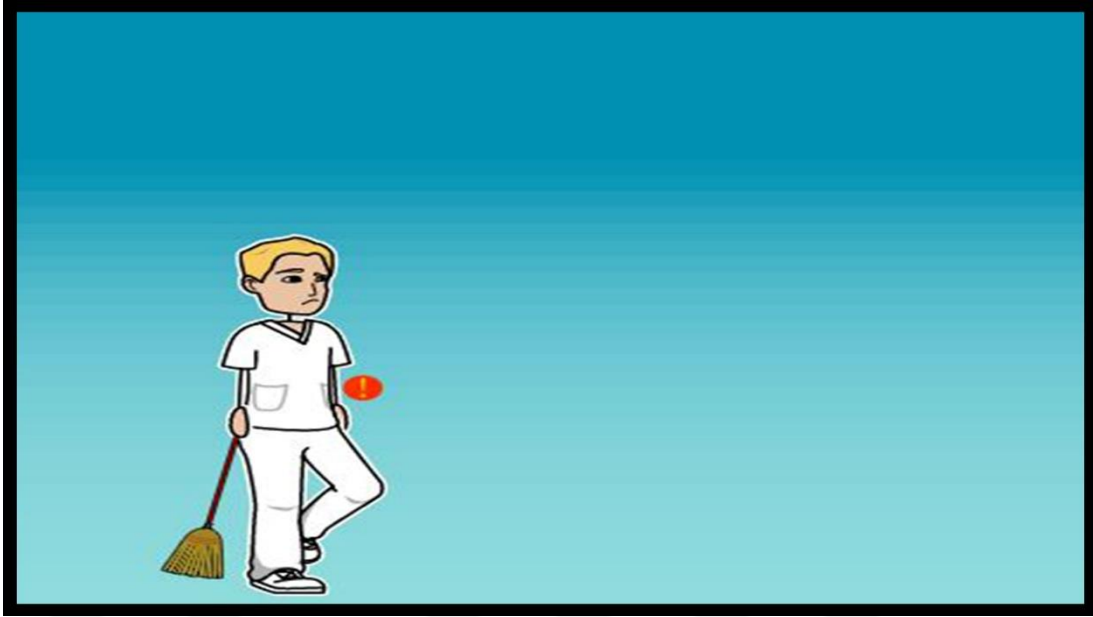
SAHNE 8.2



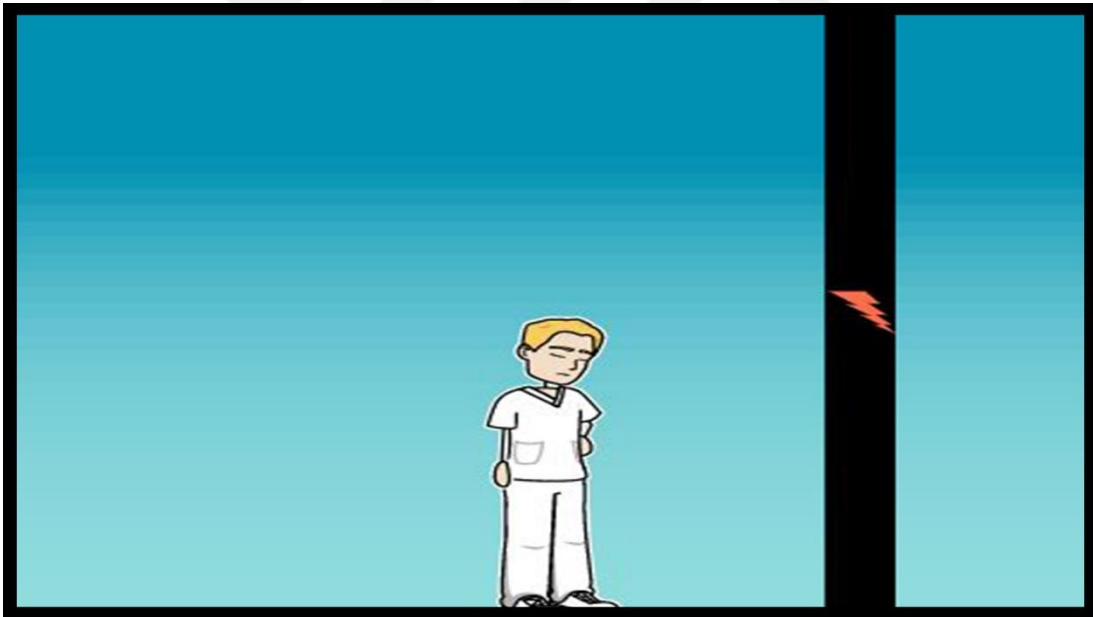
SAHNE 9



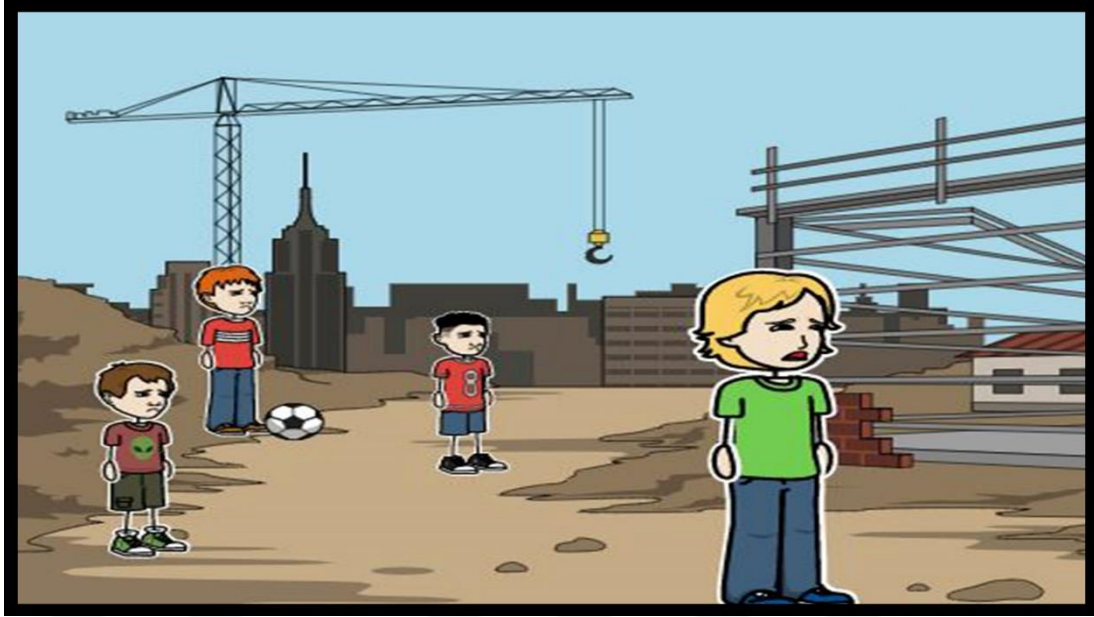
SAHNE 9.2



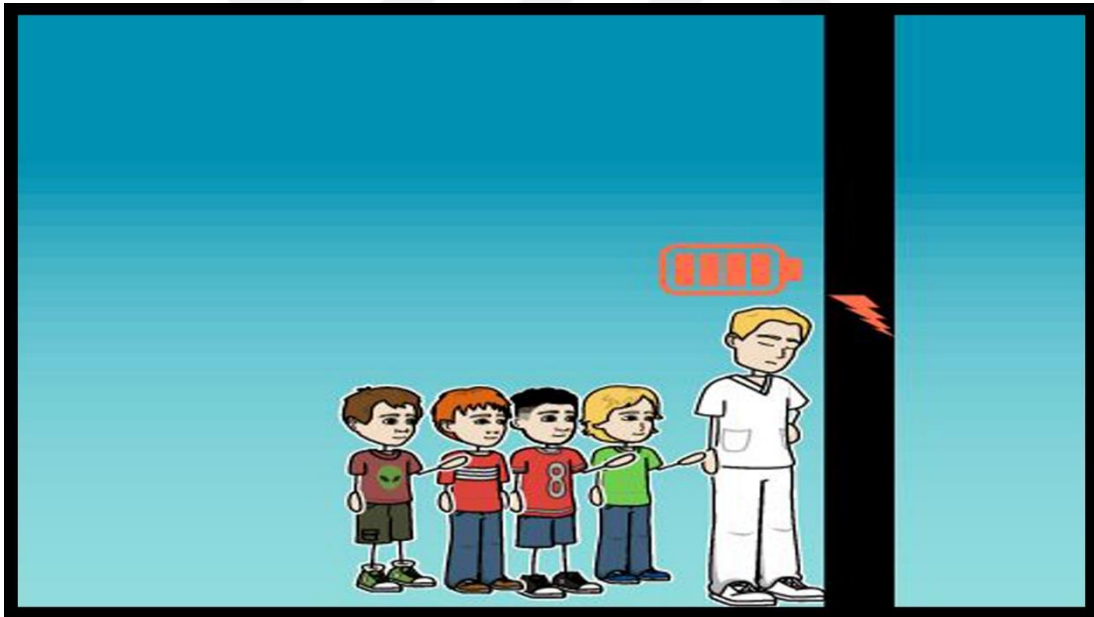
SAHNE 9.3



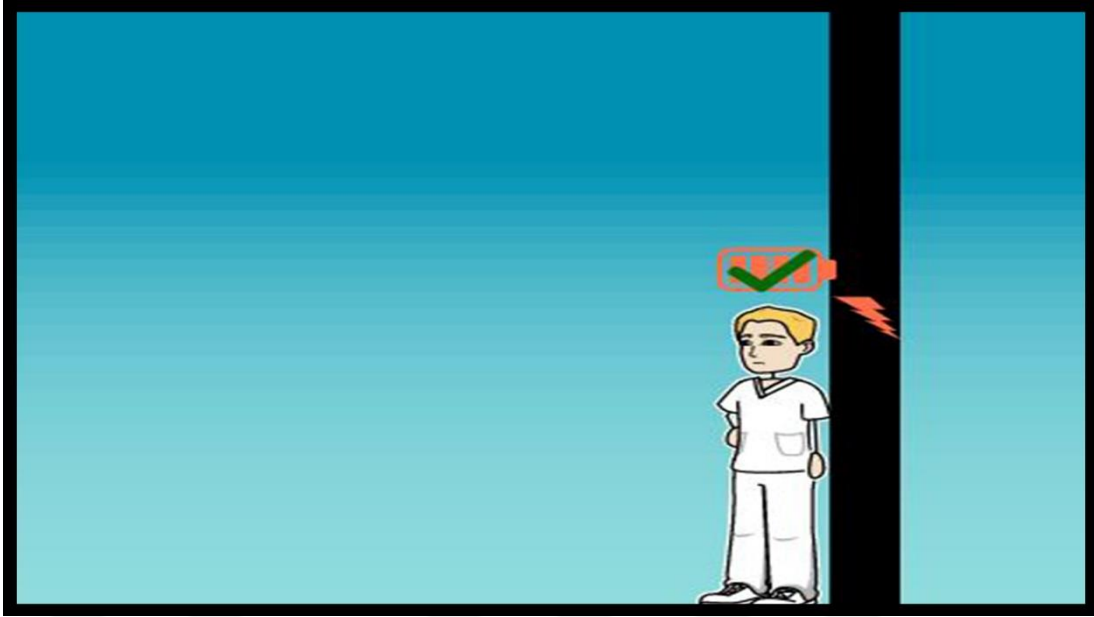
SAHNE 10



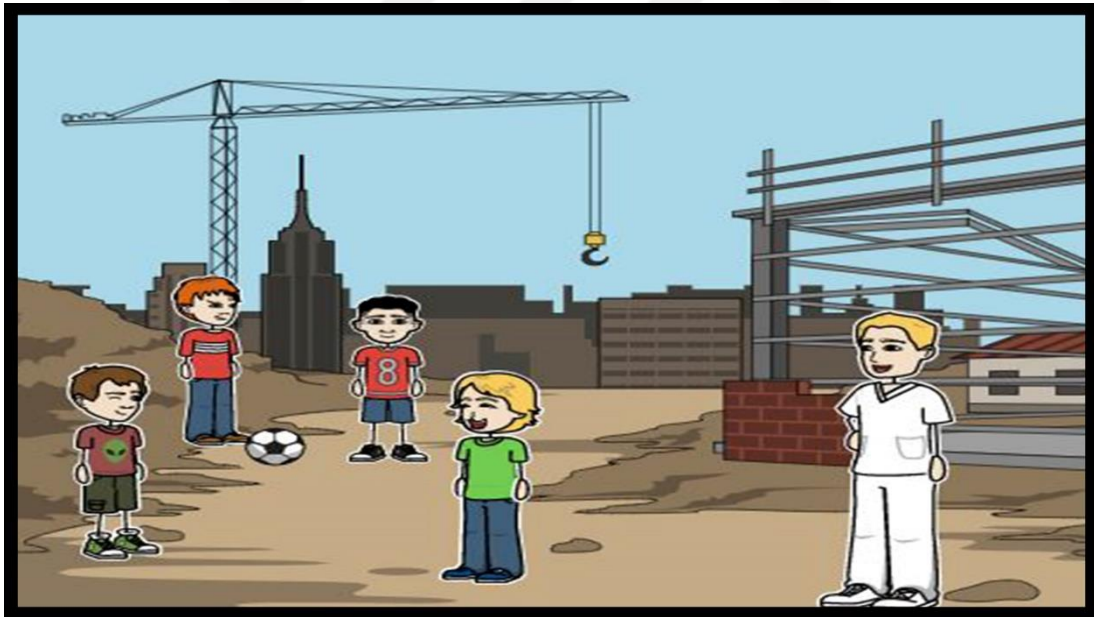
SAHNE 11



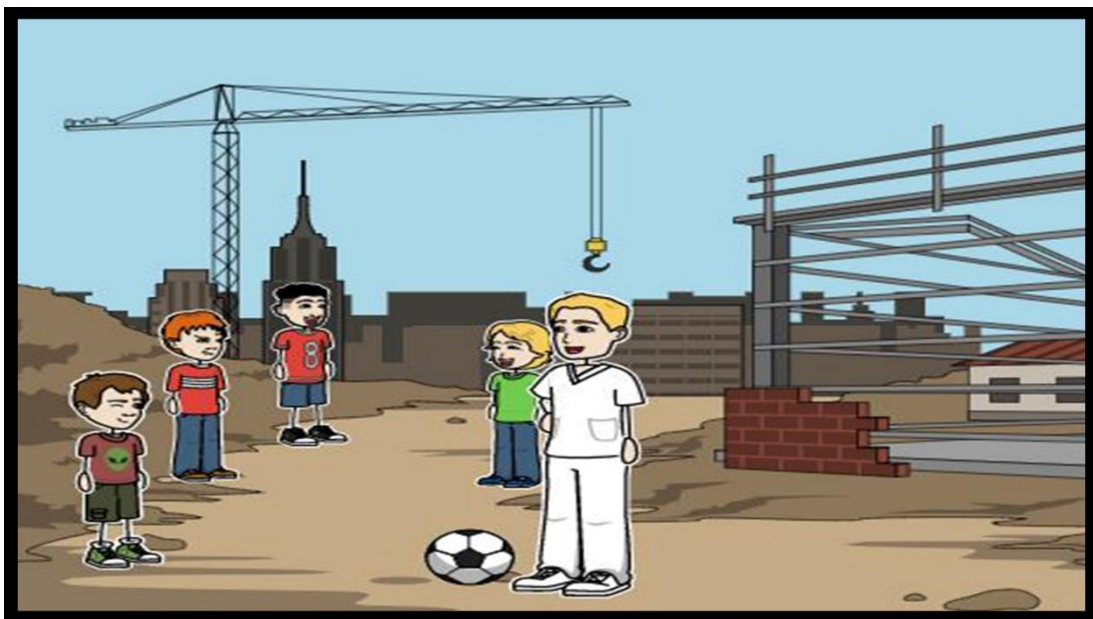
SAHNE 12



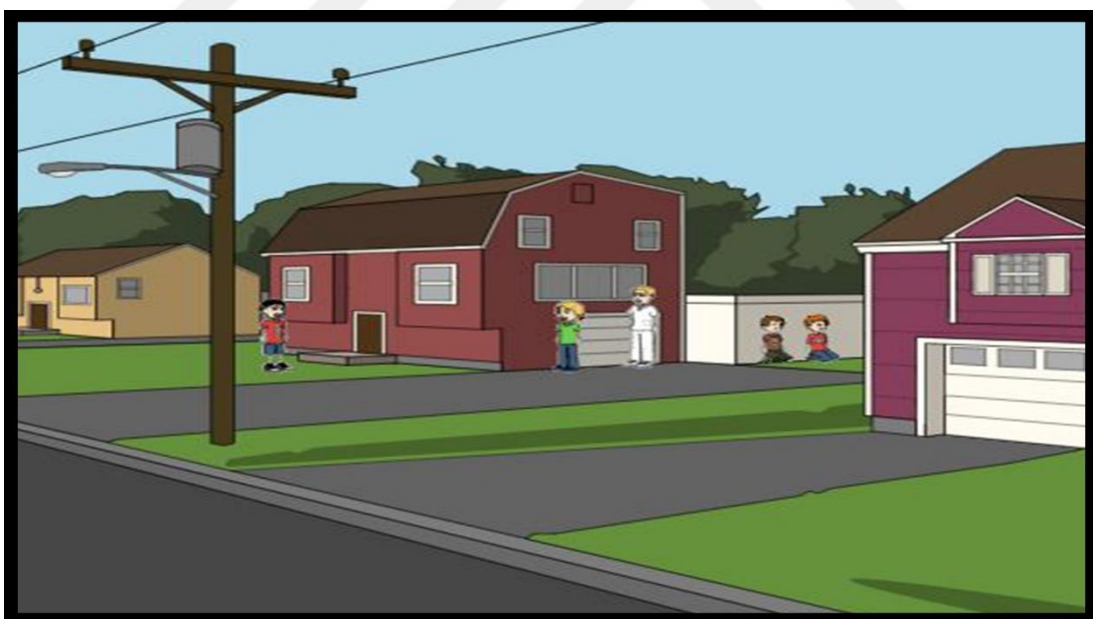
SAHNE 13



SAHNE 14



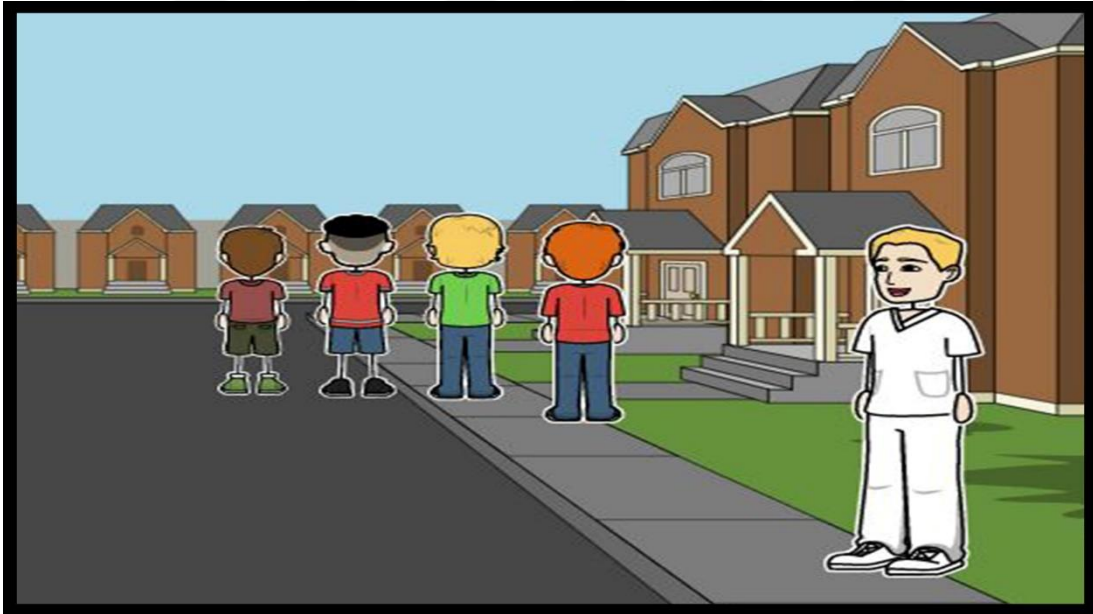
SAHNE 15



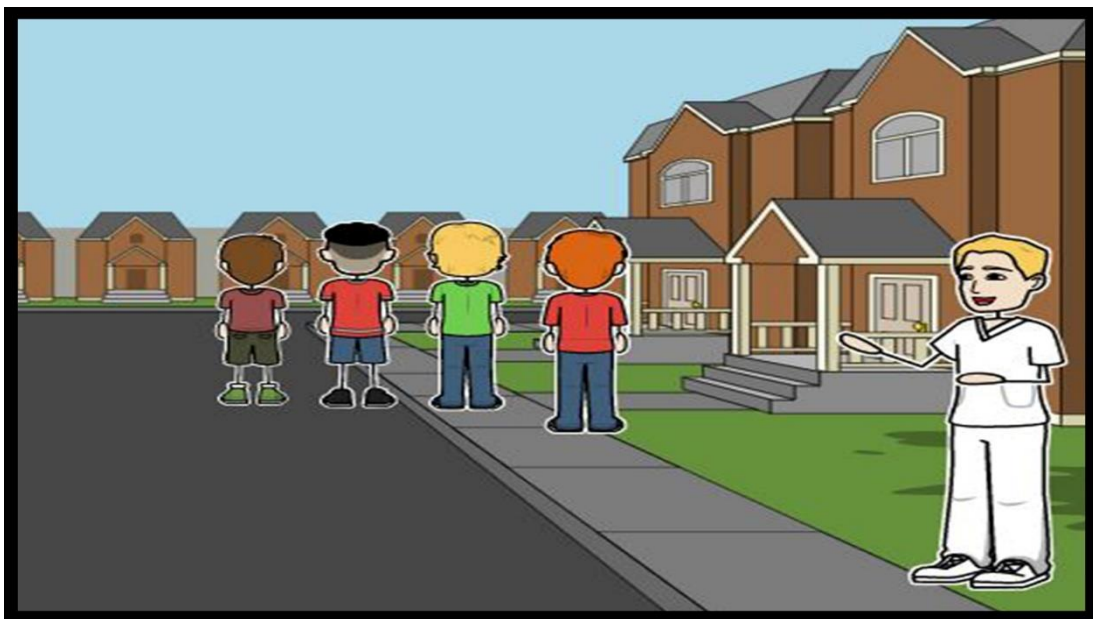
SAHNE 16



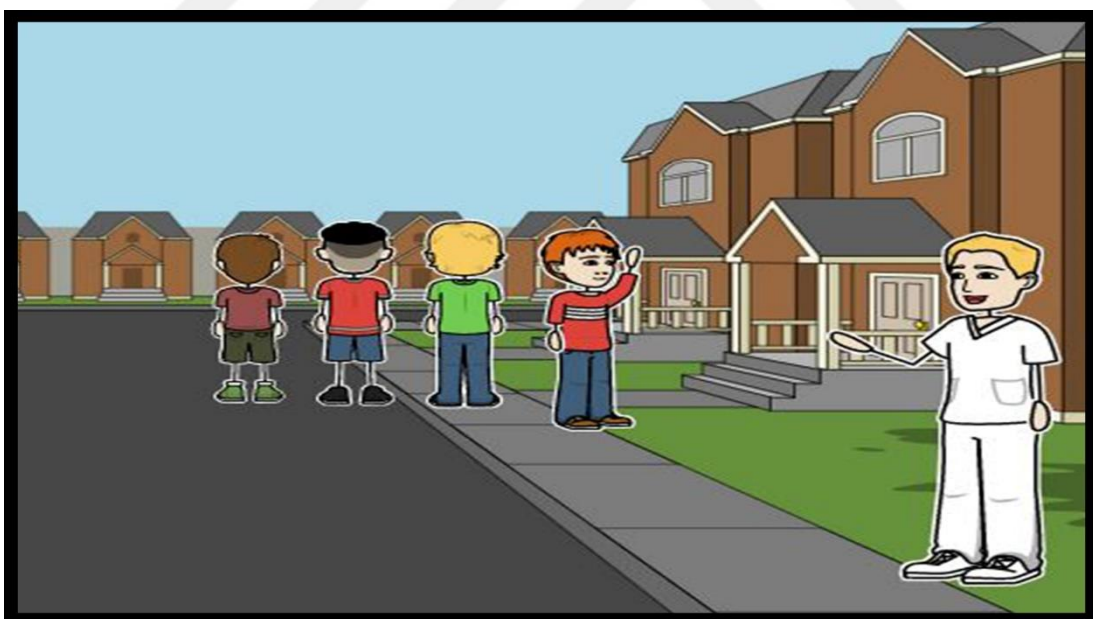
SAHNE 17



SAHNE 18



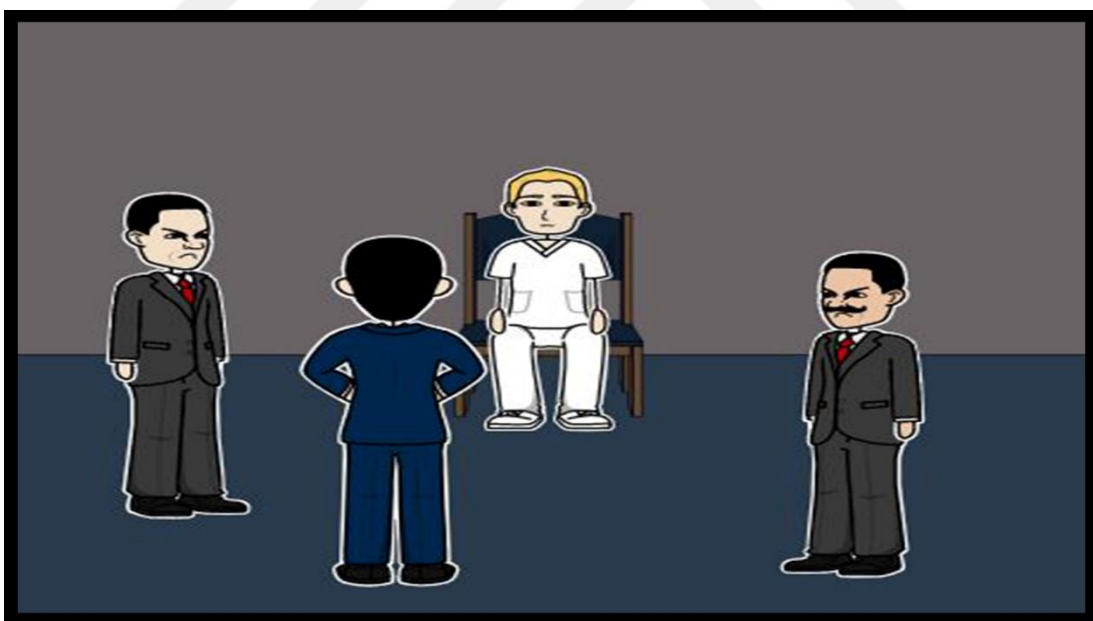
SAHNE 18.2



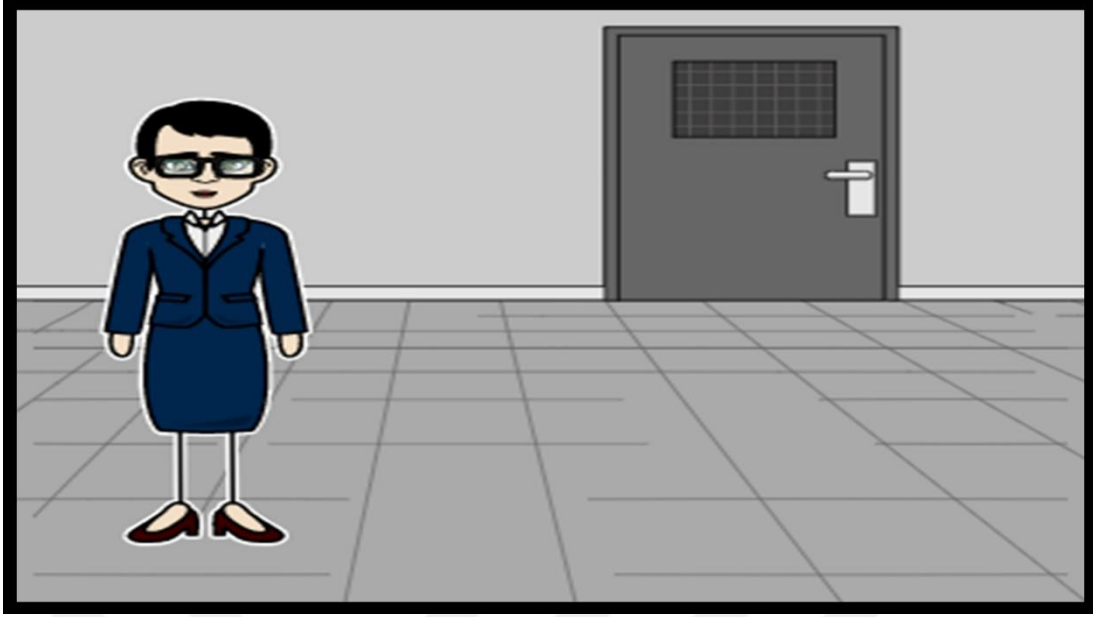
SAHNE 18.3



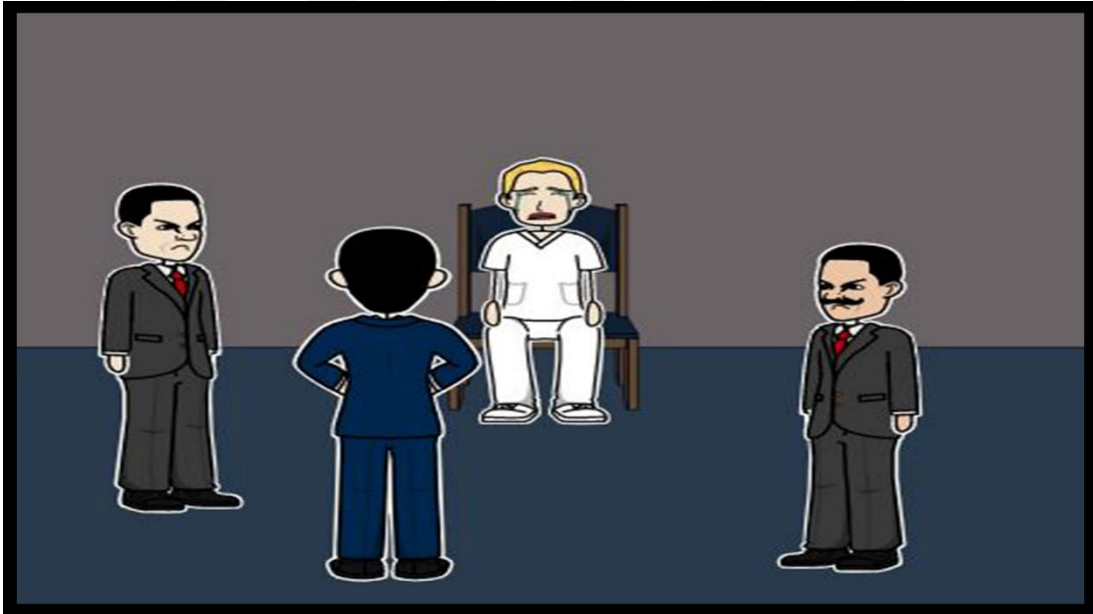
SAHNE 18.4



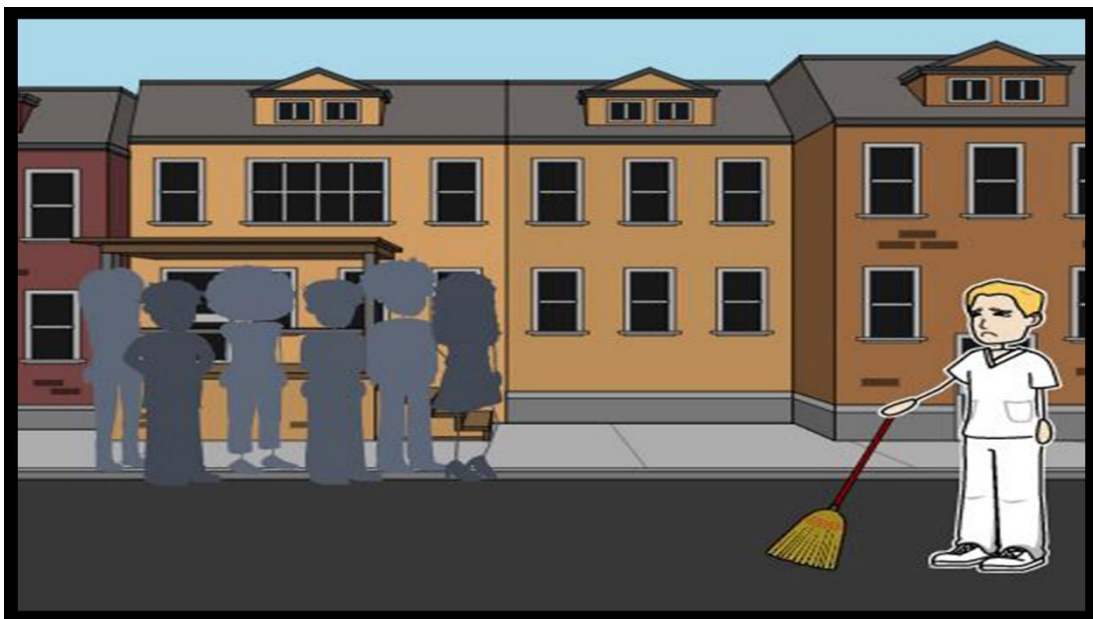
SAHNE 19



SAHNE 20



SAHNE 21



SAHNE 22



SAHNE 23

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YAPIM AŞAMASI

3.1. Kamera

Çöpçü filminin çekimlerinde Black Magic marka Pocket Cinema Camera modeli Video kamera kullanılmıştır. Apple Prores HQ formatında 1920x1080 çerçeve boyutunda ve 25 kare/saniyede çekimler yapılmıştır.

Bu formatta iki farklı renk modu uygulanabilmektedir. Bu modlardan biri standart “video” diğeri ise “cinema” adlı moddur. Daha yüksek renk şemasını içeren ve dijital renklendirme programları ile oldukça iyi sonuçlar veren “Cinema” formatında kayıtlar yapılmıştır. Film çekimlerinde kullandığımız Blackmagic marka kameramızın sensör boyutunun küçük olması (crop sensor) nedeni ile üzerine takılı olan lensi 2.88 oranında daraltmaktadır, bu bilgiden hareketle lens seçimi yapılmıştır.

Sahne 20 hariç tüm sahnelerde kamerayı sabitlemek için Siriu SH25 tripod kullanılmıştır, Sahne 20’de tripodun üzerine “Filmepekt” marka mini slider takılmış ve kaydırma hareketi uygulanmıştır. Film çekimi sırasında sahneleri daha büyük ekrandan görebilmek amacı ile “Neewer” marka kamera üstü monitör kullanılmıştır.



3.2. Objektif

Çekimlerde iki farklı lens kullanılmıştır. Bu lenslerden ilki; Samyang marka 12mm t2.2 Cine Lensdir. Genel planların kaydı için kullandığımız bu lens kameramızın çarpan oranı ile 35mm odak uzaklığına eşdeğerdir. Diğer lens ise Laowa marka 17mm f1.8dir. Yakın planların kaydı için kullandığımız bu lens kameramızın çarpan oranı ile 50mm odak uzaklığına eşdeğerdir. Her iki lensde manuel netlemeye sahiptir.



3.4. Işık

Filmde karanlık ortamları aydınlatmak, her bölgeye eşit şekilde yumuşak ışık dağıtımı sağlamak için dört ampul girişli softbox kullanıldı. Sahne 19, 20 ve 21 de softbox ile aydınlatma uygulanmıştır.



3.4. Ses Kaydı

Çekimlerde Saramonic SR-M3 marka mikrofon kullanılmıştır. Ancak bu mikrofon ile kayıt edilen sesler daha sonra yapılacak olan dublaj ve foley seslerine senkronizasyon sağlanabilmesi amacı ile kaydedilmiştir. Filmde Temsilci Rolünü oynayan Olca Karasoy Moral'ı Büşra Yavuzer. Görevli Rolünü oynayan Yasin Nar'ı Can Sönmez Seslendirmiştir. Diğer tüm karakterleri oynayan oyuncular kendileri seslendirmiştir.



3.5. Müzik

Çöpçü filminde, Pete Davis ve James Banbury'nin bestelediği “Nerve Echo” adlı müzik kullanılmıştır. Filmin distopik atmosferine uyum sağlayan bu melankolik eser “Audionetwork” adlı film müziği satışı yapan web sitesinden satın alınmıştır.

3.6. Kurgu ve Görsel Efektler

Çöpçü filminin kurgusu Adobe Premiere Pro programı, Görsel efektlerleri ise Adobe After FX programı ile yapılmıştır. Ayrıca Filmin Renklendirilmesi yine Adobe Premiere Pro programında yapılmıştır.



3.6. Filmden Notlar

“Çöpçü” filmi için düşünölen renklendirme tekniđi; “Rust in Peace” adlı kısa film için uygulandı. Filmin başlangıç noktasında renk doygunluk değeri sıfıra indirilirken filmin ortasında bu değeri siyah beyaz etkisinin bir miktar üzerinde bırakıldı, bu sayede yavaşça yükselen renk doygunluk değeri değışimi izleyicinin fark edemeyeceđi bir şekilde oldu. Daha sonra bu değeri planlandıđı gibi filmin sonuna dođru tekrar sıfıra inecek şekilde programlandı. Bu renk doygunluk ayarı “Çöpçü” filminde kullanılmadan önce, “Rust in Peace” filminde denenerek nasıl sonuç vereceđi gözlemlenmiř oldu.



Üstte; “Rust in Peace”filminin orijinal renk düzeninde (%100) ilk sahnesi



Üstte; “Rust in Peace”filminin orijinal renk düzeninde (%100) orta noktası

Altta, renk doygunluk değerinin bir miktar (%10) arttırılmış hali

Filmde siyah-beyaz sahnelerden yavaşça renkli sahnelere geçilirken yüksek frekanslı rahatsız edici tek ton ses kullanılması düşüncesi revize edildi. Bu sesin seviyesi görüntünün “saturation” değeri yükseldikçe senkronize bir şekilde kısılacak yerini ortam sesine bırakacaktı ve yine filmin doruk noktasında aniden geri dönecek bu sayede izleyicinin öyküde hissettiği olumsuz durumun güçlenmesi amaçlanmıştı ancak yüksek frekanslı sesin izleyiciyi aşırı rahatsız edebileceği filmin izlenebilirliğini tamamen kaybettireceği yapılan test sesleri ile görüldü. Bu sebeple rapor dönemlerinde bu teknikten tez danışmanı ve komite üyelerinin de tavsiyesi ile vazgeçildi. Filmin ana karakteri olan çöpçü önceki tez izlemelerinde klasik robot görüntüsünde mekanik ve insansı olması planlanıyordu. Bu amaçla robot görüntüsü için üç farklı model çizimi de yapıldı. Ancak tez danışmanı ve komite üyelerinin tavsiyesi ile çöpçünün mekanik bir robottan çok biyolojik insan bedeni ile aynı görüntüye sahip, insandan ayırması oldukça zor bir formda resmedilmesi kararlaştırıldı. Son yıllarda üretilen bilim- kurgu

filmlerde de teknolojik gelişmelerin ışığında robot, android veya cyborg karakterlerin daha çok bu formda üretilmesi bu kararda etkili oldu.

3.7. Set Fotoğrafları





3.8 Afiş



SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Amin Maalouf'un Ölümsüzlük Gezegeni kitabındaki "Dünya bizim olmaktan çıkmışsa yüz elli yıl daha fazla yaşamak ne işe yarar?" sözü sanki filmin kahramanı çöpçünün trajedisini ve iç sesini yansıtmaktadır.

Bu gerçeklik, gittikçe teknolojiye daha bağımlı hâle gelinen bir dünyada, engelli insanların hayatlarına kolaylık sağlamak için tasarlanan teknolojilerin, amaç dışında, ileride insanı siborga dönüştürebileceği ve bu dönüşümün sermaye tarafından kontrol edilip sistemin çıkarlarına adapte edilebileceği düşüncesini toplumsal tarihe bakarak akla getirir. Sadece teknolojik canavarlaşma / dehumanizationun yakın gelecekte tedirgin edici varlığından söz edilemez, teknolojiyi-yapay zekayı vb. emek sömürüsü, daha çok kazanç için kullananların bir aracı olabileceğinden de söz etmek de gerekecektir.

Çöpçü tez filmi teknolojik formları kullanarak insan imajında canlı organizmalar yaratma düşüncesinin eseri geliştirilen bir robot-insanın hikayesini anlatırken, alt okuma ile insanlığın hep peşinde olduğu ve katlanacağı acı ve sömürülere rağmen onu ölümsüz kılacak 'sonsuzluk tasavvuru'nun tehlikesine de dikkati çekiyor.

Diğer yandan bu çalışma yapılırken ortaya çıktığı gibi ülkemizde distopik filmlerden oluşan küçük de olsa bir listeyi paylaşmak mümkün değil, gerçekte iklim krizi, küresel ısınma ve salgınların vb. varlık kazandığı bir dünyada bu tür filmler yapılabilmesi de bilinmektedir. Bunda ne ütopyik ne de distopya literatürüne sahip olamadığımız gerçeği yanı sıra, yaratıcılık, görsel arayış açısından da bir eksiklik içinde olduğumuz düşüncesi ileri sürülebilir.

Çöpçü kısa filmi ile asıl hedeflenen deneysel sayılabilecek bu çalışmadan sonuçlar çıkartarak, ileriki evrelerde distopya özellikli bir uzun metraj ya da dizi girişimine başlayabilmektir.

KAYNAKÇA

- ASIMOV, I. (1992). Ben, Robot. Çev., Gönül Suveren. İstanbul: Altın Kitaplar.
- Ejder, Ç. (2015), “Distopik Romanlarda Toplumsal Kurgu”, Sosyoloji Araştırmaları Dergisi / Journal of Sociological Research Cilt / Volume 18 Sayı / Number 1 (Nisan/April 2015) : (57-79)
- Harris, J. (2003). Technology in Sci-Fi: The Future We Love To Hate, Golden Research Thoughts. Chicago, Chicago Third Wave Study Group. 23.09.2014
- Orwell, G., 1984, Can Yayınları, İstanbul 1949
- Polat, N. (2012). Bir Kent Vizyonu Olarak Ütopya Olgusunun Sinema Bağlamında Analizi. T.C. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Şehir ve Bölge Planlama Anabilim Dalı Kentsel Koruma ve Yenileme Programı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul
- Serttaş, A., Sinemada Yabancılaşma ve Teknoloji Temalı Distopya: Siberpunk Anlatı, TRT Akademi, Cilt 03, Sayı 05, Ocak 2018
- Yıldız, Ö., George Orwell’de Ütopya ve Yabancılaşma. Eğitim Bilimleri Enstitüsü Ortaöğretim Sosyal Alanlar Eğitimi Ana Bilim Dalı Felsefe Grubu Öğretmenliği Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, 2011
- Yüksekli, B. A., Metropolis Filmi: Aydınlanmanın Diyalektiği, Modernite, Mit ve Modern Mimari. Yedi: Sanat, Tasarım Ve Bilim Dergisi Yaz 2013, Sayı 10, Sayfa 59-70.

İnternet Kaynağı:

Akşit, O. O., 2017 “Sinemada Özne Olarak Robotlar: Ben, Robot Örneği”

<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/393050>, E.T 4.09.2021

Dora, S., 2012 Cesur Yeni Dünya Üzerine Eleştiri

<http://iletisim.ieu.edu.tr/karine/?p=345>, E.T 23.09.2021

Erin, Tezcan., 2014 Distopik Filmlerin Mekan ve Toplumsal Yapı Bağlamında İncelenmesi Research Gate, Sayfa1

https://www.researchgate.net/publication/325391405_DISTOPIK_FILMLERIN_MEKAN_VE_TOPLUMSAL_YAPI_BAGLAMINDA_INCELENMESI Analysis of Distopic Movies Within the Context of Spatial and Social Structure

E.T 23.09.2021

Öztat, F., 2019 “Gerçeklik, iktidar ve beden kavramları ışığında Matrix filmi”
https://www.researchgate.net/publication/330779049_GERCEKLIK_IKTIDAR_VE_BEDEN_KAVRAMLARI_ISIGINDA_MATRIX_FILMI/link/5c5411a9458515a4c74e9a9f/download E.T 22.07.2021

Tekin, D., 2014 “Kurmaca Edebiyatta Mekan”

<http://www.moblogankara.org/mimarlardan/2014/2/9/kurmaca-edebiyatta-mekan>

E.T 15.08.2021

https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%86on_Flux

<https://makersturkiye.com/insanlarin-ve-cyborgların-bir-arada-oldugu-sinema-filmi-geliyor/>

<https://filmhafizasi.com/bilincin-labirenti-ex-machina/>

<https://www.sinemalar.com/film/605/matrix>

Filmler:

Bong, J., (Yöneten) (2013) Snowpiercer

Chaplin, C., (Yöneten) (1936) Modern Times

Lang, F., (Yöneten) (1927) Metropolis

Niccol, A., (Yöneten) (1997) Gattaca

Oshii, M., (Yöneten) (1995) Ghost in the Shell

Proyas, A., (Yöneten) (2004) I, Robot

Radford, M., (Yöneten) (1984) 1984

Wachowski, L., (Yöneten) (1999) The Matrix

Wimmer, K., (Yöneten) (2002) Equilibrium

