**HAYAT**

**(Life)**

**24 Mart’ta Sinemalarda**

**Yapım Bilgileri**

*“Life/Hayat”* Uluslararası Uzay İstasyonu’nda (UUİ) görevli bir grup bilim insanının etrafında dönen dehşet verici bir bilimkurgu–gerilim filmi. Grubun keşif görevi, Mars’ta yaşamın sonunu getirmiş bir canlı türünün hızla evrimleştiğini fark etmeleriyle ilkel bir korkuya dönüşür çünkü aynı canlı türü hem istasyondaki bilim insanlarını hem de dünyayı tehdit etmektedir.

Columbia Pictures ve Skydance bir Skydance yapımı olan Daniel Espinosa filmi, *“Life/Hayat”*ı sunar. Başrollerini Jake Gyllenhaal, Rebecca Ferguson, Ryan Reynolds, Hiroyuki Sanada, Ariyon Bakare ve Olga Dihovichnaya’nın paylaştığı filmi Rhett Reese ve Paul Wernick yazdı, Daniel Espinosa yönetti. Filmin yapımcılığını David Ellison, Dana Goldberg, Bonnie Curtis ve Julie Lynn; yönetici yapımcılığını ise Don Granger ve Vicki Dee Rock gerçekleştirdi. *“Life/Hayat”*ın görüntü yönetimi ASC-BSC’den Seamus McGarvey’nin, yapım tasarımı Nigel Phelps’in, kostüm tasarımı Jenny Beavan’ın, kurgusu ACE’den Frances Parker ve Mark Jo Markey’nin, müziği ise Jon Ekstrand’ın imzasını taşıyor.

**FİLM HAKKINDA**

*“Life/Hayat”*a yaklaşım günümüz manşetlerine çıkabilecekmiş gibi gelen, korku verici bir gerilim yaratmak şeklindeydi. Başrolleri Jake Gyllenhaal ve Rebecca Ferguson’la paylaşan Ryan Reynolds, “Bu senaryoda büyük bir gerçekçilik derecesi ve sürekli bir gerilim hissi var” diyor ve ekliyor: “UUİ’ye koyduğumuz bir şey hakkında gitgide fazla şey öğrendikçe, birkeşif havasıyla **başlayan şey** tüm filme yayılan bir **gerilime dönüşüyor**.”

Yönetmen Daniel Espinosa, kendisine *“Life/Hayat”*ın yönetmenliği teklif edilmeden önce, kendi idolü olan sinemacıların –Ridley Scott’ın *Alien*’ı, Stanley Kubrick’in *2001*’i, Andrei Tarkovsky’nin *Solaris*’i– bilimkurguya yaklaşımları üzerine kafa yorduğunu dile getiriyor: “Bence birçok büyük yönetmenin bilimkurguya yönelmiş olmalarının nedeni, bilinmeyenle, bilinmeyenden duyulan korku ya da ona olan ilgiyle çalışmak istemeleri. Oldukça sıradan bir dünyada yaşıyoruz; oysa uzayda maceraya giriyorsunuz: Nasıl göründüğünü, nasıl hissettirdiğini, size ne yapabileceğini, nerede olduğunu bilmiyorsunuz. Hiç ses çıkarmıyor. Dehşet verici bir şey bu.”

*“Life/Hayat”*ın senaryosunu okuduktan sonra, Espinosa idollerinin çalışmalarından esinlenirken filme kendi kişisel damgasını da vurabilmenin bir yolunu aradı. “Bu senaryo gerçekçi bir bilimkurgu hissi verdi –hatta belki bilim-gerçeklik” diyen yönetmen, bilim insanlarının Mars’ta suyun kanıtını keşfettiklerini; güneş sisteminin dışında başka yıldızların etrafında dönen binlerce gezegenin var olduğunu ve hatta kristallerin içinde kış uykusuna yatmış 50.000 yaşında mikropların uyandığını kaydediyor.

Yapımcı ve Skydance CEO’su David Ellison, bu gerçekçiliğin filme güncel bir hava verdiğini söylüyor: "Projenin başlangıcından itibaren çok önemli olan şeylerden biri, bugün haberleri açsanız böyle bir şeyin olduğunu duyabilecek gibi hissetmeniz.”

Dana Goldberg ise şunu ekliyor: “Günümüzden yüz yıl sonra geçen bir film yapmıyoruz. Bilimkurgudan çok bilim-gerçek bir film yapmayı gerçekten çok istedik."

“Başka gezegenlerde yaşam bulmak elbette çok heyecan verici ve bence buna çok yakın olabiliriz. Filmi gerçekçi kılan şeyin bu olduğunu düşünüyorum” diyor filmin Rhett Reese’le birlikte ortak yazarı Paul Wernick. (Reese ve Wernick son olarak küresel hit “*Deadpool*”da “Life/Hayat”ın yıldızı Ryan Reynolds’la birlikte çalıştılar.)

Bu fikir filmin başlangıç noktasından itibaren geçerliydi. “Dana’yla birlikte bu fikri yaklaşık olarak Mars Curiosity’nin kızıl gezegenin yüzeyine indiği dönemde bulduk” diyen Ellison, şöyle devam ediyor: “Ya Curiosity, Mars’ta tek hücreli bir organizma bulup analiz için bunu UUİ’ye götürmüş olsaydı? Ve o zaman, yaşama elverişli bir ortama geldiği için büyümeye başlasaydı… hele bir de, insanoğlunun her zaman yaptığı gibi, en iyi niyetlerle de olsa testlere tâbi tutulduğu için insanlara düşman olsaydı? Böyle bir durum aslen filmi inanılmaz gergin bir bilimkurgu film setine dönüştürürdü, üstelik sıfır yerçekiminde."

“Başka yaşam formları bulmaya çalışmak için Mars’a gidiyoruz. Peki ya onu gerçekten bulursak ne olur? Onunla iletişim ya da bağlantı kurabilirsek ne olur?” diye soruyor yapımcı Bonnie Curtis.

Diğer bir yapımcı Julie Lynn ise şunları söylüyor: “Bu filmin sevdiğim yanı sunduğu olasılıklar dünyası. Onu mümkün olanın dünyasında tutmak için çok çaba gösterdik. Biyologlarla, astrobiyologlarla, Adam Rutherford’la konuştuk… Yaşam formunun kostümlü bir şey ya da bir kukla olmasını istemedik. Hücresel bir yapıdan, küçücük bir hücreden evrilebilecek bir şey istedik. Zarar verme niyetiyle ortaya çıkmıyor; o, kendine özgü bir yaratık ve başına gelenlerden etkileniyor.”

Reese şu görüşü dile getiriyor: “Bence dünya dışı bir yaşam keşfetmenin korkutucu yanı, onun dost mu düşman mı, zekasının bizden yüksek mi düşük mü olduğunu, onun mu bizden bizim mi ondan yararlanacağımızı bilmiyor olmamız. Bence bu hakiki bir korku. Stephen Hawking dünya dışı yaşamın dostça olmayabileceğine ya da insanlıkla ilgili pek hoş niyetler beslemeyebileceğine dikkat çekti.”

Reese ve Wernick tamamen özgün bir uzaylı fikri ortaya attılar. “Bu uzaylı için vizyonumuz önce tek hücreli olarak başlayıp, sonrasında defalarca bölünerek, çok hücreli, karmaşık ve bulunduğu ortamda gezinebilen bir organizmaya dönüşmesiydi” diyen Reese, şöyle devam ediyor: “Daha yüksek bir zeka değil; farklılaşmamış hücrelerin bir bileşimi. İnsan vücudunda farklılaşmış hücreler bulunur: Kas hücreleri, sinir hücreleri, kan hücreleri; ve tüm bunların farklı işlevleri vardır. Filmimizdeki uzaylının her hücresi kendi başına bütün vücut işlevlerini gerçekleştiriyor. Her hücre bir göz hücresi, kas hücresi, sinir hücresi ve benzeri olabildiği için, yaratığımızın adaptasyon gücü çok yüksek.”

“Bizim en büyük kabusumuz ve uzay ekibinin de en büyük kabusu” diyor Wernick.

“Rhett ve Paul çok korkutucu ve sağlam tempolu bir gerilim yazdılar. Fakat birer yetişkin oldukları için, karakterlere verdikleri önemden beslenen bir şey ortaya koydular” diyen Lynn, şöyle devam ediyor: “Bu altı astronot zeki, gayretli, titiz ve çalışkanlar ve işler ters gitmeye başladığında, onlara neler olduğunu önemsiyoruz.”

Yapımcılar bilinmeyenin ortaya çıkışını incelemek için UUİ’nin dar, basık, sıfır yerçekimi ve zor yaşam şartları sunan ortamından daha iyisini isteyemezlerdi. Espinosa bu konuda şunları söylüyor: “Uluslararası Uzay İstasyonu son elli yılda insanlığın bir araya getirmeyi başarabildiği son hakiki idealist eylemlerden biri. İnsanlığın özlerinden birini temsil ediyor: Bilinmeyeni araştırma, keşfetme. Film bilinmeyenle korkusuzca karşılaşma cesaretine şapka çıkarıyor ve saygısını sunuyor. Ama bir yandan da, insanlık tarihinin altta yatan bir eğilimini ortaya koyuyor: Bilinmeyene yaklaşım konusunda harika bir maziye sahip değiliz. Dolayısıyla, belki de soru bilinmeyenin bize ne yaptığı değil, bizim ona ne yaptığımız. Bilinmeyene hoyratça davranırsak, o da bize hoyratça davranmaz mı? Bilinmeyene korkuyla yaklaşırsak, o da bize karşı korkuyla tepki vermez mi?”

Dr. David Jordan rolündeki Jake Gyllenhaal şunları söylüyor: “Bence Daniel Espinosa bir bakıma boğucu olan bir dünya yaratmak istedi. Başka filmlerde, kendinizi gördüğünüz şeyin gerçekliğinden ayırabilirsiniz. Daniel ise her şeyin gerçekten canlı olduğu bir ortam yaratmayı hedefledi. Bunu yalnızca yaratığın kendisini hissetme şeklinde değil de, duygusal açıdan da canlı olan bir ortam.”

Gyllenhaal’ın karakteri Dr. David Jordan 473 gününü Uluslararası Uzay İsteasyonu’nda geçirmiş bir adamın mesafeliliğine sahiptir. Kimse onun yuvasını ondan iyi bilmemektedir. Ona katılan yeni ekip üyeleri kendi görevleri için onun evini üs olarak kullanmak için oradadırlar: Mars’ta ilk yaşam kanıtını keşfetmek için.

Gyllenhaal senaryonun gerilimi kadar karakterlerin ardında yatan daha büyük fikirlerden de hoşlandığını dile getiriyor: “Temposu çok güzel, korku yüklü bir senaryoydu. Anafikir de eğlenceli: Filmin nereye gittiğini bildiğinizi düşünüyorsunuz ama sonra gerçekten hiç tahmin edemeyeceğiniz gelişmeler oluyor. “Yaşam formu gerçek ama aynı zamanda neler olabileceğine dair müthiş bir metafor. Merak insanın en önemli özelliklerinden biri ama bence fazla uzağı araştırmak aşırı kibri de beraberinde getirebilir. Bu anlamda, yaşam formu o tür bir merakın sonuçlarını ortaya koyuyor.”

Gyllenhaal projeye senaryo ve hikaye sayesinde çekim duymuş olmakla birlikte, bu rolü aile mirasını onurlandırmanın bir yolu olarak da gördüğünü söylüyor: “Büyükbabam bir doktordu. Daniel’la birlikte karakterim ile büyükbabam arasındaki benzerliklerden konuştuk. Bu ona çok büyük bir saygı duruşu.”

Rebecca Ferguson’ın canlandırdığı Dr. Miranda North, Hastalık Kontrol Merkezi’ni temsilen ekibe katılmıştır. Kurallara sıkı sıkıya bağlı ve görevine odaklı biri olarak amacı ekipteki herkesin dünyaya sağlıklı bir şekilde dönmesini sağlamaktır; uzayda neyle karşılaşırlarsa karşılaşsınlar.

Ferguson bunu şöyle açıklıyor: “Miranda uzayda bulduğumuz o şey her ne ise dünyadaki herkesi ondan korumakla görevli bir mikrobiyolog. Titiz bir bilim insanı olarak, kendilerini ve dünyayı olası bir hastalıktan korumak için çoklu güvenlik duvarı kuruyor. “**Birinci** güvenlik duvarı, numunenin içine konulduğu kap. İkincisi oda. **Üçüncüsü ise istasyonun kendisi.** Miranda’nın dünyayı korumak için elinden geleni yapması gerekiyor çünkü bu yaşam formunun ne olduğunu bilmiyoruz.”

Ferguson karakterlerin her birinin keşif anına ve onun sunduğu tehdide tepki verdiğini belirtiyor: “Hepimizin bu yaratıkla farklı bir ilişkisi var. Bazılarımız onu seviyor ve kolluyoruz. Bazılarımız ise daha en başından onu öldürmek istiyor. Ve bu durum grup içinde büyük gerginlik yaratıyor.”

Sefer uzmanı Rory Adams’ı canlandıran Ryan Reynolds ise şunu ekliyor: “Bazılarımız diğerlerinden daha heyecanlı. Bazıları inanılmaz saldırgan, diğerleri daha korumacı. Ve bu fikirler birbirine harmanlanmış; ama insan eylemlerinin çoğu gibi, işleri gereğinden biraz daha ileri götürüyoruz.”

Adams uzay yürüyüşü uzmanıdır ve bunun ne kadar havalı olduğunu size söyleyecektir. Küstah olarak nitelenmekten yırtacak kadar şirin ve gereğinden fazla yakışıklı olan Adams görevin rock yıldızıdır.

“Rory’yi sefer uzmanı diye adlandırmak, onun, uzay gemisinin nasıl işlediğini ve bozulan her şeyi nasıl tamir edebileceğini bilen bir tamirci olduğunu söylemenin kibar yolu” diyor Reynolds ve ekliyor: “Rory, aynı zamanda, uzay yürüyüşünde uzmanlaşmış olan kişi ve Canadarm adındaki, Mars’taki aracı görüntülemede kullanılan sistemin operatörü.”

Ariyon Bakare, uzaylı yaratığın incelenmesinden sorumlu İngiliz bilim insanı Hugh Derry’yi canlandırdı. Bu an onun hayatının doruk noktasıdır; sadece kariyerinin değil, on yaşından beri kurduğu her hayalin gerçekleşmesidir.

“Hugh’nun belinden aşağısı felç; on yaşındayken bacaklarını kullanamaz hâle geliyor” diyen Bakare, şöyle devam ediyor: “Yaşam formu bizim bulgularımızın başlangıcını temsil ediyor; sırf bu numuneyi bulmakla öğrenebileceğiniz o kadar çok şey var ki. Bu türün dünyadaki hayat için ne anlama geldiğine dair hiçbir fikrimiz yok; ve bu anlamda, Hugh’nun canlıyla özel bir bağlantısı var.”

Sıfır yer çekiminde yarı felçli birini canlandırmak, Bakare’nin diğer oyunculardan daha fazla koşum takımı düzenekli çalışma yapmasını gerektirdi. “Diğer tüm oyuncuların birer koşumu varken, benim üç tane vardı: Bir beden koşumu, bir fırdöndü ve bir de deli gömleğini andıran bir yelek” diyor aktör ve ekliyor: “Derry bacaklarını hareket ettiremiyor. Bu yüzden, özellikle bir sahnede –elleri ezildiğinde– bacaklarının kontrolden çıkması ve başıboş savrulması gerekti.”

Bakare daha projeye bile katılmadan önce senaryonun ödünü patlattığını söylüyor: “Senaryoyu okuyordum ki, bir sayfaya geldiğimde resmen çığlık attım. Hikayenin karakterleri yanıltıcı bir güvenlik hissine yönlendirmesi beni şoke etti. Her şeyin yolunda gideceğini sanıyorsunuz ama sonra olaylar bambaşka bir yön alıyor.”

Hiroyuki Sanada’nın canlandırdığı Sho Murakami, uçuş mühendisidir ve ekibin yaşça daha büyük olanıdır. Onun endişeleri istasyondaki diğer herkesten daha yüksektir ama bunun nedeni uzayın tehlikeleri değildir. Yıllarca uğraştıktan sonra, nihayet baba olacaktır ama hamile karısı çok uzaklardadır. Uzaylı yaratık ortalığı birbirine katmaya başladığında, o endişe başka bir hâl alır. “Yavaş yavaş aklını kaçırmaya başlıyor; paniğe kapılıyor” diyor Sanada.

Görevin kumandası Olga Dihovichnaya’nın canlandırdığı Rus kozmonot Katerina Golovkina’dadır. Son derece sadık ve cesur biri olan Golovkina bir liderin serinkanlılığını sergiler ve ekibinin güvenliğini birinci önceliği kabul eder.

Aktris bu konuda şunları söylüyor: “Benim canlandırdığım karakter yeni ve bilinmeyene insanların duyduğu ortak korkuyu sergiliyor. Katerina’nın bir yanı kontrollü ve sorumluluk sahibi –kumandan– ama diğer yanı korku içinde ve genellikle savunmaya geçiyor.”

**GERÇEK BİLİM**

Yapımcıların –Espinosa, senaristler Rhett Reese ve Paul Wernick, yapımcılar David Ellison, Dana Goldberg, Bonnie Curtis ve Julie Lynn– hem hepimizin aşina olduğu gerçekçi, sıfır yerçekimine sahip UUİ’yi, hem de korkunç bir yaratığa ilham kaynağı olacak biyolojik ilkelere dayanan ama tamamen benzersiz ve filme özgü bir yeni yaşam formu yaratmak için, astrobiyologlar, uzay tıbbı uzmanları ve diğer bilim insanlarına danışması sayesinde, *“Life/Hayat”* farklı bir keşif deneyimi temsil etti.

Yapımcılar araştırmalarında iki teknik danışmandan yararlandılar: Dr. Kevin Fong ve Dr. Adam Rutherford.

Astrofizikçi ve tıp doktoru olarak eğitimi kendisini NASA’nın İnsan Adaptasyonları ve Karşı Önlemler biriminde çalışmak için özellikle uygun kılan Dr. Fong şunları söylüyor: “Uzay aşırı bir ortamdır; 20. Yüzyılda fethetmeye çalıştığımız diğer tüm aşırı ortamlar gibi: Çöller, kutup buzulları ya da dünyamızın en yüksek dağları gibi” diyor. Uzay tıbbında –astronotların uzayda nasıl sağlıklı ve sağ tutulacağı konusunda– birer uzman olan David Jordan ve Miranda North’un da Fong’unki gibi bir eğitimlerinin olması gerekiyordu. “Aşırı ortamlar hakkında bildiğimiz şey, oralara uzun süreliğine gidemeyeceğinizdir ve bunun bir bedeli olduğudur: Kelimenin tam anlamıyla eskiden olduğunuzdan daha zayıf bir insan olarak dönersiniz.”

Fong şöyle devam ediyor: “Bir doktor olarak bu ortamda insan hayatını korumayı hedeflerken, onun ne kadar kırılgan olduğunu gerçekten anlıyorsunuz. Bu denkleme dünya dışı bir öğe eklediğiniz de, sorun daha da büyüyor. Orada rutin bir görevde her şey yolunda gittiğinde bile hayatta kalmak yeterince zordur. İşler ters gitmeye başladığında, insanlar oldukça hızlı bir şekilde ölmeye başlar.”

Hugh Derry, yaşamın yaratımı ve yeni yaşam formları yapmak için genetik modifikasyonların kullanımı konularında etkili kitaplar yayımlamış olan İngiliz genetik uzmanı Dr. Rutherford’ınkine yakın bir eğitime sahip olmalıydı. Dr. Rutherford, “Muhtemelen tehlikeli, muhtemelen bulaşıcı bilinmeyen ajanlar ya da bilinmeyen organizmalarla karşı karşıya olduğunuzda, potansiyel herhangi bir tehdidi durdurmak için uyulması gereken çeşitli protokoller vardır” dedikten sonra, Derry’in laboratuvarı için şunları söylüyor: “Çiçek ve Ebola virüslerinde bunlar sıkı bir şekilde uygulanır; Hastalık Kontrol Merkezi gibi büyük kuruluşlar tarafından yürütülen kesin düzenlemeler vardır. Filmde, uzaylı yaşam formu bir inkübatör içinde tutuluyor. İnkübatör de UUİ’deki mühürlü bir laboratuvarda saklanıyor. O an için bu, mantıklı bir protokol gibi görünüyor…”

Rutherford şöyle devam ediyor: “Çekimlere başlamadan önce Ariyon’la çok çalıştım. Kendisi bir bilim insanının düşünce biçimini anlamak istedi. Dünya dışı yaşama dair kanıt bulmak bilim tarihinin en önemli keşfi. Ama bir bilim insanı olarak, onun ne olduğunu ve neyi test edeceğinizi anlamak zorundasınız ki o şeyin ne olduğunu açıklayabilesiniz.”

Fong’un uzmanlığı yapımcılara gerçek astronotların UUİ’deki tehdide nasıl tepki verebilecekleri konusunda yardımcı oldu. “Günlerce film sahnelerini izleyip şöyle düşündüm: ‘Eğer o görevde doktor sen olsaydın, neler olup biterdi?” diyor Fong ve ekliyor: “Kafamda teoriye dayalı senaryoları değerlendirdim ama bunu perdede bire bir izlemek… muhteşemdi.”

Fong’un önerilerinden biri Jordan’ın çabucak UUİ’den çıkması gereken sahne içindi. Oysa, gerçek EVA (Uzay Aracı Dışı Faaliyetler) kıyafetlerini giymek oldukça uzun sürüyordu. Fong bu konuda şunları söylüyor: “Bunu yeniden düşünmemiz gerekti; ne tür bir uzay kıyafeti kullanacağımızı düşündük. Fırlatma kıyafeti kullanmaya karar verdik. Bu kıyafet uzay yürüyüşü için pek uygun değildi ve böylece sahnenin tehlike dozunu daha da arttırdı.”

Fong ve Rutherford’a göre, şu an için Mars’ta yaşamın keşfi tamamen bilimkurgu olsa da, bu fikir o kadar da zorlama olmayabilir. “Mars büyüleyici bir konu çünkü yaklaşık dört milyar yıl önce, Mars’taki şartlar o dönemde dünyanınkiyle benzerdi. Büyük soru şu: Acaba Mars’ta yaşam oldu mu? Yaşamın yeşermesine elverişli şartlara sahipti” diyor Fong.

Günümüzün Mars’ı ise başka bir hikaye. Rutherford bu konuda şunları söylüyor: “Mars’ın yüzeyinde bir yaşam formunun hayatta kalabileceğini düşünmüyoruz. Atmosfer çok ince ve herhangi bir yaşam formu mor ötesi radyasyon tarafından ortadan kaldırılırdı.” Yine de, yaşamın binlerce yıl hayatta kalmış olmasının yolları olabilirdi. Rutherford bir olasılık önerdi: “Uzaylı canlı gezegenin yüzeyinin altında radyasyondan korunarak uyku halinde hayatta kalmış olabilirdi.”

**CALVİN’İ YARATMAK**

Yapımcıların hedefi hem insanoğlu için bilinmeyen hem de daha önce sinemada hiç görülmemiş, yeni türde bir uzaylı yaratmaktı. Bu noktada, Rutherford’un etkisi çok önemliydi. “Daha önce kimsenin görmediği, bilimsel açıdan ilginç bir uzaylı yaratmak istedik. İzleyicilerin onu akla yatkın olduğu kadar korkutucu da bulmalarını istedik” diyor Rutherford.

Rutherford önce yaşam formunun kökeni üzerinde kafa yordu; hikayede buna ihtiyaç olduğu için değil ama kendi fikirlerine odaklanmasına yardımcı olması için. “Dünyamızdaki yaşamın kökenini iki milyar yıl önceye dayayan bir arka hikaye yarattım” diyen Rutherford, şöyle devam ediyor: “Mars’taki yaşam dünyadan gitmişti, muhtemelen bir göktaşının etkisiyle. Kökeni dünyaydı ama birkaç milyon, hatta belki milyar yıldır ortalıkta yoktu. Bu, Dave’e onu nasıl uyandıracağımız konusunda bir ipucu verdi.”

Yaratığın kendisi için, kökenin ilham kaynağı son derece sadeydi. Uzaylı bir yaratığın nasıl olabileceğine dair yaptığı beyin fırtınasında, Rutherford cıvık mantardan yararlanmayı düşündü. Gerçi pek az canlı organizma cıvık mantardan daha az tehditkardır ama bu mantarların eşsiz hücresel yapısı esin kaynağı oldu. İnsanlar çokhücreli (beyin hücreleri, kan hücreleri, akciğer hücreleri, vs.) organizmalardır. Oysa cıvık mantarlar tek bir birim olarak çalışan tek hücreler olarak kalırlar. “Hayat döngülerinin bir noktasında tüm birey hücreler bir araya gelerek yer mantarına benzeyen üç boyutlu müthiş yapılar oluştururlar” diyor Rutherford ve ekliyor: “Bazı bireysel hücreler kolektif üreme için kendilerini feda bile ederler.”

Bu mantarlardan ilham alan yapımcılar, temel fikri bilinçli bir varlığa uyarladılar. Filmdeki uzaylı yaşam formu da, cıvık mantarlar gibi, birlikte çalışan tek hücreler olarak kalıyorlar. “Bu özellik bize onun nasıl hareket edeceği, nasıl yiyeceği, bir yırtıcı olarak nasıl davranacağı konularında pek çok fırsat sundu” diyen Rutherford, şöyle devam ediyor: “İki ya da dört bacaklı olmasına bağımlı değiliz; herhangi bir durumun gerektirdiği kadar bacağı oluyor. Derry’nin elini görüyor ve beş uzuvlu olmayı benimsiyor çünkü bunun kullanışlı olduğunu görüyor. Tüm bunlar onu daha da ürkütücü kılıyor.”

Bu noktadan sonra devreye biyoloji giriyor. “Derry onu uyandırdığında, yaşam formu tüm canlıların yapmak istediği şeyleri yapmak istiyor: Beslenmek, üremek ve varlığını sürdürmek” diye açıklıyor Rutherford.

**‘LIFE/HAYAT’IN GÖRÜNÜMÜ**

*“Life/Hayat”*ın yapımında en büyük zorluklardan biri Uluslararası Uzay İstasyonu’nu yeniden yaratmak ve film boyunca oyuncuları sıfır yerçekiminde gerçekçi biçimde yansıtmaktı. Yapımcılar bunu başarmak için sektörün en saygın kamera arkası isimleriyle çalıştılar. Bu isimlerin büyük bir kısmı “*Gravity*”, “*Interstellar*” ve “*The Martian*”da görev almışlardı.

Yapım tasarım ekibinin başında film için UUİ setini tasarlamış olan yapım tasarımcısı Nigel Phelps ve setin inşasını, Phelps’in tasarımlarının tamamlanmasını denetleyen sorumlu sanat yönetmeni Marc Homes bulunuyordu. Phelps “*World War Z*” ve iki “*Transformers*” filmindeki çalışmalarıyla tanınıyorlar; Homes ise “*The Martian*” ve diğer Ridley Scott filmlerinde sorumlu sanat yönetmeniydi.

Espinosa’ya göre, UUİ için, dijital bir set yerine, gerçek bir set inşa edip çekimleri orada yapacaklarına dair kuşku yoktu. İşte bu yüzden Phelps’e başvurdu. “Ustalar oyuncuların performans yaptıkları setleri inşa ettiler; bunlar bilgisayar yapımı değil. İzlediğiniz şey gerçekten çekimlerin yapıldığı yer. Etraflarındaki malzemeler karakterleri etkileyecek” diyen Epinosa, şöyle devam ediyor: “Uzay gemisinin tamamını inşa edecek birine ihtiyacım vardı; çok sağlam bir geçmişe sahip ama aynı zamanda çok dikkatli birine ihtiyacımız vardı. İşte o kişi Nigel’dı.”

David Ellison ise şunu ekliyor: “Filmdeki yapım tasarımı kesinlikle nefes kesici. İnsanları UUİ’nin içine ışınlamak istiyoruz çünkü böylece hakikaten oradalarmış gibi hissedebilirler."

Dr. Adam Rutherford bu görüşe katılıyor: Devasa hangarların içindesiniz ve etrafta koşuşturan bir sürü insan ve o muhteşem set var. Merdivenlerden çıkıyorsunuz ve dışarısı kontrplak kaplı; ardından hava geçirmez odaya ulaşıyorsunuz ve vay canına, uzay istasyonunun içindesiniz .”

**Uluslararası Uzay İstasyonu’nu İnşa Etmek**

Filmin Uluslararası Uzay İstasyonu’nu inşa etmek için, Phelps ve ekibi gerçek istasyon konusunda saatler süren araştırmalar yaptılar. Gerçek istasyon yeryüzünün yaklaşık 400 kilometre yukarısında bulunuyor ve her 90 dakikada bir yörüngede bir turunu tamamlıyor.

Her ne kadar filmin dönemi belirli değilse de, ya günümüzde ya da çok yakın gelecekte geçiyor olması öngörüldü. Dolayısıyla, Phelps, UUİ’yi mevcut modülleri ve birkaç ek güncellemeyle tasarladı.

Filmin tek mekanı olan istasyon, yaşam formuyla oynanan kedi-fare oyununun gerilimini daha da arttırıyor. “Uzayda bir klostrofobi durumu söz konusu; burasının genişliği iki buçuk metreyi geçmiyordur” diyor Homes ve ekliyor: “Yeni ekipmanlar yüzünden içerisi çok tıkış tıkış. Her yüzeyde kollar ya da bir şeyleri depolayabilmeniz için dolap kapakları var. Tavan ya da zemin yok; her şey potansiyel birer depo."

Setin parçaları modüler tasarlanmıştı. Bu sayede, UUİ’de bir bölümden diğerine geçerek uzun ve kesintisiz kayıtlar alabiliyordu. Ayrıca, sökülüp takılabilen duvarlar ve tavanlar yönetmenin kamerayı istediği yere koymasını mümkün kılıyordu.

Gerçek UUİ birden fazla alandan oluşuyor: Avrupa, Rus, Japon ve Amerikan alanları. Bunların bazıları uzun zamandır uzayda, bazıları ise daha modern. Filmdeki UUİ bu gerçek modüllere dayanıyor.

**Kibo**

Kibo Japon tasarımı ve yapımı olan bir bilim modülü; isminin tercümesi “umut”. Gerçek Kibo’da hâlen devam eden çeşitli deneyler olmakla birlikte, filmde burası Derry’nin yaşam formu üzerinde deneyleri yürüttüğü laboratuvar.

Ariyon Bakare’ye göre, “Kibo, Derry'nin tiyatrosu çünkü herkes onun numuneyle yaptığı deneyleri yan odadan izliyor. Derry’nin laboratuvarda yaşam formunun neler yapabileceğini görmek için doğru ortamı yaratabileceği bir inkübatör bulunuyor."

Bu inkübatör, aynı zamanda, olası bir bulaşmaya karşı ilk güvenlik duvarını oluşturuyor. İkinci güvenlik duvarı ise, kaçmayı önlemek için mühürlü kapılara sahip olan Kibo modülünün kendisi. Teorik olarak, hem yeni bir yaşam formunu incelemek, hem de ekibin geri kalanını ve istasyonu korumak için güvenli bir ortam sunuyor.

Aksesuar uzmanı Barry Gibbs ve danışman Dr. Adam Rutherford, Derry’nin deneylerinin sıfır yerçekiminde nasıl yürüyeceğine karar vermek için birlikte çalıştılar. Rutherford bu konuda şunları açıklıyor: "En büyük sorun yaptığınız her şeyin havada süzülüp gideceği mikro yerçekimli bir ortamda mikrobiyoloji yapmak. Ana numunenin neye benzeyeceği ve sözünü ettiğim şeylerin önüne nasıl geçeceğimiz konularını düşünmek için biraz zaman ayırdık.” Buldukları çözüm kurgu olsa da, gerçek bilime dayanıyordu ve işe yaraması mümkündü.

**Tranquility**

Burası tıp ve egzersiz amaçlı kullanılan Avrupa modülü. Kaslarının zayıflamasını önlemek için, astronotların her gün birkaç saat egzersiz yapmaları gerekir. Bu yüzden Tranquility’de çeşitli egzersiz aletleri bulunuyor. Buna ek olarak, astronotların dünyaya göndermek ve UUİ’de sağlık durumlarını korumak adına kendileri üzerinde belirli testler yapmalarına yardımcı olan bazı tıbbi cihazlar mevcut.

Filmde, Tranquility, Jake Gyllenhaal'ın karakteri Dr. David Jordan’ın ana üssü; hem görevin doktoru olduğu hem de uzayda diğer herkesten fazla zaman geçirdiği için. Dr. Jordan zamanının çoğunu bu modülde geçirdiğinden ötürü, yapımcılar burayı karakterin kendisinin çekmiş olduğu izlenimini veren fotoğraflarla ve bir pul koleksiyonuyla (koleksiyon, sanat departmanı tarafından tasarlanmış yepyeni uzay pulları da içeriyor) kişiselleştirdi.

**Zvezda**

Rusların kontrolündeki bu modülün ismi Rusça’da “yıldız” anlamına geliyor. Geminin en eskisi olan bu modül kontrol konsollarını ve istasyonun yaşam destek ünitesini barındırıyor.

**Zarya**

“Gündoğumu” anlamına gelen bir diğer Rus modülü olan Zarya, astronotların yaşamak için ihtiyaç duydukları ve gündelik olarak kullandıkları her şeyi tuttukları bir tür depolama alanı.

**Unity**

Gerçek hayatta, Unity diğer taşıtların UUİ’ye bağlanmasını sağlayan bir yanaşma modülü. Fakat filmin gerekleri doğrultusunda, bu modülde UUİ’nin mutfağını bulunuyor (gerçek UUİ’de mutfak Zvezda’da yer alıyor ve filmdeki versiyonu kadar lüks değil). Birkaç sahnede mürettebatın birlikte yemek yemeleri gerektiği için, yapımcılar hikaye anlatımı açısından bu alanı büyütmeyi uygun gördüler.

Buna ek olarak, aksesuar uzmanı Barry Gibbs ve ekibi beş bin adet yemek paketi hazırladı. "Astronotların uzayda yemek yediği havalı videolar izleyebilirsiniz: Yiyeceği paketten dışarı çıkarırlar ve havada süzüldükleri sırada bir adım öne atıp yiyeceği ağızlarına alırlar” diyor Gibbs ve ekliyor: “Elbette bu, yeryüzünün yerçekiminde mümkün olmazdı. Üstünü açıp kaşıkla ya da sıkarak yiyebileceğiniz vakumlu alüminyum yemek paketlerinde karar kıldık."

**Harmony**

Gerçek UUİ’de, astronotlar bir uyku tulumunu duvara bağlayarak uyurlar. Yapımcılar filmin hikayesi için, Harmony modülünde bireysel uyuma kapsüllerinin bulunduğu bir alan yarattılar –belki de tasarımın en bilimkurgu öğesi buydu. Set dekorasyon ekibi bu kapsüllerin hepsini karakterlere göre kişiselleştirmek için çalıştılar. (Gerçek Harmony bir diğer bağlanma birimi ve elektrik sağlıyor.)

**Soyuz**

Gerçek UUİ’de, bir kriz yaşandığında astronotların kaçış aracı olarak üç adet “filika” mevcut –Rus yapımı Soyuz uzay gemisi.

**Uzay Kıyafetleri**

Dr. Kevin Fong’a göre astronotların ihtiyaca göre giydikleri birden çok uzay kıyafetleri bulunuyor. Uzaya çıkmak için –örneğin UUİ’nn dışında bir uzay yürüyüşünde– astronotlar EVA kıyafetini giyiyorlar. "EVA kıyafetleri esasen mini birer uzay taşıtı” diyen Fong, şöyle devam ediyor: “Taşınabilir yaşam destek üniteleri sayesinde tek başlarına tamamen yeterli kıyafetler. Astronot için uzay istasyonunun ya da Soyuz kapsülünün yaptığı her şeyi yapıyorlar, sadece hacmen daha küçükler. Astronotları aşırı soğuk ya da aşırı sıcak gibi zorlu uzay şartlarına karşı koruyorlar. Ayrıca, çok büyük hasar verebilen küçük ama çok süratli parçacıklardan korunmaları için kevlar bir katmanla kaplılar. Uzaydaki yoğun güneş radyasyonuna karşı da özel bir güneş vizörüne sahipler."

Fakat her faaliyet EVA kıyafetinin tam korumasını gerektirmiyor. "Taşıt İçi Faaliyet (IVA) kıyafetleri –ya da fırlatma kıyafetleri– astronotları kalkış ya da yeniden giriş sırasında oluşabilecek sızıntılara karşı korumak üzere tasarlanmış kıyafetler çünkü böyle bir durumda dekompresyon oluşuyor ve astronotlar kendilerini kıyafetin içine hapsedebiliyorlar. Bu kıyafetler EVA kıyafetleriyle aynı düzeyde korumaya sahip değiller."

Kostüm tasarımcısı Jenny Beavan *“Life/Hayat”* için her iki kıyafeti de tasarladı (ama uzayda kullanmak için değil, diyor Beavan espriyle). "EVA kıyafeti elbette tamamen bir hile çünkü pamuklu kumaştan yapıldı ama çok güzel; örneğin, güzel ayrıntılara sahip eldivenler ya da yaşam destek ünitesini barındıran çanta gibi; bu çantada uzayda birkaç saatlik bir yürüyüş süresince ihtiyaç duyacağınız her şey var. NASA artık kıyafetin önünde çok daha modern bir çanta kullanıyor ama ben bu çantanın oyuncular için biraz baskın olacağını hissettiğim için daha retro bir hâle getirdim. Bence böylesi bir astronot için daha ikonik bir imaj. Ayrıca ilk olarak NASA tarafından geliştirilmiş, cırt cırtlı büyük bir alet kemeri var. Cırt cırt bizim dönem kostümlerinde nefret ettiğimiz ama uzay kıyafetinde bayıldığımız en muhteşem icatlardan biri!"

On kez Oscar® adayı olan ve “*Mad Max: Fury Road*” ve “*A Room with a View*”yla iki kez bu ödüle layık görülen Beavan, "IVA kıyafeti daha geniş bir kıyafet ve başlığında içine paraşüt yerleştirilmiş bir düzenek mevcut. Bu bir Rus kıyafeti çünkü astronotlar Kazakistan’dan bir Soyuz’la yukarı aşağı gidip geliyorlar" diyor.

Yapımcı Bonnie Curtis ise şunları söylüyor: “Jenny’ye teklif götürdüğümüzde, sanırım, ‘Ha, uzay kıyafeti mi, sorun değil’ diye düşündü. Yapımdan sonra bunun kariyerindeki en karmaşık görevlerden biri olduğunu itiraf etti. Konu yalnızca kostüm tasarlamak değildi; bunların aksesuarlarla, set dekorlarıyla, kablolu düzeneklerle uyumlu olması gerekiyordu… kostümlerin koşumları gizlemesi şarttı. Malzemenin sıfır yerçekimi ortamında havada asılı gibi durmaması gerekiyordu. Her departman işe dahil oldu.”

Beavan’ın IVA kıyafetini giyen Rebecca Ferguson’a göre ise, "Uzay kıyafetinin içinde olmak klostrofobik bir his veriyor. Ayrıca, çok da ağır. Ama tasarım müthişti ve idaresi çok kolay çünkü aslında kıyafet hareket ediyor. Bir eldiven takmak istediğinizde ve eldivenden ‘klik’ diye bir ses geldiğinde, gerçekten astronot moduna geçiyorsunuz."

Beavan başlığın tasarımında da ufak tefek değişiklikler yaptı: "Şeklini değiştirdim çünkü onun bize ait olmasını –*“Life/Hayat”* başlığı olmasını– istedim. Başlığın içinde deriden yapılmış bir iletişim modülü ve kulaklıklar var. Gerçek astronotlar dünyayla iletişimde bunları kullanıyorlar çünkü başlıkları taktıktan sonra hiçbir şey duyamazlar. Filmde de bu iletişim modülü çalışıyordu ki yönetmen onlarla konuşabilsin ve oyuncular da kendi aralarında etkileşebilsin."

**“SIFIR YERÇEKİMİ” YARATMAK**

(Teknik olarak, UUİ’de yerçekimi var –insanların ve nesnelerin havada uçmasının nedeni uzay istasyonunun dünya etrafındaki yörüngesi… ama dünyada buna “sıfır yerçekimi” deniyor.)

Uzay istasyonundaki sıfır yerçekimine rağmen, *“Life/Hayat”* Londra’da çekildi ki –son kontrol ettiğimizde– buranın yerçekimi birdi. Yapımcılar oyuncular için sıfır yer çekimini koşumlar ve diğer efektlerle yaratacaktı.

Daniel Espinosa dublör ekibine ve hareket koçuna çekimlerde ne elde etmek istediğine dair çok net talimatlar verdi –örneğin, uçan bir kamera, kareye girip çıkan, köşelerden kareye giren uçan oyuncular gibi. Tüm bunlar dublör koordinatörü Franklin Henson yönetimindeki dublör ekibinin, hareket koçu Alex Reynolds’ın ve oyuncuların sofistike bir şekilde beraberce çalışmasını gerektirdi. “Düzenekle neyin mümkün olduğunu ve ne tür bir düzenek kullanmak gerektiğini anlamak heyecan vericiydi” diyor Alex Reynolds ve ekliyor: “360 derecelik hareket dünyasını bana ve oyunculara mümkün kılmak çok özgürleştiriciydi."

Alex Reynolds ve Henson’ın dublör ekibi çekimlerden önce oyuncuları günde iki saat çalıştırdılar. "Sıfır yerçekimine ulaşmak özellikle zordur” diyen Reynolds, şöyle devam ediyor: “Fiziksel olarak zorlayıcı çünkü bir şeyi taklit etmeye çalışıyorsunuz. Vücut için çok zorlayıcı ve öğrenilmesi gereken bir şey ve zamanla edinilen bir beceri. Zaman ve çalışmayla oyuncular için otomatik hâle geliyor."

Alex Reynolds sözlerini şöyle sürdürüyor: "Eğitim belli bir zaman aldı ve dublör ekibinin kablolarla çalışmasını gerektirdi. Ama oyuncuların günlük hayatlarında pratiğini yapabilecekleri çeşitli fiziksel aygıtlar vardı.”

“Çekimlerden önce, gerek kablolu gerek kablosuz birçok çalışma yaptık –sıfır yerçekimi hissini yaratmamız gerekiyordu. Biraz esnetici bir şey –kas antrenmanı– ve kendi hayatımda bunu yapar hâle geldim” diyor Hiroyuki Sanada.

Olga Dihovichnaya ise şunu söylüyor: “Bu havada süzülme işini sürekli çalışıyordum –otururken, sohbet ederken, yemek yerken, vs.. Bana yardımcı oldu çünkü çekimler sırasında, havada süzülmeyi düşünmek yerine, sahneye konsantre olabildim."

Bu, Dihovichnaya’nın hilelerinden biriydi. Diğeri ise, olabildiğince normal davranmaya çalışmaktı. "Sıfır yerçekimi dediğinizde, oyuncunun doğal içgüdüsü tüm hareketlerini ağırlaştırmak. Ancak, birçok NASA videosu izledim ve görüm ki normal temponuzu devam ettirebilmelisiniz; bir hayalet gibi tuhaf bale hareketlerden kaçınmalısınız.”

Ryan Reynolds dünyadayken momentumu durdurup nesnelerden güç alarak kendini itmenin çok büyük güç gerektirdiğini, oysa uzayda hafif bir dokunuçun yettiğini belirtiyor: "Eğer gerçekten ağırlığınız yoksa, bir yöne doğru azıcık bir baskı uygulamak tüm bedeninizi o yöne gönderiyor. İşin zor yanı konmak. Dururken bir şeylere tutunduğunuzda, sırf o şeye dokunmak bile sizi durduruyor. Bunu yaşamış birkaç astronotla konuştum. Odanın ortasında öylece kalakaldıkları zamanlar olduğunu söylediler. Ve bir başka kişi gelip onları bir tutamaca göndermedikçe orada kalıyorlarmış."

Genel olarak, Ryan Reynolds, sıfır yerçekimini heyecan verici bir meydan okuma olarak gördüğünü de sözlerine ekliyor: "Çok fazla antrenman yapmamız gerekti. Çekimlerden önceki haftalarda engel kursu gördük ve kablolarla neler yapabileceğimizi ve etrafta ne kadar hareket edebileceğimizi öğrendik. Filmde ağırlıksız olmadığımız tek bir sekans yok. Her zaman kablolara bağlıydık, her zaman havadaydık ve her zaman hafifçe hareket ediyorduk. Biraz tuhaf hissedebiliyorsunuz çünkü duygusal olarak sahneye odaklanıyorsunuz ve sonra aniden hareket etmeyi unutuyorsunuz. Zorlayıcıydı ama yine de bir astronotu canlandırmak eğlenceliydi."

Filmin dublör koordinatörü Franklin Henson kablo ve koşumları kontrol eden ekibin başındaydı ve oyuncuların tehlikeli hareketler için Alex Reynolds’la yakın bir çalışma içine girdi. “Tüm oyuncuları bireysel kablo düzeneğine bağladık ki sette aşağı yukarı hareket edebilsinler ve bunun kontrolü onlarda olsun” diyen Henson, şöyle devam ediyor: “Birden fazla koşumumuz vardı –yelekler, bacak koşumları, döner miller. Beden gücünüzün yerinde olması lazım; eğer kontrolü kaybetmeye başlarsanız, yerçekimi sizi aşağı çeker. Zor bir iştir ama altıncı ya da yedinci seansta oyuncular havada uçuyorlardı.”

Henson “*Gravity*” filminde çalışmış bir diğer isimdi. Kendisi, “*Life/Hayat*”ta işlerin daha da iyi gittiğini belirtiyor: “‘*Gravity*’de kabloyla çalıştık ama kuklalardan yardım aldık. BU filmde oyuncular bizzat kendileri uçuyorlar. Gitmeleri gereken yer için kablolardan başka yardım alabilecekleri bir şey yok. Fiziksel olarak onlara dokunmadık; gerçekten kendileri uçtu.”

Sıfır yerçekimi yalnızca oyuncuları kapsamıyordu. Aksesuar ustası Barry Gibbs için sıradışı zorluklardan biri ağırlıksız gibi görünen karmaşık makineler yaratmaktı. "Oyuncuların taşıyabileceği kadar hafif ve ağırlıksızmış gibi görünen ağır makineler yapmak zorundaydık" diyor Gibbs. Bunu kuklalar kullanmadan başardılar.

Fong oyuncuların, çekim ekibinin ve yapımcıların filmde yarattığı sıfır yerçekimi izleniminden etkilendiğini dile getiriyor: "Yerçekimi olan bir yerde yerçekiminin yokluğunu göstermeye çalışmak muazzam zor bir iştir. Bence bu arkadaşlar müthiş bir iş çıkardılar."