

**Dağıtım:** Warner Bros.

**14 Şubat 2014’de IMAX 2D Seçeneğiyle Sinemalarda**

**Yapım Bilgileri**

“*RoboCop*”ta yıl 2028’dir ve robot teknolojisinde dünya lideri OmniCorp, şirkete milyarlar akıtmak için altın bir fırsat görür. Alex Murphy (Joel Kinnaman) –kendisi sevgi dolu bir koca ve baba olmanın yanı sıra, Detroit’teki suç ve yozlaşma dalgasının önüne geçmek için elinden geleni yapan iyi bir polistir– ciddi biçimde yaralanınca, OmniCorp kısmen insan kısmen robot bir polis memuru yaratma şansını yakalar. OmniCorp her şehirde bir RoboCop hayal etmektedir ve –Alex’in için bunun bedeli ne olursa olsun– programın başarılı olması için engel tanımayacaktır. Fakat OmniCorp’un asla hesaba katmadığı bir şey vardır: O makinenin içinde hâlâ savaşan bir insan vardır.

Metro-Goldwyn-Mayer Pictures ve Columbia Pictures “*RoboCop*”ı sunar. Bir Strike Entertainment yapımı olan filmin başrollerinde Joel Kinnaman, Gary Oldman, Michael Keaton, Abbie Cornish, Jackie Earle Haley, Michael K. Williams, Jennifer Ehle, Jay Baruchel, Marianne Jean-Baptiste ve Samuel L. Jackson yer alıyor. José Padilha’nın yönettiği “*RoboCop*”ı Joshua Zetumer ve Edward Neumeier-Michael Miner ikilisi yazdı. Filmin yapımcılığını Marc Abraham ve Eric Newman, yönetici yapımcılığını ise Bill Carraro ve Roger Birnbaum üstlendi. “*RoboCop*”ın görüntü yönetimi Lula Carvalho’nun, yapım tasarımı Martin Whist’in, kurgusu Daniel Rezende ve Peter McNulty’nin, kostüm tasarımı ise April Ferry’nin imzasını taşıyor. Görsel efekt amirliğini James E. Price’ın gerçekleştirdiği filmin müziği Pedro Bromfman’a ait.

**FİLM HAKKINDA**

1980’lerin kült klasiğinin yeniden yapımı olan, José Padilha’nın yönettiği “*RoboCop*”ta insan ile makine birleşir. Filmde, polis memuru Alex Murphy, robotik savunmada dünya lideri şirket OmniCorp’un yıldız ürünü olur. OmniCorp suçun kasıp kavurduğu bir Detroit’te mükemmel polis konusunda bir boşluk olduğunu görür: Polislerin hayatını tehlikeye atmadan, şehri temizleyebilecek bir robot. Sorun şudur ki, tetiği bir robotun çekmesi fikri insanları tedirgin etmektedir. Şirket amacına ulaşmak için taviz verir: Murphy ölümcül şekilde yaralandıktan sonra, gözlerini hastanede açtığında, büyük ölçüde robota dönüştüğünü görür. Artık insanlığından geriye pek az şey kalmıştır –ama dört dörtlük bir polistir.

Murphy, OmniCorp için, muazzam bir fırsat teşkil etmektedir. Padilha bunu şöyle açıklıyor: “O, satmak istedikleri bir ürün. Bir prototip. Tıpkı bir meşrubat şirketinin yeni bir şişe geliştirmesi gibi, o da geliştirildi: Polis teşkilatına satmak üzere, bir robot için ideal tasarımı bulmaya çalışıyorlar. Şirket için, bu, milyar dolarlar kazandırma potansiyeline sahip bir ürün; o yüzden, amaçlarına ulaşmak için birkaç etik kuralın etrafından dolaşmaya istekliler. Ama bir şeyi unutuyorlar –ürünün içinde bir adam var; o, sadece bir zırh değil, bir insan. Kontrol edebilecekleri düşüncesiyle, bu icadı hayata geçirdiler, ama yanlış kişiyi seçtiler. Seçtikleri insan fazla iyi; güçlerini adalet için kullanmaya kararlı bir adam.”

Murphy’yi canlandıran, televizyon dizisi “The Killing”in yıldızı olarak tanıdığımız Joel Kinnaman ise şunları ekliyor: “OmniCorp’ın düşüncesi makinenin içinde bir insan olması gerektiği; kararları veren bir insan olmalı ki yolunda gitmeyen bir şey olursa şirket sorumlu tutulmasın. RoboCop’ın toplumsal durumlardaki duygularını olduğu gibi bırakıyorlar ama bir tehditle karşı karşıya kaldığında ya da bir suç işlendiğinde devreye bilgisayar giriyor. Şirket Alex’in duygularının sistemi tehlikelere açık hâle getirdiğini fark ettiğinde, duyguları tamamen kapatıyor. Ama Alex ailesiyle bir temas yaşayınca, duyguları bir çıkış yolu bulup bilgisayar sistemini etkisiz hâle getiriyor. Yeniden kendi kararlarını vermeye başlıyor.”

Kinnaman, José Padilha’yla buluştuktan sonra Alex Murphy rolünü oynama fikrine ilgisinin uyandığını söylüyor: “José vizyonunu –*RoboCop* konsepti içine oturtulabilecek felsefi ve siyasi görüşlerini– açıkladı. Bu konsepti daha pek çok ilginç şey hakkında konuşmak için de kullanabilirdiniz. Çok yakın gelecekte karşı karşıya kalacağımız felsefi ikilemleri tartışan, eğlenceli bir aksiyon filmi yapmak istiyordu. Ve ben de bunun bir parçası olmak istedim.”

“80’lerde, yarı insan yarı robot fikri ancak uzak gelecekte olabilecek bir şeydi. Ama şimdi bu gerçekleşiyor” diyen Padilha, şöyle devam ediyor: “Protezlerden insansız uçaklara ve kendi kendine giden arabalara kadar, bu fikir herkesin hayatının bir parçası hâline geliyor. Uğraştığımız birçok yasal ve etik meseleyi de beraberinde getiriyor. İşte Alex Murphy tüm bu soruları somutlaştırıyor –makinenin içine insan koyduğunuzda neler olur?” Padilha filme dahil oluşunun kaderin bir cilvesi olarak başladığını da sözlerine ekliyor: “MGM’de bir toplantım vardı. Yapmak istediğim filmler hakkında konuşuyorduk. Duvarda orijinal ‘*RoboCop*’ın bir posteri asılıydı. İşte yapmak istediğim film bu, dedim. Bence müthiş bir film, ikonlaşmış bir klasik. Onlara bakış açımı anlattım ve, ‘Hadi yapalım’ dediler. Şanslı bir tesadüftü –doğru malzemeye sahip bir stüdyo, filmin hayranı olan bir adam, ve bir poster.”

Filmin yapımcıları Marc Abraham ve Eric Newman, Padilha’nın bu yeni “*RoboCop*” vizyonunu yönetmek için mükemmel seçim olduğunu söylüyorlar. “Stüdyo gerçek bir fırsat yakaladı” diyor Abraham ve ekliyor: “Müthiş bazı belgesellerin yanı sıra, özellikle Brezilya’da olağanüstü başarılı olmuş ‘*Elite Squad*’ ve ‘*Elite Squad 2*’yi yapmış bir sinemacıya denk geldiler –*Elite* *Squad* Berlin Film Festivali’nde Altın Ayı ödülüne layık görüldü. Sıradışı bir filmi yapması için sıradışı bir sinemacıyla çalışacakları için heyecanlıydılar.”

Newman ise şunları söylüyor: “José’nin filmlerinde çılgınca bir şey var. Onun filmlerinden çıkarken, ‘Bu müthiş’ diye düşünüyorsunuz. Ama José filmi bir bakış açısıyla da güçlendiriyor.” Newman, “*RoboCop*”ın bunu yapmak için mükemmel bir çerçeve sunduğunu belirtiyor ve, “‘*RoboCop*’ ilk çıktığı zamanki kadar güncel. José iki düzeyde işleyen bir film yapmak istedi. Hem aksiyon yüklü ve daha önce hiç görülmemiş şeylerle ‘Vay canına’ dedirtecek, hem de dünya hakkında söyleyecek bir şeyi olan, tematik anlamda güncel bir film” diyor.

“Bence sinemaya gitmek, güzel vakit geçirmek, aynı zamanda salondan ‘burada bir konu var’ diye düşünerek çıkmak eğlenceli” diyen Padilha, “*RoboCop*”a duyduğu hayranlık sayesinde, hikayeyi beyaz perdeye yeni ve çok çağdaş bir şekilde aktarmanın bir yolunu gördüğünü ifade ediyor: “Filmin temaları bugün daha da güncel. Savaşların otomatikleşeceği bir dünyaya yaklaşıyoruz. Askerlerin ve polislerin yerine robotları koyacağız. Şu sıralar, otomatik olmayan –uzak bir konumda gözlemleyen ve tetiğe basmaya karar veren bir insan var– pilotsuz uçaklar konusunda yoğun tartışmalara başladık. Peki ama bu kararı bir yazılım, bir algoritma verdiğinde ne olacak? Filmdeki her şey pek yakında gerçek hayatta da olacak; ve bunun kabul edilir olup olmadığına dair tartışmalar yapacağız. Yıllar sonra bu projeyi, teknolojide olup biten her şeyin farkında olarak ele alma, onu güncel meselelerle güncel zamanda yeniden yaratma, ama bir yandan da orijinal karakterin felsefi özünü koruma fırsatı bulmak muhteşemdi.”

Meseleler sadece etik ya da ahlaki değil, aynı zamanda uygulamayla da ilgili. “Diyelim ki kendi kendine gidebilen bir araba alıyorsunuz, araba kontrolü kaybediyor ve birine çarpıyor. Bu kimin hatası? Kim dava edilecek? Siz mi, yoksa arabayı üreten firma mı?” diye soruyor Padilha ve ekliyor: “Peki ya bir polis hata yapıp birini öldürürse? Günümüzde polis suçlanıyor, polis teşkilatı değil. Ama ya polis bir robotsa? Teknolojiyle gelen tüm bu konular ‘*RoboCop*’ çerçevesinde tartışılabilir.”

Ve bu sadece siyasi de değil –Alex Murphy için çok da kişisel. “Filmde, halk makinenin insan olmanın ne demek olduğunu bildiğine inanmak zorunda, bu yüzden Alex Murphy’nin beynini olduğu gibi bırakıyorlar. Tüm duygulara sahip. Tüm anıları yerinde duruyor. Bilişsel yetenekleri sağlam. Ancak, oğlunu kucağına alamıyor ya da karısıyla sevişemiyor” diyor Padilha ve ekliyor: “RoboCop olmak bir kabus. Film büyük ölçüde bu adamın şu varoluşsal soruyla yüzleşmesinin dramını konu alıyor: Böyle nasıl devam edeceğim? Alex bir makine mi yoksa bir insan mı?”

Filmde varoluşsal bir öğe olsa da, pek çok müthiş unsur da bulunuyor. Robot teknolojisiyle uğraşmak yapımcılar için açık bir olun alanında olmak gibiydi. Yapımcı Eric Newman, “Bizim için en heyecan verici şeylerden biri –hem yapımcı hem de hayran olarak– tüm o robotları yaratmaktı. Onlarla çok eğlendik. Hiper saldırgan ölüm makineleri olan ED-209’larımız var. Humanoid (insan android) boyutlu mükemmel askerler olan EM-208’lerimiz var” diyor.

ED-209 ve EM-208’lerin yanı sıra RoboCop’ın çeşitli kopyalarını tasarlayan yapım tasarımcısı Martin Whist hayal güçlerinin uçup gitmesine izin verdikleri halde, onları destekleyecek gerçeğin tam önlerinde olduğunu söylüyor: “RoboCop’ın yapabileceğini düşündüğümüz şeylerle ilgili ne düşünsek, gerçek hayatta birinin onun üzerinde araştırma yaptığını öğreniyorduk. Örneğin, şu an laboratuarda, düşünmek suretiyle robot bir eli hareket ettirmeleri için beyinlerinde sensörler olan insanlar var. Biz bu fikri yüksek güçlü bir şok tabancası için düşünmüştük –meğer zaten geliştiriliyormuş. Filmdeki her şey gerçeğe dayanıyor.”

“Filmin ayaklarının yere basması şarttı –insanlara hakiki ve inanılır gelmeliydi” diyor Newman ve ekliyor: “José’nin büyük avantajlarından biri fizik eğitimi almış olması; dolayısıyla saçmalıkları çok kolayca tespit edebiliyor. Her şeyin bilimsel doğruluğunu sorguladı ve bunun sonucunda da son derece mantıklı olduğu hissedilen bir film oldu.”

RoboCop filmde iki ayrı ve birbirinden çok farklı kostüm giyiyor. “Birinci kostüm kasıtlı olarak ilk filmi ve orijinal tasarımı hatırlatacak şekilde yapıldı” diyen Whist, bunu şöyle açıklıyor: “Orijinal tasarımın renklendirmesine uymak istedim; genel görünüm gümüş rengi, ama –tıpkı ilk filmde yaptıkları gibi– biz de kostümün içinde çeşitli renkler barınmasını sağlayan bir teknik kullandık: Gümüşün içinde kızıl-mor ve masmavi ışıltılar var. İkinci kostümden biraz daha az sofistike, biraz daha küçük, biraz daha az esnek; bu da bilerek yapıldı çünkü bir RoboCop’tan diğerine doğru evrimleşmeyi göstermek istedik.”

Orijinal “*RoboCop*” filminde, yapımcılar ED-209’lar için tek resimli hareket animasyonu kullandılar. Yeni filmde ise, doğal olarak, görsel efektler tercih edildi. Görsel efektler amiri James E. Price, “Orijinal filmde ED-209’u ilk gördüğünüzde, unutulmaz bir an yaşıyorsunuz –ama animasyon türü yüzünden, kamerayı hareket ettirme ya da çekimi kurgulama şekilleri açısından kısıtlıydılar. Şimdi ise, modern araçları kullanabiliyoruz ve çok daha fazla esnekliğe sahibiz. Sofistike hareketleri ve kompozitleri o sahnelerle hakikaten bütünleştirebiliyoruz. Ve bu José’nin sinema stiline tam uyuyordu –kendisi kamerayla çok aktif, fazlasıyla o anın içinde. Kamerayı sabitlememiz gerekmedi ve görsel efektlerin José’nin çekmek istediği şekilde yapılanmasına olanak tanımamız mümkün oldu.”

**KARAKTERLER HAKKINDA**

Alex Murphy rolündeki Joel Kinnaman’a yıldızlardan oluşan bir oyuncu kadrosu eşlik etti: RoboCop’ı yaratan, Omni Vakfı’nın başı Dr. Dennett Norton rolünde Gary Oldman; OmniCorp’un CEO’su Raymond Sellars rolünde Michael Keaton; Alex Murphy’nin karısı Clara Murphy’yi canlandıran Abbie Cornish; Murphy’yi dönüşümünden sonra eğiten Mattox rolünde Jackie Earle Haley; Alex Murphy’nin ortağı polis memuru Jack Lewis’i canlandıran Michael K. Williams; OmniCorp’un baş hukuk danışmanı Liz Kline rolünde Jennifer Ehle; OmniCorp’un pazarlama müdürü Tom Pope’u canlandıran Jay Baruchel; Detroit Emniyet Müdürü Karen Dean rolünde Marianne Jean-Baptiste; ve televizyon kurdu Pat Novak rolünde and Samuel L. Jackson.

Kinnaman, Padilha’yla çalışmaktan heyecan duyduğunu belirtiyor: “Akla yatkın ama henüz var olmayan bir gelecekten söz ediyoruz. José onu çok inandırıcı kılıyor –fazla abartılı ya da zorlama değil. Bu filmin dünyasına yakınız –biyonik uzuvlarımız, var; yapay kalp üzerinde çalışıyorlar. Hâlâ bilimkurgu ama geleceğe gerçekçi bir bakış.”

Kinnaman’ın özellikle ilgisini çeken şey kendisinden sökülüp alınan insanlığını hangi yollarla geri kazandığıydı. “Filmin ilerleyen bölümlerinde Alex’in duygularının olmaması gerekiyor çünkü Norton onun dopamin seviyelerini sıfıra indirmiş. Ama bir şey onu zorluyor: Beyninde bulunan tüm kamera hafızalarını taramaya başlıyor” diyen aktör, şöyle devam ediyor: “20 yıl öncesinden başlayarak şehrin tamamındaki tüm kapalı devre kameralarına erişiyor. Kendine kim olduğunu hatırlatmak için oğlunun, karısının ve kendisinin görüntülerini arıyor. Ve bunu yaparken duyguları geri gelmeye başlıyor. Geriye gidip kendine yapılan suikast girişimini yeniden canlandırıyor ve kendi cinayetini soruşturmaya başlıyor. Bu öğeler onu yavaş yavaş hayata geri döndürüyor –içindeki insanlığı geri getiriyor. İnsanlığını geri kazanmaya başlamasının nedeni ailesi.”

Kinnaman, çoğu oyuncu gibi, kostümü giymenin –bu kostüm şimdiye kadar karşılaştığı uzak ara en büyük zorluk olsa da– rolü canlandırmasına yardım ettiğini dile getiriyor: “Kostümün ağırlığı yaklaşık 20 kilo. Sürekli bir rahatsızlık veriyordu; sürekli olarak yanlış ısıdaydı, ya çok soğuk ya çok sıcaktı. Ama bunun çok yardımı oldu. Onun içinde olmaktan çok rahatsızlık duysam da, bunun, Alex Murphy’nin hissettikleriyle kıyaslanamayacağını fark ettim. Güvensiz ve çıplak hissedebiliyordum –çünkü, tuhaf bir şekilde, kostümün içine kıyafet giymiyorsunuz– fakat Alex o tuhaflığın 100 katını hissediyor olmalıydı. Kostüm karakterime baştan sona yardım etti.”

Kostümün fiziksel rahatsızlığına rağmen, Kinnaman, RoboCop’ın robotta son teknolojiyi nasıl temsil ettiğini karakterinin hareketleri aracılığıyla ifade etmeyi hedefledi. Hantal ve sarsak robotlar geçmişte kalmıştı. Kinnaman şunları kaydediyor: “Humanoid droidlerin çok gerçekçi hareket etmesini sağlamakta büyük yol kat ediyorlar –örneğin, Japonya’da, yaşlı insanları çok yumuşak hareketlerle yatıştıran hemşire droidler var. Dolayısıyla, RoboCop’ın hareketlerine ilişkin düşüncemiz onun bir süper insan olması yönündeydi: Her şey tam olarak insan vücudundaki gibi işleyecekti. Mükemmel yürüyor, son derece akıcı.” Yine de, geçmişe ufak bir selam göndermeden edemediler. “Peter Weller’ın hareket ediş tarzına da saygımızı göstermek istedik; mesela, yürürken, önce başımı sonra omuzlarımı çeviriyordum.”

Kinnaman rolü üstlenmeden önce kapsamlı araştırmalar yaptı. “Alex Murphy deneyimli bir SWAT polisi –işine hakim. Bu yüzden, onu doğru yansıtmak için benim de işe hakim olmam gerekiyordu” dedikten sonra, şöyle devam ediyor: “Silahı daha öncekinden nasıl daha iyi tutacağını öğrenmeliydim. Önceki bazı projelerimde, İsveç özel kuvvetleriyle birkaç gün çalışmıştım; onlarla iki hafta daha çalışmaya devam ettim. Ayrıca, 25 yıl boyunca Los Angeles Metro polisi, 10 yıl da SWAT polisi olarak görev yapmış Scottie Amca’yla da çalıştım.”

Filmin bir çok açıdan kilit ilişkisi Alex Murphy ile RoboCop’ı yaratan bilim adamı Dr. Norton arasındaki bağlantıydı. “Alex ile Dr. Norton’ın ilişkisi oldukça karmaşık –bazı yönlerden, Dr. Frankenstein ile canavarınkine çok benziyor” diyor Kinnaman ve ekliyor: “Güven var –o güven yıkılıyor– ve güven yeniden inşa ediliyor. Adeta tuhaf bir baba-oğul ilişkisine dönüşüyor.”

Norton’ı canlandıran Oscar® adayı Gary Oldman da bunu doğruluyor: “İlişkileri karmaşık –zaman zaman bir baba ile oğlunki gibi. Alex, Norton’ın duygusal olarak bağlandığı bir deney. Ve Norton gibi takıntılı biri için, Alex görmezden gelinemeyecek bir zorlu durum. Her ebeveynin çocuğu için hayal kırıklığı olduğu bir an vardır –ve Alex’in Norton’da deneyimlediği şey bu.”

Oldman şöyle devam ediyor: “Norton bir biyonik mühendisi, uçuk bir bilim adamı, bir beyin cerrahı. Çok akıllı, çok zeki, belki kendi iyiliğine olmayacak kadar zeki. Ampüteler ve gaziler için teknoloji öncülüğü yapıyor; onlara ikinci bir fırsat, yeni bir yaşama şansı veriyor.”

Fakat en büyük meydan okumayla, Alex Murphy’yle, karşılaştığında çalışmaları farklı bir yön alır. “RoboCop’ı sokaklara çıkmaya hazır hâle getirme konusunda büyük baskı görüyor” diyor Oldman ve ekliyor: “Norton gerçekten zor bir durumda. Doktor olarak inandığı her şeye aykırı hareket etmesi gerekiyor –tüm etik ve ahlaki sorunlar bu noktada başlıyor.”

Kinnaman gibi, Oldman da projeye katılmaya Padilha’nın “*RoboCop*” için yeni vizyonunu dinledikten sonra ikna olduğunu ifade ediyor: “José’nin çalışması hem orijinal hem de düzen bozucu. Aslında o, popüler kültüre ulaşan bir bağımsız sinemacı –popüler kültürü biraz yoklayıp onu daha zeki hâle getiriyor.”

Michael Keaton, OmniCorp’un CEO’su Raymond Sellars’ı canlandırıyor. Padilha’ya göre, Sellars şaşmaz bir şekilde filmin kötü adamı olsa da, aktör onu tamamen insani bir karakter olarak hayata geçirmek istedi –neredeyse haklı bir karakter olarak. “Savaşta ya da emniyet teşkilatında robotlar kullanılması için haklı gerekçeler var: Robotlar yozlaştırılamazlar, yorulmazlar, önyargılı değildirler, ırkçı değildirler” diyor Keaton ve ekliyor: “Sellars bu gerekçeyi müthiş bir şekilde ortaya koyuyor. Olağan kötü adamlardan değil –yanlış yapıyor, ama söyledikleri çok mantıklı.”

Keaton’a göre, “Raymond Sellars değişen dünyanın bir parçası olmak istiyor. Dolayısıyla, tüm konuşmaların kilit adamı oluyor –teknolojinin bu kullanımı doğru mu yanlış mı, ahlaki mi değil mi? Olağanüstü hırslı, zeki bir adam, büyük bir düşünür, amatör bir fütürist ama aynı zamanda çok gerçekçi. Norton’ı manipüle ediyor, ama kötü kalpli ya da yalancı olduğu için değil –bir amacı var ve Norton’a ondan ne yapmasını ve nasıl yapmasını istediğini tam olarak söylüyor. Haklı olduğundan o kadar emin.”

Keaton rolü canlandırırken bu ileri teknolojinin geçmişiyle ilgili biraz bilgi almak için en yüksek kaynağa başvurdu. “Çok şey öğrendim çünkü perdede sahici olmak için Sellars’ın dünyası hakkında çok şey bilmeliydim” diyen Keaton, şöyle devam ediyor: “MIT’den bazı robot uzmanlarıyla ve bu konuda kitap yazmış bir arkadaşımla –kendisini 20 yıldır tanırım– konuştum. Robotlarla yaptıkları –gelecekte nasıl yaşayacağımız– inanılmaz. Konuştuğum adamlardan biri dağcıydı. Bir çığa kapılmış ve bunun sonucunda donan bacaklarını kaybetmiş; doğrusu, hâlâ tırmanıyor. Bunu yapmasına olanak sağlayan teknolojinin yaratılmasına bizzat yardım etmiş. Beynin bir sinire mesaj gönderebildiği bir teknoloji var: Sinir protez bacağa gerçek bir bacakmış gibi tepki veriyor; bu protezlerden birini kullanan bir gaziyle konuştum. Protezini kendisinin bir parçasıymış gibi düşündüğünü söyledi. José bu işlerde bayağı derine inmiş –bu alanlarda cevaplardan çok sorular var.”

Alex’in karısı Clara rolünü Abbie Cornish üstlendi. “Clara ayakları son derece yere basan, güçlü ve akıllı bir kadın –sevecen bir eş ve anne” diyen Cornish, şöyle devam ediyor: “Ailesi çalışan, mutlu, orta sınıf bir aile örneği; yaşamları filmde gelişen olaylarla paramparça oluyor. Fakat Murphy’lerin arasındaki sıkı bağ ve ilişki çok güçlü olduğu için, Alex’in RoboCop olduktan sonraki serüvenine çok insani ve duygusal bir çizgi sağlıyor."

Cornish, Clara’nın fazlasıyla tatsız bir seçimle karşı karşıya bırakıldığını dile getiriyor: “Sellars ve Norton, RoboCop’a dönüştürülecek en uygun adayı bulmaya çalışıyorlar. Alex’i seçtiklerinde, nihai kararı vermek ve belgeleri imzalamak zorunda kalan kişi Clara oluyor. İnsan bu seçimi nasıl yapar? Yapmazsanız kocanızın öleceği ama bu işlem uygulandığı takdirde de tamamen değişeceği söylendiğinde siz ne yapardınız?”

“*Little Children*”daki performansıyla Oscar® adaylığı bulunan Jackie Earle Haley, filmde Mattox rolünü üstleniyor. Artık OmniCorp’ta çalışan eski askeri harekatçı Mattox, tüm robot teknolojilerinin askeri düzeyde denetimden geçmesini sağlamakla sorumludur– ve RoboCop da bunlardan biridir. “Ciddi bir askeri geçmişi var, ama kendini özel sektörde OmniCorp için çalışırken buluyor” diyen Haley, şöyle devam ediyor: “Kesinlikle gelenekçi biri olsa da, biraz tavırlı, alaycı bir yanı var. Robotlarını gerçekten seviyor –ve aslında, robotlarını riski azaltıcı olarak görüyor. Robotların ne yapacağını tam olarak biliyor. İşte bu yüzden RoboCop’la bir sorunu var –sisteme organik bir şeyler konduğunda, bunun risk belirsizliğini arttırmaktan başka bir işe yaramayacağını düşünüyor.”

Haley bu rol için –deyim yerindeyse– yıllardır antrenman yapıyor. Aktör bunu şöyle açıklıyor: “Yaklaşık 13 yıl önce Teksas’a taşındım. Orada bir arkadaşımla bütün bu süre boyunca her türlü silahla atış yaptım. Sırf eğlence olsun diye yapıyoruz –biraz avlanıyoruz– ama asıl amacımız bu bilgiyi işimizde kullanabilmek. ‘*RoboCop*’ın setine geldiğimde, ateş edeceğim belirli silahlarla ilgili şeyler ve daha önce kullandığım silahlarla ne şekilde benzeştiklerine dair sorular sorabiliyordum. Bu tür bir birikimin müthiş yararı oluyor.”

HBO dizisi “The Wire”da unutulmaz Omar Little karakterini canlandıran Michael K. Williams, ‘*RoboCop*’ kadrosuna Murphy’nin ortağı Jack Lewis olarak katıldı. Williams bu oyuncu kadrosunun bir parçası olmaktan heyecan duyduğunu –ve fiziksel olarak Kinnaman’la karşılıklı oynamanın sıradışı bir deneyim olduğunu– söylüyor. Williams’ın rolü ikiye bölünmüştü: Önce, Kinnaman’la birlikte Murphy’nin RoboCop’a dönüşümünden önceki sahneleri çektiler; kısa bir süre sonra da, Williams’ın, RoboCop kostümü içindeki Kinnaman’la sahneleri çekildi. “Bir gece çekimler tamamlanırken bir anda kafama dank etti: Joel’ı Joel olarak, yani bir insan olarak bu son görüşümdü. Bu yüzden ona bir tane yapıştırdım –sonra görüşürüz. Ve tabi ki, onu bir dahaki görüşümde RoboCop’tı. Ona bir tane yapıştırdım –omzuna geldi; neredeyse elimi kırıyordum!”

Son olarak Jessica Chastain’le ünlü film “*Zero Dark Thirty*“”de başrol oynayan İki Tony ödüllü Jennifer Ehle “*RoboCop*”ta OmniCorp’un şirket avukatı Liz Kline’ı canlandırıyor. Büyük ölçüde yakın gelecekte hepimizin karşı karşıya kalacağı etik ve ahlaki seçimleri konu alan bir hikayede, kendi canlandırdığı karakterin dünya görüşünün bizim şimdiki bakış açımızdan hiç de farklı olmadığını ifade ediyor: “Liz Kline teknoloji dolu bir dünyada çalışıyor ama işindeki en ufak ayrıntı bile bir avukatın bugünkü işinden o kadar farklı değil. Bu ilginç: Başka herkes sınırları zorlayıp yeni dünyalar yaratırken, Liz siyah-beyaz hukukla uğraşıyor.”

Jay Baruchel, OmniCorp’un sığ pazarlama müdürü Tom Pope’u canlandırdı –RoboCop’ı Detroit halkını koruyan ve ona hizmet eden bir emniyet mensubu olduğu kadar bir tüketici ürünü olarak da gören bir adam. “Pope bir pazarlamacı, kendisi için iyi olmayacak kadar kurnaz” diyor Baruchel.

Baruchel ve yapımcılar için karakterin geçmişinin seyirci tarafından hemen anlaşılması önemliydi ve bu, büyük ölçüde, Baruchel’in giyimiyle sağlanabilirdi. “Kostüm tasarımcısı April Ferry benim karakterimin bir etiket meraklısı olması gerektiğine karar verdi” diyen Baruchel, şöyle devam ediyor: “Dolayısıyla, filmde onun favori gardırobu benimdi. Her gün, süper moda olan mükemmel kıyafetler giyiyordum –normalde ölsem giymeyeceğim kıyafetler. Ama güzel göründüğünü biliyorum ve annem beni nihayet takım elbiseyle görebildiği için mutluyum.”

Detroit’in emniyet müdürü Karen Dean rolünü Marianne Jean-Baptiste üstlendi. Oscar® adayı aktris, “Karen çok güçlü bir iş bitirici. Polis teşkilatında basamakları tırmanmış. Elinde büyük bir güç tutuyor ve bundan keyif alıyor. Ama bence çalışanlarına adil davranıyor ve büyük saygı görüyor” diyor.

Yine Oscar® adayı Samuel L. Jackson da siyasi yorumcu Pat Novak rolüyle oyuncu kadrosunu tamamlıyor. “Sam Jackson canlandırdığı karakteri Rush Sharpton olarak tanımladı!” diyor Kinnaman gülerek ve ekliyor: “O, çok dik kafalı, fazlasıyla robot taraftarı ve OmniCorp taraftarı.”

“Büyük bir aktör olan Samuel L. Jackson’la çalıştık. Muazzam bir duruşu ve karizması var ama beni şaşırtan şey sete bu kadar hazırlıklı gelmesiydi. Ona bir sürü satırdan oluşan uzun monologlar vermiştik. Bunları daha ilk kayıtta, hiç hatasız söyleyiverdi” diyor Padilha.

**TASARIM HAKKINDA**

Yapımcılar “*RoboCop*”ın fütürist görüntüsünü yakalama görevini yapım tasarımcısı Martin Whist’e verdiler. Her ne kadar bir yatırımcının uğraş alanı tipik olarak filmin setleri olsa da –ve Whist elbette bunlardan da sorumluydu–, Whist filmin diğer birkaç öğesini de tasarladı: RoboCop kostümleri, motosiklet ve arabalar, silahlar, görsel efekt robotları ED-209 ve EM-208 gibi. “Görsel efektle hayata geçirilecek tasarım öğeleriyle ilk kez meşgul oldum. Benim için çok ilgi çekici olan şey –arabalardan motosikletlere, kostümlerden silahlara– yeni birçok meydan okuma oluşuydu. Üstelik tüm bunların yanında setler de vardı!” diyor Whist.

Whist “*RoboCop*”ta bu kadar büyük çaplı işi bir arada başarabilmesini takımının uzmanlığına bağlıyor: “Elbette benim gücüm ekibimden geliyor. Benimle çalışan harika insanlar, farklı alanlarda çalışan inanılmaz tasarımcılar var: Bazıları silahlar, iki tanesi de ağırlıklı olarak robotlar üzerinde çalıştı. Bu benim sadece onaylayarak ya da denetleyerek tasarım yapmamı sağladı; sıfırdan üretmekten çok, ince ayar yapıyordum. Tasarım yapan uzmanlarımızın fikirlerini ve yeteneklerini masaya yatırmalarına olanak tanıdık. Kendimiz rehberlik ve düzeltmeyle ilgilendik.”

Whist, RoboCop’ın kostümünü yaratırken, tasarımcıların en yoğun ilgisini ikinci kostümün –siyah olan– çektiğini söylüyor: “İkinci kostüm siyahtı, görsel olarak daha zarif, incelikli, üzerinde düşünülmüş, biraz daha şık ve saldırgandı.”

Whist, RoboCop’ın kostümlerini fiziksel olarak hayata geçirmek için, Legacy Effects’ten bir ekiple çalıştı. Bu firma, Iron Man kostümünün ve diğer efekt çalışmalarının yaratıcıları gibi, Hollywood’un da, görselleri gerçeğe dönüştürmek için başvurduğu bir kaynaktı.

RoboCop’ın iki tane ana silahı var: Kalçasında saklı duran, yüksek güçlü bir şok tabancası (yine orijinal filme bir gönderme) ve kolunun ön kısmına takılı bir silah. Whist filmde bariz şekilde bilimkurgu düzeyinde çalışmasına rağmen belli bir gerçeğe uygunluk yakalamanın kendisi için önemli olduğunu vurguluyor: “Şok tabancasını tasarlarken, silahın nasıl çıktığının, nasıl kullanıldığının, Alex’in elinde nasıl gerçek bir silaha dönüştüğünün gerçekten akla yatkın olmasını istedim. Gerçekçi görünmesini, bir mantığının olmasını hedefledik. Belli bir boyutta olmalıydı çünkü ne de olsa bacağının içine sığmalıydı. Ayrıca, Alex’in onu rahatça kavraması için silahın yerinden nasıl çıkması gerektiğini belirlemeliydik.”

Whist fütürist şok tabancasını planlarken kablo içermeyen bir tasarım yapmak istedi. Bu konuda, “Şok tabancası, küçük yassı diskler atıyor. Ateş ettiğinizde, diskler, kampçıların kullandığı kupalar gibi genişliyor ve havada ilerlerken küçük kanatçıklar çıkıyor. Disk bir şeyi vurduğunda, yeniden sıkışıyor ve bu basınç bir dikenin açığa çıkmasını sağlıyor. Tüm bu şey aslında kurbana şok veren, gelişmiş bir pil. Nasıl işleyeceğine dair mekanikler üzerinde çalışmak çok eğlenceliydi” diyor.

RoboCop’ın bir diğer ana silahı, kolunun üst kısmından çıkan daha geleneksel bir tabancaydı. “Kolundaki plaka açılıp içinden silah çıkıyor –dirseğinin yakınında ön kola doğru uzanan bir destek var; silah böylece eline itiliyor. Buradaki fikir silah geri teptiğinde bileğe çok fazla baskı yapmaması. Böyle şeyler tasarladığımda, tasarladığım şey gerçekçilikten çok uzak olsa da, olabildiğince gerçekçi olmak istiyorum. Dünyaya uymasını istiyorum; bir robotun bacağından çıkan yüksek güçlü bir şok tabancası çılgınca bir fikir olabilir ama içinde bir mantık olmalı.”

Whist, ayrıca, filmin iki robotunu da tasarladı: ED-209 ve EM-208. “209 için, bir kez daha orijinal filme atıfta bulunduk” diye açıklıyor Whist ve ekliyor: “İki ayaklı, büyük kafalı ve ağır silahlı olması anlamında benzeşiyorlar. Yine de her şeyi güncellemek istedik. Dolayısıyla, daha gelişmiş, daha çevik, daha marifetli bir robot yaptık ve ona daha ağır ve uzun menzilli silahlar verdik.”

EM-208 bu film için düşünülmüş yeni bir robot. Whist, “Eğer 209’u bir tank olarak düşünürseniz –öncü saldırıyı yapan ya da sonrasında kalanları temizleyen–, 208 ise daha hafif ve daha seri olmalıydı. Ben onlara piyade diyorum. Daha küçük yerlere girebiliyorlar” diyor.

Bu robotları tasarlarken görsel efektler ekibiyle son derece koordineli bir şekilde çalışan Whist’in bu konudaki açıklamaları şöyle: “209’u statik bir görüntü olarak tasarladım. Görsel efektler ekibi onu anime etmeye ve hareket ettirmeye başladığında, tasarımı değiştirmemiz gerekti. Bir görsel efekt olsa da, doğru şekilde hareket ediyormuş gibi görünmesi için gerçek dünyanın fizik kurallarına uygun olması gerekiyor; örneğin, bir bacak ekleminin belirli bir noktada olması gerekir ki bacağını kaldırabilsin ya da bir silahı döndürebilsin.”

Whist, ayrıca, filmdeki taşıtları da tasarladı. Bir kez daha ilk filme saygılarını göstermek için, yapımcılar polis araçlarını Ford Taurus’ın yeni modeline dayandırdılar –birinci kuşak Taurus orijinal filmde başrol oynamıştı. “Neyse ki, Taurus’ın en son modelinin çok havalı bir görüntüsü var!” diyor Whist ve ekliyor: “Polis arabalarından gerçekten memnun kaldım, harika oldular.”

Whist, RoboCop’ın motosikletinde ise biraz farklı bir yaklaşım benimsedi. Kawasaki 1000’i baz alan tasarım ekibi araçta büyük değişiklikler yaptı. “Dingil aralığını uzatarak, şasiyi değiştirdik. Normal motosikletten çok daha uzun çünkü RoboCop’ın motora binerken öne doğru eğilip saldırı konumunda olmasını istedim. RoboCop oldukça yapılı olduğu için, normal bir motor çok küçük görünürdü. Sonrasında, tüm motosikleti kostümününkine benzer bir zırhla kapladık. Alex motora bindiğinde onunla bütünleşiyor –tek bir birim gibi görünüyorlar. Son olarak da, tüm ışıkları ve çizimleri yeniden yaptık tabi” diye açıklıyor tasarımcı.

Whist, doğal olarak, setlerden de sorumluydu –buna Dr. Norton’ın laboratuarı da dahildi. “Setin çok steril ve düz olmasına çalıştım. Francis Bacon’a alt metinde bir gönderme var. Bacon toplum yapısı içine hapsolmuş insan ve ruhuyla ilgileniyordu; Sellars’ın ofisinde, masasının hemen arkasında Bacon’ın üç parçalı bir tablosunu görüyorsunuz. Bu, ‘*RoboCop*’ hikayesi için çok güçlü bir metafor; dolayısıyla bizim başlangıç noktamızdı. Laboratuarın tasarımı da neredeyse kareydi, 90 derecelik açılar vardı, olağanüstü sterildi, ışığı yansıtan parlak beyaz renkteydi. Duvarlarda çekip çıkarılan dolaplar bulunuyordu; mekanikler de duvarlarla ve zeminle bütünleşikti. Duvarlar, tavan ve zeminle bütünleşik hortumlar ve makineler için kontak noktaları vardı. Ortada ise –tam bir tezat oluşturan– Robocop’ın son derece organik, kıvrımlı, destekli yatağı bulunuyordu. Burası onun bilgisayarda yükleme ve indirme yaptığı, kan dolaşımının sağlandığı yerdi –bu onun kenetlenme istasyonuydu.”

**GÖRSEL EFEKTLER HAKKINDA**

Yapımcılar filmin görsel efektleri için görsel efektler amiri James E. Price’a başvurdular. Kendisi “*RoboCop*”taki çalışmanın üç ana kategoriye ayrıldığını söylüyor: 1) Robotlar –ağırlıklı olarak EM-208’ler, ED-209’lar ve RoboCop’ın kendisi; 2) Çevrenin geleceğe uygun hâle getirilmesi; 3) RoboCop’ın bakış açısı dahil olmak üzere, grafikler ve göstergeler. Robotların tasarımı sanat departmanında başladı, fakat sanatçılar çok geçmeden tasarımlarına hayat verecek olan görsel efektler ekibiyle işbirliğine başladılar. “209’larda amaç olabildiğince gerçekçi görünmeleriydi –hakiki, ağır, tehditkar robotlarmış gibi” diyor Price ve ekliyor: “Tasarım oldukça eşsizdi; geriye doğru dizler ve kafada çok büyük bir kütle. Bu yüzden, zor olan şey ona fiziğe ters düşmeyecek, ilginç ve mekanik bir performans kazandırmaktı –dengesini sağlamalı, düzgünce yürümeli ve tuhaf görünmeden tehditkar olabilmeliydi.”

Price 208’lardaki – Whist’in “piyade erleri”– zorluğun ise farklı bir boyutta olduğunu belirtiyor: “208’lerin humanoid (insan android) bir tasarımı var. Dolayısıyla, humanoid eklemlerini yansıtacak bir hareket tarzlarının olmasını istedik. Ancak, *fazlaca* insan gibi de olamazlardı; yürüyüş ve hareket ediş tarzlarında mekanik bir şey olmalıydı. Bize göre, bunun sırrı kesinlik ve hızdı. Bir kişi eliyle bir yönden diğerine aniden işaret ettiğinde, parmağı ve eli hareketin sonuna doğru biraz sağa sola gider –kolunu sallarken kolun kütlesini denkleştirir. Ama robotta bu sorun yoktur –eklemlerini hareket ettiriş biçiminde çok net bir kontrol vardır. İnsanların MOCAP’ini yaparak başladık ve sonra insan performansında gördüğünüz şaşmaları, aksamaları ve sallanmaları gitgide ortadan kaldırdık.”

Tüm bu yönler RoboCop’ın kendisinde daha da fazla ortaya çıkıyor. Price bunu şöyle açıklıyor: “Robocop’ı hayata geçirmek için çok çeşitli tekniklere başvurduk. Kostümün içindeki bir performansçıyla başladık –ya Joel ya da bir dublör. Bazı durumlarda, kostümün bazı kısımlarını dijitale çevirdik –çok karmaşık bir hareket için Joel’ın sadece başını ve yüzünü tutup, geri kalan tüm vücudu dijitalleştirdik. Ve RoboCop’ın insanın yapamayacağı bir hareket yapmasının gerektiği durumlarda –daha hızlı hareket etmek ya da daha uzağa atlamak gibi– RoboCop’ın tamamen dijital bir versiyonundan yararlandık. O durumlarda RoboCop’ı anime ettiğimizde, animasyonu Joel’ın hareket ediş tarzına dayandırdık ve sonra yalnızca bir robotun sergileyebileceği o ekstra gücü, manevrayı ya da esnekliği ekledik.”Ortamları geleceğe benzetme konusunda, incelikli bir yaklaşım ve nazik dokunuşlara başvurmak önemliydi. “Pencereden baktığınızda, bir yaşında arabalar da görürsünüz, yirmi yaşında arabalar da. Aynı şey binalar için de geçerli –hatta, 50 yaşında, 100 yaşında binalar görürsünüz. Dolayısıyla, geleceği seyircinin gözüne sokmak istemedik –bugün bulunduğumuz noktadan kademeli bir evrim yaratmak istedik” diyor Price.

Ekibin geleceğe benzetmede en büyük zorluğu yaşadığı konu Detroit’in siluetiydi. Price, “OmniCorp’un çok çarpıcı şirket binasını ekledik. Binanın üstte kalan ve gökdelen olan yarısını sanat departmanı tasarladı; altta kalan yarısı ise, finalin bir kısmının çekimlerini yaptığımız Vancouver Kongre Merkezi model alınarak tasarlandı. Gökdelen için Detroit’e gittim ve mevcut Detroit siluetinin havadan çekimlerini yaptım. Detroit’te gökdeleni yerleştireceğimiz yeri belirledik –üzerinde GM logosu olan Renaissance Center’ın hemen güneyindeki klasik bina. Yine hemen güneyinde bir park ve bir plaza var. Helikoptere bindik ve o yerin üzerinde havada asılı durarak bir dizi fotoğraf çekmek suretiyle bir panaroma oluşturduk. Kendi etrafında dönen sabit bir kamera kullanarak Detroit’in farklı irtifalarda 360 derecelik görüntüsünü kaydettik –kayıtlardan biri Sellars’ın ofisi, bunun biraz yukarısındaki kayıt helikopter pistinin olduğu çatı manzaralarında kullanılacaktı” diyor.

Bunun sonucu olarak, Sellars’ın penceresinden ve çatıdan görünen Detroit, gerçekten o binada olan birinin tam olarak göreceği manzara olacaktı. Son öğe grafikler ve göstergelerdi –bunlar RoboCop’ın bakış açısının seyirciye nasıl yansıtılacağı açısından kilit öneme sahiptiler. “Burada çok fazla bilgi var –RoboCop’ın konumu, çevresini nasıl gözlemlediği, nesneleri ne şekilde değerlendirdiği, vs..” diyor Price.

Bunu başarmak için ilk adım yapımcıların RoboCop’ın bakış açısını çekiş biçimleriydi. “Kamera departmanın Robo-vizyon adını taktıkları özel bir kamera düzeneğimiz vardı. Bu akıllı düzenek bir Steadicam’in (sabit kamera) tepesine monte edilmiş sabit bir başlıktı. Çok akıcı bir Steadicam yürüyüş hareketi elde etmemizi sağladı. Bu, seyircinin geleneksel olarak POV (bilgisayarda-bakış açısı) çekimlerle bağdaştırdığı bir şey, ama uzaktan kumandalı başlık sayesinde, robot hissine katkıda bulunması için istediğimiz türde yaylanma ve salınma etkisini çok net yakaladık. RoboCop’ın gözlerinden baktığınızda, bir insanınkine benzer şekilde yürüyorsunuz, fakat dikkatiniz bir şeye odaklanırken aniden dönüp başka şeye de net bir şekilde odaklanma becerisine sahip. Tüm bunlara ek olarak, RoboCop’ın baktığı şeyi analiz edişini gösteren çok sayıda grafik, mesaj ve sesli bilgilendirme ekledik” diyor Price.

Price ve ekibi, ayrıca, Pat Novak’in (Samuel L. Jackson) sunduğu siyasi yorum programının sanal setini de yarattı. “Sam’i 240 derecelik bir yeşil ekranda çektik; arka planı tamamen animasyon” diyen Price, açıklamalarını şöyle sonlandırıyor: “Sahnelerin kendilerine özgü bir görüntülerinin olması gerekiyordu. Bu yüzden, o program paketini ve Sam’in setlerinin görünümünü tasarlamaları için Los Angeles’ta bir şirketle çalıştık. Neyse ki, Sam’in o tür ortamda çalışma deneyimi çok fazla; dolayısıyla, ne beklemesi gerektiğini tam olarak biliyordu.”

# # #