

BİR TEKNO-KORKU FİLMİ OLAN VIDEODROME'DA TELEVİZYON KULLANIMI

Dila Madenođlu

Sinemada her türün ve alt türün kendine has özellikleri ve amaçları vardır. Örneğin western filmlerinde kovboylar, Kızılderililer, silahlar ana unsurlardan bazılarıdır ve bu türdeki filmler genellikle kahramanlık ve mücadele üzerine kuruludur. Öte yandan kara film türündeki filmlerde *femme fatale*, dedektif, karanlık şehirler ana unsurlar olarak görülebilir ve filmlerin ilerleyişi genellikle soruşturma, ihanet ve cinayet etrafında şekillenir. Bazı filmlerde iki farklı tür bir araya gelebilmektedir. Örneğin *Yıldız Savaşları* (Star Wars, George Lucas, 1977) bilim kurgu ve western türlerinin birleşimidir. Benzer şekilde *Bıçak Sırtı* (Blade Runner, Ridley Scott, 1982) bilim kurgu ve kara film türlerinin bir birleşimidir. Bazı türler izleyiciye belirli duyguları hissettirmeyi amaçlar. Komedi türündeki filmler izleyiciyi güldürmeyi, dram türündeki filmler izleyiciyi üzmeyi ya da korku türündeki filmler izleyiciyi korkutmayı amaçlar. "Kökleri 18. yüzyılın Gotik edebiyatına dayanan korku türüne ilişkin bir tartışma, öncelikle iğrenç, canavarca, bastırılmış olanın geri dönüşü veya tekinsiz gibi tematik tür yapımcılarına odaklanabilir." İnsanların korkması için pek çok farklı neden vardır. Bazı insanlar görünmeyen yaratıklardan, bazıları katillerden ve delilerden, bazıları mitolojik yaratıklardan, bazıları uzaylılardan, hayvanlardan, virüslerden korkar (Hantke, 2004, s. vii). "Korku filmlerinden önce, yazılı ya da sözlü korku anlatıları, nesilden nesile aktarılan masallar vardı. Babil'in *Gılgamış Destanı* (yaklaşık M.Ö. 2000) ve Homeros'un *Odyssea'sı* (yaklaşık M.Ö. 800), insanı canavarlarla ve ölümsüzlerle karşı karşıya getirir." (Duchaney, 2015: 13). Korku türündeki filmler, geçmişte yukarıda bahsedilen korku hikâyelerinden faydalanmış ve bunları görsel ve ses efektleriyle somutlaştırarak geliştirmiştir. "Korku filmlerinin hepsini birbirine bağlayan ayırt edici/özgün/karakteristik bir ikonografi yoktur. Korku filmleri belirli bir tarihsel ya da coğrafi ortamla sınırlı değildirler. Bir korku filmi herhangi

bir yerde (herhangi bir şehir, ülke, gezegen), herhangi bir tarihsel dönemde (geçmiş, şimdiki zaman, gelecek) geçebilir" (Hutchings, 2004: 6).

Korku filmleri izleyiciye ulaşmak için çeşitli yöntemler kullanır. Korku unsurları kültürden kültüre göre değişse de her kültürün filmlerinde seyircinin korkuyu hissetmesi için kendine has *kötülük* içerikleri olduğunu söylemek mümkündür. Bu unsurlar kültürel, dini ya da toplumsal olgulardan beslenebilir. Kötü ruhlar, cinler, avcılar, cadılar, canavarlar, vampirler, kurt adamlar, ele geçirilmiş insanlar ya da perili nesnelere bunlara örnek olarak verilebilir. "Tek tek bakıldığında filmler kötülüğü kendi anlatıları ve görsel estetikleri içinde netleştirebilir ve hatta tanımlayabilir. Ancak genel olarak Hollywood'un kötülük olarak tanımladığı net bir kalıp yoktur. Bir filmde kötü olan başka bir filmde kötü olmayabilir." (Bather, 2006: 5). Kötülük kavramı kültürler arasında değişir ancak bir kültürdeki kötülük unsuru filmler aracılığıyla farklı kültürler arasında yayılabilir.

Kötülük, hem sinemada hem de sosyal dünyada tanımlanamaz, ancak gösteri olarak tezahür etmesiyle büyük ölçüde tanınabilir hale gelir. Kitlese ölüm ve yıkıma neden olan çok büyük bir şiddet eylemine tanık olabiliriz ve bunu kötülük olarak adlandırırız çünkü bu eylem insan kapasitesinin başka türlü açıklayamayacağı kadar büyüktür. Bu nedenle 'kötülük' kelimesini belirli olaylara iliştiiririz çünkü başka hiçbir etiket yeterli görünmez. Kötülüğü, hem sinemasal hem de toplumsal biçimleriyle görsel temsilin ötesinde anlamının yolları zor. (Bather, 2006: 3)

"Kötülük bugünlerde tartışmasız pek çok insanın zihninde yer edinmiş durumda ve yüksek teknoloji çağında bize ifşa edilmesinin birincil aracı olabilecek şeyle yüzleşiyor: hareketli görüntü." (Norden, 2007, s.xi). Teknolojinin gelişmesi, insanların hayatının bir parçası haline gelmesine izin verdi ve önceden tahmin edilen sonuç gerçekleşti: Teknoloji, korku filmlerinin kötücül bir unsuruna dönüştü. "Korku filmi, farkındalık eksikliğimiz aracılığıyla dehşeti yeniden keşfederek, modern dünyadaki güvenlik duygumuzu kötüye kullanmanın bir yolu olarak teknolojinin aracılık ettiği toplumsal ilerlemeyi korkunç bir fikir olarak sunar [...] korku filmleri teknolojik olarak gelişmiş bir dünyada güvenlik duygumuzu manipüle eder." (Duchaney, 2015: 5) Bilgisayarlardan televizyonlara, cep telefonlarından kameralara kadar pek çok teknolojik ürün, korku filmlerinde lanetli nesnelere veya kötülüğü ileten nesnelere kullanılmıştır. Tekno-korku filmlerinde teknoloji, insan gücünün bir uzantısı olarak değil, kendi başına şeytani bir güç olarak faaliyet göstermiştir (Jackson, 2013: 50).

The Twonky (Arch Oboler, 1953), *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982), *Videodrome* (David Cronenberg, 1983), *TerrorVision* (Ted Nicolaou, 1986), *Night Vision* (Michael Krueger, 1987), *The Video Dead* (Robert Scott, 1987), *Shredder Orpheus* (Robert McGinley, 1990), *The Ring* (Gore Verbinski, 2002) gibi korku filmlerinde, teknolojik ürünler - özellikle televizyon - kötülük unsuru olarak görülürler. Bu filmlerde kötülük ya teknolojik araçlarda gizlidir ya da insanları birbirine bağlamak için teknolojiyi kullanır. Dolayısıyla teknoloji korkulacak bir şey gibi görünse de teknofobi ile aynı şey değildir; çünkü bu durumda insanlar teknolojinin kendisinden değil, teknolojinin içine hapsolmuş ve/veya onu kullanan kötülükten korkarlar.

Tüm *mekân bağlayıcı* teknolojiler gibi televizyon da maddesel olan ve olmayan, uzaklık ve yakınlık, görme ve dokunma kavramlarına meydan okur. Televizyon hem elektronik sinyaller için bir kanal, hem bir odadaki bir mobilya parçası hem de başka bir yerde görüntülenen bir pencere, hem bir meta hem de metalara bakmanın bir yoludur. Bu nedenle, yazının, konuşmanın ve imgelerin belirli bir biçimi ya da aracılığı olarak anlaşılan TV'nin, modernitenin temel sorunsalına ilişkin çeşitli felsefi metinlerde temel bir mecaz haline gelmesi mantıklıdır. (McCarthy, 2001: 93)

Şeytan Kumandayı Aldı: Tekno-Korku Filmlerinde Televizyon Kullanımı

Sinemada her türün hem görsel hem de anlatısal olarak kendine has özellikleri vardır. Türün özelliklerine göre farklı örnekler üretilebilmektedir. Örneğin *The Exorcist* (William Friedkin, 1973), *Jaws* (Steven Spielberg, 1975), *Friday the 13th* (Sean S. Cunningham, 1980) ve *Night of the Living Dead* (George A. Romero, 1968) korku türüne örnek olarak gösterilebilir, ancak her filmin farklı stili vardır. Bir korku türündeki farklı tarzlar ve yaklaşımlar, korku nesnesinin değişimine bağlı olarak alt türler oluşturur. Korku türünün belirleyici özelliği, kötülüğün sunumu ve insanların bu kötülükle mücadele etme yollarıdır (Freeland, 2004'ten aktaran Stull, 2008: 18). Korku türünde aksiyon korku, vücut korku, komedi korku, gotik korku, psikolojik korku, bilim-kurgu korku/tekno-korku, kıyamet korku, slasher ve zombi filmleri gibi çeşitli alt türler bulunmaktadır (Stull, 2008: 8-24).

Her alt tür, izleyiciye ulaşabilmek için kötülüğü farklı şekillerde yansıtmaktadır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte makineler korku türünde kötülük unsuru haline gelmiş, böylece tekno-korku türü ortaya çıkmıştır. Tekno-korku alt türü,

bilimkurgu ve korkunun birleşmesi olarak değerlendirilmektedir (Magistrale, 2005: xiv). Bilim kurgu, teknolojik operasyonların genellikle insan müdahalesi olmadan, insani değerlere ve refaha düşman bir şekilde otonom olarak ilerlediğini gösterir (Dinello, 2005: 273), ki aslında tekno-korku çoğunlukla buna dayanır. Zaman ilerledikçe yeni teknolojik makinelerin üretimi, tekno-korku filmlerindeki kötücül unsurları değiştirebilir hale getirmiştir. 1950'lerden 1980'lerin ortalarına kadar tekno-korku filmlerinde kötülük unsuru olarak çoğunlukla televizyon kullanılmış, bunun yanında radyo ve bazen de telefonlar yer almıştır. 1990'lar ve 2000'lerde televizyonun yerini internet, bilgisayarlar ve VCR'ler almıştır.

Tekno-korku filmlerinde insan ve teknoloji/makine arasındaki ayrım, nihai olarak korunur. Bu tür filmlerde insan olma ve insan merkezli dünyayı kurtarma arzusu ağır basar. Ayrıca kontrolü kaybetme ve insanlık dışı bir dünyanın gelişine tanık olma korkuları da belirgindir (Jackson, 2013: 32). "Tekno-korku, ister günümüzde ister gelecekte olsun, distopik bir toplum görüşü inşa eder. Ölüm, hem sembolik hem de gerçek anlamda, teknolojik ilerlemenin nihai sonucu olarak her yerde mevcuttur." (Balmain, 2008: 187).

Korku türü kapsamında üretilen çeşitli melez türler arasında, tartışmasız en çok başlık toplayan melez tür, tekno-korku türüdür. Tekno-korku, bilimin her zaman çözmeye çalıştığı devasa sorunların önemini gösterme eğiliminde olmuştur. Bilimsel bilgimiz ve makinelerimiz ne kadar sofistike hale gelirse onlar üzerindeki kontrolümüzü kaybetme potansiyelimiz de o kadar artar. Örneğin 1950'lerde üretilen tekno-korku filmlerinin çoğunda, teknolojik ilerlemenin uygarlığın ilerlemesine yardımcı olacağı düşünülür, ancak bu teknoloji kaçınılmaz olarak bir lanete dönüşür. Tekno-korku filminin Batı medeniyeti ve Japonya'ya özgü olduğunu belirtmek önemlidir. Bu alt tür Hindistan, İran, Çin, Endonezya, Mısır gibi ülkelerde mevcut değildir. Tekno-korku filmi, meydana gelen ve gelmeye devam eden teknolojik ilerlemelerle dönüşen gelişmiş dünyanın belirli kaygılarını yansıtır. Böylece tekno-korku sineması, Batı'nın maddi ve bilimsel ilerlemesinin karanlık yönlerini vurgular. (Magistrale, 2005: 82)

Tekno-korku filmleri, insanoğlunun (henüz) nasıl başa çıkacağını bilemediği teknolojik makinelere odaklanır. Ayrıca çoğunlukla tekno-korku filmlerindeki kötü makineler, kendi dönemlerinde popüler olarak kullanılan makinelerdir. Günümüzde, kötücül unsur olarak telgrafa odaklanan bir tekno-korku filminin izleyici üzerinde kötücül unsur olarak internete odaklanmak kadar büyük bir etki yaratmayacağını varsaymak mümkündür. Televizyonun günümüzde en yaygın

olarak kullanılan teknolojik cihazlardan biri olduğunu kabul etmek kaçınılmazdır. Televizyon insanların evlerine girmeye başladığından beri tekno-korku filmleri de televizyona odaklanmaya başlar. (McCarthy, 2001: 101).

David Cronenberg'in korku filmleri bedeni; beden kırılganlığını, dönüşümlerini ve diğer yaşam formlarıyla olan tuhaf birleşimlerini sürreal bir biçimde irdeler. (Creed, 2007: 130). *Cronenberg*'in *Videodrome*'unda kötü ruhlar ya da canavarlar yoktur; ancak Videodrome adı verilen VHS, kişinin beynini ele geçirmeye başlar ve halüsinasyon görmesine neden olur. Filmin ana karakteri Max Renn (**James Woods**), şiddet ve seks içeren programlar yayınlayan Civic TV'nin sahibidir. Bir gün Max'in asistanı Videodrome adında bir şey yayınlayan korsan bir sinyal keşfeder. İzlediklerinde bir kadına tecavüz eden ve işkence eden insanlar görürler. İlk başta bunun sadece rol olduğunu düşünürler ve onlarla iletişime geçmek isterler, sonra gerçeklik duygusunu kaybederler. Filmde, gerçek ve sanal arasında bocalanır; insan ve teknoloji, VCR ve televizyon arasındaki ilişki sorgulanır.



Filmdeki 'televizyon ekranının insan gözünün retinası haline geldiği' ifadesi, televizyonun insanoğlunun bir parçası haline geldiğini, dolayısıyla bir bağımlılığa işaret ettiğini gösterir. Filmde sert cam ekran şişkinleşir ve içinden hiçbir şey çıkmamasına rağmen Max televizyondaki dudak görüntüsünü öper. Televizyon adeta Max ile etkileşime girmiş gibidir. İzleyici için ise televizyon biçim değiştirerek gerçekliğin sorgulanmasına neden olur.

Videodrome'da Cronenberg, bedenin ete kemiğe bürünmüş bir tür VCR'a ve pornografik görüntülerin deposuna dönüştüğü halüsinojenik bir dünya yaratır. Tekinsiz bir tersine dönüşle televizyon seti canlı, etli bir karmaşaya dönüşür. Aşırı derecede rahatsız edici olan *Videodrome*, ana karakteri Max Renn'i (**James Woods**) bir televizyon ekranındaki kocaman bir çift dudakla erotik bir ilişki içinde tasvir ederken, midesinde silahını sakladığı gizli bir kese/vajina geliştirir. Yeni Et/New Flesh, insan ve makinenin postmodern bir birleşimini temsil eder. (Creed, 2007: 131)

Videodrome'da insan benliğinin teknoloji tarafından ya da sanal olarak emilmesi hem korku hem de zevk unsuru olarak tasvir edilir. Tekno-korku filmlerinde insanlık teknolojiden kesin bir şekilde ayırt edilmez (Jackson, 2013: 32). Filmde biçim değiştiren tek teknolojik aygıt televizyon değildir, VHS de sanki nefes alıyormuş gibi hareket eder. Filmdeki şiddet ve cinsellik, televizyonun ve VHS'nin bu hareketleriyle ilişkilendirilebilir. Ekranda bir kadının dudakları görünürken ekranın kıvrılması ya da bir kadının göğüslerini hatırlatan VHS'nin kıpırdaması teknolojiyi cinsellikle ilişkilendirir. Nitekim inorganik cihazların tıpkı cinsel ilişkide olduğu gibi insan bedeniyle birleşmesi de bu ilişkiyi destekler.



VHS ve televizyonlar 1980'lerde çok popülerdi ve film bu cihazları metafor olarak kullanır. VHS'nin işlevini yerine getirebilmesi için bir başka teknolojik araca - televizyona - ihtiyacı vardır. Dahası her ikisinin de işlevini yerine getirebilmesi için bir izleyicinin olması gerekir. Filmde seks ve şiddet gösteren VHS bağımlılığı, insan ve teknoloji arasındaki sadist ve mazoşist ilişkiye işaret eder. *Videodrome*,

bakışı da derinlemesine inceler (Badley, 1995: 126). Başka bir deyişle, canavar olarak addedilen teknolojiler aynı zamanda seks teknolojileri olarak da düşünülebilir (Halberstam, 2000: 88). Filmde insanların gördüğü halüsinasyonlar, bağımlılığın sonuçları olarak değerlendirilebilir. Rahatsız edici bir tekno-sürrealist film olarak kabul edilen *Videodrome*'da Cronenberg televizyonu, insan beynini tam anlamıyla enfekte eden, medya teknoloji üzerinden ve grotesk bir füzyon yoluyla organik bedeni dönüştüren ve sonunda onu yok eden bir bilgi virüsü olarak hayal eder (Dinello, 2005: 153). Filmde televizyon görüntüleri o kadar yaygın ve nüfuz edicidir ki, gerçeklikten ayırt edilemezler ve gerçekliğin yerini almaya başlamıştır (Beard, 2006: 131). Film, zaman geçtikçe televizyonun insan beyniyle nasıl yer değiştirdiğine odaklanmaktadır: "Kuzey Amerika'nın zihni için savaş video arenasında, Videodrome'da yapılacaktır. Televizyon ekranı zihin gözünün retinasıdır; bu nedenle televizyon ekranı beynin fiziksel yapısının bir parçasıdır. Bu nedenle televizyon ekranında görünen her şey onu izleyenler için ham deneyim olarak ortaya çıkar; bu nedenle televizyon gerçekliktir ve gerçeklik televizyondan daha azdır."¹



Filmde de anlaşıldığı üzere gerçeklik ile gerçekliğin temsili yer değiştirmiştir. Videodrome, insanlara halüsinasyon gördürmek, dolayısıyla zihinlerinin kontrolünü ele geçirmek için yaratılmıştır. Bu amaç, insanın televizyona bağımlı hale gelmesi, televizyonun onun için temel ihtiyaç haline gelmesi ve gerçekliği

¹ timecode: 00.35.25

unutup sanal olanla meşgul olmasına gönderme yapmaktadır. **William Beard** de medyayı; müdahaleci ve kimliği tehdit eden bir güç olarak tematize eder, aşırı bilgi yüklemesinin mümkün kıldığı dönüşümler ve yarattığı tehditlerden bahseder.

Tekno-korku filmleri 1950'lerin ortalarından 1990'lara kadar çoğunlukla televizyon ve VCR'lere odaklanmıştır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte bu türün yeni odak noktası internet ve akıllı telefonlar olmuştur. Zamanla bugünün tekno-korku aletlerinin modasının geçeceğini ve yerlerini yeni aletlere bırakacağını öngörmek mümkün. Tüm tekno-korku filmlerinde ortak olan nokta, teknolojinin güçlü varlığıyla tehlikeli olabileceği ve insanların zihnine zarar verebileceğidir. Birçok filmde kötülük ve televizyon arasındaki bağlantı bir metafor olarak gösterilir. Çok fazla zaman geçirirseniz zarar görürsünüz, görülmemesi gereken şeyleri izlerseniz zarar görürsünüz, yayınlara çok fazla maruz kalırsanız zarar görürsünüz. Filmlerde insanlar fiziksel olarak incinse de, gerçekte sanal ile gerçeği çok fazla birleştirmek insanların zihinsel olarak incinmesine neden olabilir. Tüm filmlerde görüldüğü gibi, teknolojiye aşina olmayan insanlar, gençler, çocuklar, *nerd*'ler, *loser*'lar, meraklı insanlar veya sapkın insanlar eninde sonunda zarar görür. Bunların hepsi Amerikan yapımı filmler olduğu için, sistemde zayıf olan ya da bir şeye bağımlı olan herkesin incinmeyi ya da ölmeyi hak ettiğini anlatmanın bir yoludur bu. Bu, "ya çözümün ya da sorunun bir parçasısın" demenin sinemasal bir yoludur.

Sonuç olarak **Videodrome** kötülüğü açığa çıkaran ya da kötü ruhun dünyaya girmesine izin veren bir film değil. Bağımlılığın nasıl kötücül bir şeye dönüşebileceği ve insanların gerçek ile sanal arasında kaybolması tehlikesi üzerine bir film. **Videodrome**'da TV, kötülüğün boyut değiştirmesi için bir araç olarak değil, bir araç olarak kötülüğün kendisi olarak tasvir ediliyor. Filmin ana fikri ise televizyon gibi teknolojik bir cihazın, onunla nasıl başa çıkılacağı bilinmediği sürece, kişinin zihnini kontrol edebilecek kadar güçlü olduğudur.

Kaynakça

- Badley, L. (1995). *Film, Horror and the Body Fantastic*, Westport: Greenwood Press.
- Balmain, C. (2008). *Introduction to Japanese Horror Film*, Edinburgh: Edinburgh University Press.

- Bather, N. (2006), "There is evil there that does not sleep...": The Construction of Evil in American Popular Cinema from 1989 to 2002, The University of Waikato: Doctor of Philosophy Thesis.
- Beard, W. (2006). *The Artist as Monster: The Cinema of David Cronenberg*, Toronto: University of Toronto Press
- Creed, B. (2007). "The Untamed Eye and the Dark Side of Surrealism: Hitchcock, Lynch and Cronenberg" in G. Harper, R. Stone (Eds), *The Unsilvered Screen: Surrealism on Film*, London: Wallflower Press, pp. 115-133.
- Dinello, D. (2005). *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*, Austin: University of Texas Press.
- Duchaney, B. (2015). *The Spark of Fear: Technology, Society and the Horror Film*, North Carolina: McFarland and Company Inc.
- Halberstam, J. (2000). *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*, London: Duke University Press.
- Hantke, S. (2004). *Horror Film: Creating and Marketing Fear*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Hutchings, P. (2013). *The Horror Film*, New York: Routledge.
- Jackson, K. (2013). *Technology, Monstrosity and Reproduction in Twenty-first Century Horror*, New York: Palgrave Macmillan.
- Magistrale, T. (2005). *Abject Terrors: Surveying the Modern and Postmodern Horror Film*, New York: Peter Lang Publishing.
- McCarthy, A. (2001). "From Screen to Site: Television's Material Culture, and It's Place", *October Magazine*, pp.93-111.
- Norden, M. F. (2007). *The Changing Face of Evil in Film and Television*, Amsterdam: Rodopi.
- Stull, G. (2008). *It's a Man's World: Representations of Gender and Competing Ideologies in Shaun of the Dead*, Auburn University: Thesis of Master of Arts.