



International Journal of Social Sciences

ISSN:2587-2591

DOI Number:<http://dx.doi.org/10.30830/tobider.sayi.21.10>

Volume 9/1

2025 p. 178-194

MODERN TÜKETİM VE NESNE-İNSAN İLİŞKİSİ: DAVID CRONENBERG'İN VIDEODROME, CRASH VE EXISTENZ FİLMLERİNE BAUDRILLARDCI BİR BAKIŞ

MODERN CONSUMPTION AND OBJECT-HUMAN RELATION: A BAUDRILLARDIAN PERSPECTIVE ON DAVID CRONENBERG'S VIDEODROME, CRASH, AND EXISTENZ

Selen Devrim ÜLKEBAŞ *

ÖZ

Bu makale, David Cronenberg'in modern tüketim toplumlarında bireyler ve teknolojik nesnelere arasındaki karmaşık ilişkiyi derinlemesine ele aldığı *Videodrome* (1983), *Crash* (*Çarpışma*, 1996) ve *eXistenZ* (*Varoluş*, 1999) filmlerini incelemektedir. Filmlerin analizinde, Jean Baudrillard'ın kuramsal çerçevesi ve hermeneutik yaklaşım kullanılarak, nesne-özne ilişkisi bağlamında, modern tüketim kültürü ve teknolojik nesnelere sosyal yaşam üzerindeki etkileri incelenmiştir. Bu filmler, nesne ve öznenin bütünleştiği, organik ile inorganik arasındaki sınırların bulanıklaştığı yeni bir varoluşu tasvir eder. Karakterler, gerçekliğin bulanıklaştığı bir ortamda, saplantılı bir şekilde teknolojik nesnelere aracılığıyla deneyimlerin peşine düşer. Nesneleşmiş bedenlerin ve nesnelere aracılığıyla yaşanan deneyimlerin bütünüyle fetişleştirildiği bir arzu evreninde, tatmin, gerçek bedenin sona erdiği ve/veya sanallaştığı noktada elde edilir. Teknoloji ve bireyler arasındaki yıkıcı etkileşimi tasvir ederek, filmler, modern tüketim kültürünü mümkün kılan arzu mekanizmalarını gözler önüne serer. Tüketim kültürü, eksiklik hissi ve ulaşılmaz tatmin paradoksunu yönlendirerek bireyleri kaçınılmaz bir tüketim döngüsüne hapsedmektedir. Filmler, arzunun tatmin edilemezliği, tüketimin sınırsızlığı ve bireyin tükenmişliği içinde gerçeklik ve benliğin kaybolmasına işaret ederek, modern tüketim kültüründe nesne-insan etkileşiminin karmaşık dinamiklerini anlamak için güçlü bir merceğe sahiptir.

Anahtar Kelimeler: *Tüketim Kültürü, Teknolojik Nesnelere, Fetişizm, David Cronenberg.*

* Dr. Öğretim Üyesi, Yaşar Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, E-mail: devrim.ulkebas@yasar.edu.tr, ORCID: 0000-0002-4466-1228, İzmir, Türkiye.

ABSTRACT

This article focuses on David Cronenberg's films *Videodrome* (1983), *Crash* (1996) and *eXistenZ* (1999), in which he explores the complex relationship between individuals and technological objects in modern consumer societies. In the analysis of these films, Jean Baudrillard's theoretical framework and a hermeneutic approach are used to explore how these films reflect changing nature of consumption and technological objects in social life. These films depict a new existence in which the boundaries between the object and subject merge, and between the organic and inorganic blur. In an environment where reality becomes increasingly uncertain, the characters obsessively pursue experiences mediated by technological objects. In this universe of desire, where objectified bodies and experiences mediated by objects are fetishized as a whole, satisfaction is achieved at the point where the real body ends and/or becomes virtual. By depicting the destructive interaction between technology and individuals, the films reveal the desire mechanisms that enable modern consumer culture. The consumption culture traps individuals in an inevitable cycle of consumption by guiding them through the paradox of a sense of lack and unattainable fulfillment. The films, by pointing to the insatiability of desire, the boundlessness of consumption, and the exhaustion of the individual, indicate the loss of reality and self, serving as a powerful lens for understanding the complex dynamics of object-human interaction in modern consumer culture.

Keywords: *Consumer Culture, Technological Objects, Fetishism, David Cronenberg.*

Giriş

İnsanoğlu, nesnelere yaratmaya, konuşmadan ve yazı yazmadan çok önce başlamıştır. Hemen hemen tüm kültürlerde evrensel bir pratik olan nesne yaratımı, bu sebeple insanoğlunun en eski kültürel etkinliğidir. Dolayısıyla nesnelere, insanın tarihsel ve toplumsal evrimine dair önemli ipuçları sunar (Schlereth, 1985).

Günümüzde bilişim ve iletişim teknolojilerinin gelişimi, görselliği ön plana çıkararak insan-nesne ilişkisini köklü biçimde değiştirmiştir. Hal Foster'ın ([2002] 2009) "imgeler dünyası" olarak tanımladığı bu dönemde, kitle kültürü ile gündelik yaşam estetize edilmiş, gerçeklik ise hızlı işaretler sistemleri ve görsel imgeler aracılığıyla yeniden şekillenmiştir (Featherstone, 1991). Estetiğin egemen yapıyı desteklemek için tüketiciyi baştan çıkarıcı bir araç olarak kullanıldığı bu dönemi Jan Jagodzinski (2004), "tasarımcı kapitalizmi" olarak adlandırmaktadır.

Toplumsallık anlayışının bireyselliğe evrildiği modern toplumlarda, toplumsal yapıların normlarının ve rehberliğinin eksikliği, yüzeysel olarak bir tür özgürlük gibi görünse de, bireylerde tamamlanmamışlık ve belirsizlik duygularını artırmaktadır (Bauman, 2000). Bu belirsizlik bireyler için bir kaygı kaynağına dönüşürken, tüketim, geçici de olsa bireylere kontrol ve rahatlama hissi sağlamaktadır. Estetize edilmiş gündelik yaşam içinde, arzu kavramının eksiklik hissi ve ulaşılamaz tatmin paradoksunu yayan tüketim kültürünün göstergeleri, kitleleri sonsuz bir tüketime yönlendirmektedir (Bocock, 1993).

TOBİDER

Roland Barthes ([1977] 1990), kitle kültürünün arzuyu harekete geçiren bir “makine” olduğunu belirtir. Bu bağlamda, tüketim, bireyleri Bauman’ın (1998: 83) “asla solmayan heyecan” olarak tanımladığı bir çıkmazda tutmaktadır.

Jean-Luc Godard’ın da dediği gibi “sinema hala dünyanın temsilidir” (aktaran Baker, 2016: 201). Bu makale, David Cronenberg’in *Videodrome* (1983), *Crash* (*Çarpışma*, 1996) ve *eXistenZ* (*Varoluş*, 1999) filmlerine odaklanmaktadır. Söz konusu filmler, gündelik yaşamı şekillendiren ve bireylerin varoluşunu yeniden tanımlayan teknolojik nesnelere —otomobil, televizyon ve bilgisayar— ve bunların bireyle olan etkileşimlerini, arzu kavramının merkeze alındığı bir anlatı evreni içinde sunmaktadır. Bu teknolojik nesnelere, günümüzün egemen ideolojisi olan küreselleşmeyi etkin hale getirerek gündelik yaşamı şekillendiren özel bir konuma sahiptir.

Cronenberg’in eserleri teknoloji ve beden ilişkisi bağlamında sıklıkla ele alınmış olsa da, bu makale, seçili filmleri bir araştırma aracı olarak kullanarak, günümüz toplumunda tüketim ve teknolojik nesnelere dönüşen doğasını ve bireyler üzerindeki etkilerini anlamayı amaçlamaktadır.

1. Kuramsal Çerçeve

Jean Baudrillard’ın kuramları, modern toplumun teknoloji, kitle iletişim araçları, tüketim ve nesnelere ile kurduğu ilişkiyi derinlemesine sorgulayarak, modern toplumun dinamiklerini anlamak için güçlü bir analitik çerçeve sunar.

Baudrillard ([1981] 1994), *Simülakrlar ve Simülasyon* kuramıyla modern toplumda gerçekliğin yerini işaretlerin aldığı bir düzenin hâkim olduğunu öne sürer. Bu yeni düzen, temsil ile gerçeklik arasındaki sınırların tamamen silindiği ve işaretlerin gerçekliği yansıtmak yerine, kendi referanslarıyla bir gerçeklik inşa ettiği bir yapı olarak tanımlanır. Baudrillard, bu durumu ‘hipergerçeklik’ olarak adlandırır. Hipergerçeklik, gerçeklikten daha gerçekmiş gibi görünen bir yapı oluşturur ve anlamını yalnızca simülasyonlar aracılığıyla kazanır. Bu bağlamda, gerçeklik artık temsil edilmez; yalnızca onun bir taklidi ya da yansıması bulunur. Sonuç olarak, gerçeklik, işaretlerin kendi kendini tekrarladığı sonsuz bir döngüye dönüşmüştür.

Baudrillard’ın hipergerçeklik kavramı, modern toplumun tüketim ve medya ekseninde dönüşümüyle postmodern ve post-truth (hakikat sonrası) toplum bağlamında daha da belirgin hale gelir. Hipergerçeklik, gerçeğin simülasyonlar aracılığıyla silindiği bir durumu tanımlarken, post-truth, bu simülasyonların bireysel ve toplumsal algılar üzerinde mutlak hakimiyet kurduğu bir aşamaya işaret eder. Medyanın ve dijital araçların hâkim olduğu bu çağda, gerçeklik yalnızca simülasyonlarla algılanır ve nesnel hakikat yerini duygusal tepkiler ve inançlara bırakır (McIntyre, 2018).

Kitle iletişim araçları, gerçeklik iletmek yerine, kendi düzenine göre işaretler sisteminin inşasında yer alarak, gerçekliği yeniden üreten bir mekanizma işlevi görür. Bu durum,

bireylerin gerçeklikle olan bağıını kopararak, onları bu yaratılmış gerçekliğin içine hapseder. Gerçeklik artık, bireysel deneyimle değil, işaretler aracılığıyla tanımlanır.

Baudrillard ([1970] 1998) *Tüketim Toplumu* adlı eserinde, tüketimin bireysel tercihlerden çok, kapitalist sistem tarafından şekillendirilen bir toplumsal mekanizma olarak işlediğini ortaya koyar ve bireylerin tüketim nesneləriyle kurduğu ilişkiyi derinlemesine sorgular. Modern toplum, geleneksel anlamda üretim ekonomisinin yerini tüketim ekonomisinin aldığı bir dönemdir. Tüketim kültürü içinde, nesnelər, yalnızca işlevsel kapasiteleri veya ekonomik değerleri ile değil, aynı zamanda göstergeler ekonomisinin bir parçası olarak, toplumsal statü ve kimlik inşasında kullanılan işaretler haline gelmektedir. Kitle iletişim araçları, manipüle ettikleri işaretler sistemi aracılığıyla, modern toplumun tüketim pratiklerini yönlendiren ve sistemin kendi amaçlarını gerçekleştirmesine hizmet eden güçlü bir mekanizma olarak işlev görür.

Dahası, nesnelər, onları diğer nesnelerden ayıran farklılıklar ve ilişkiler yoluyla işaretler sistemine dönüştürür (Baudrillard, [1968] 2005). Böylece bir nesne, fiziksel özelliklerinden bağımsız olarak taşıdığı anlamlar sayesinde değer kazanır. Tam da bu noktada, Baudrillard, nesnelerin yalnızca kullanım ve değişim değerleri ile değil, aynı zamanda simgesel anlamlarıyla tüketildiğini öne sürerek, fetişizm kavramına geçiş yapar. Baudrillard, nesnelerin toplumsal değer taşıyan göstergeler haline gelmesini nesnenin fetişleşmesi olarak ele alır. Bireylerin nesnelerden çok nesnelerin sahip olduğu göstergeleri tüketmesiyle tüketim kendisi bir fetiş haline gelmiştir (Baudrillard, [1970] 1998).

Tüketim toplumu, nesnelerin anlamlarını sürekli yeniden üretir, hatta bu anlamlar gerçekliğin yerini alır (Baudrillard, [1981] 1994). Fetişleşme, nesnelerin fiziksel gerçeklikten koparak, tamamen işaretler ve simgeler dünyasında yaşadığı bir durum haline gelir (Baudrillard, [1970] 1998). Baudrillard'a göre, nesnelerin bu dönüşümü yalnızca ekonomik bir süreç değil, aynı zamanda psikolojik ve kültürel bir mekanizmadır; çünkü bireyler, nesnelər aracılığıyla kimliklerini inşa eder ve arzularını yönlendirir. Bu süreç, insanların gerçek ihtiyaçlarının yerini simgesel anlamların almasına ve toplumun gerçeklikten koparak simülasyonlarla yaşamasına neden olur. Tüm bunlar, nesnelerin toplumsal tahakküm mekanizmalarının bir parçası haline geldiğini göstermektedir (Baudrillard, [1968] 2005; [1970] 1998).

Tüketim toplumunda işaretlerin bu manipülasyonu, Baudrillard'ın ([1972] 1981), "arzu stratejisi¹" (85) olarak nitelendirdiği bir mekanizma ile gerçekleşmektedir. Baudrillard'ın ([1968] 2005; [1970] 1998) tüketim toplumuna yönelik eleştirileri, toplumsal ahlakın dönüşümünü de içerir. Geleneksel değerler, tüketim kültürünün hazcı yapısı içinde yeniden şekillenmiştir. Bu doğrultuda, tüketim toplumu, yalnızca nesneləri tüketen bireyler değil, nesnelər tarafından yönlendirilen bireyler üretir. Eski püriten ahlaki çerçeve, bireysel zevk ve tatmin odaklı bir yapı ile yer değiştirmiştir. Tüketim

¹ Makale yazarı tarafından Türkçe'ye çevrilmiştir.

kültürü, nesnelere yalnızca sahip olunacak birer araç olmaktan çıkartıp, sahip olma isteği uyandırma ve nihayetinde fetişleştirme aracı olarak ortaya koyar. Nesnelere, bireylerin arzu ve ihtiyaçlarının sistematik olarak kontrol altına alınmasına hizmet eder. Tüketim kültürü, bireyleri bir haz ekonomisine yönlendirerek, benlik algısını ve toplumsal ilişkileri yeniden tanımlar (Baudrillard, [1968] 2005). Bu süreç, bireyleri tüketim hedefleriyle uyumlu hale getirmeyi amaçlar.

Tüketim kültüründe fetişizm, “eksikliğin sembolik eklenmesi”² (Baudrillard, [1976] 1993: 101) olarak gerçekleşir. Dolayısıyla ile, Modern tüketim, arzuyu değil, arzu yaratma dürtüsünü temel alır (Jagodzinski, 2004). Kitlesele üretim sayesinde nesnelere daha kolay erişilebilir hale gelmesi ise tüketim kaynaklı arzunun kolayca karşılanabilmesine olanak tanır. Arzu üretimi, tüketimin önemli bir parçası haline geldikçe, nesnelere ve tüketimin kendisi estetize edilmiş; estetik, benlik ve ekonomi arzu üretiminde birleşmiştir (Brown, 2003).

Baudrillard, gösterge fetişizmi kavramını geliştirerek, toplumsal özne ile nesne arasındaki ilişkiyi açıklar; fetiş, özne ve nesnenin birbirine girip bulanıklaştığı bir alandır (aktaran Dant, 1996). Nesne, vücudu veya vücudun bir parçasını eksikliği duyulan göstergeye dönüştürür. Bu bağlamda nesnelere, bedene iliştilererek nesne ile özneyi birleştirir (Baudrillard, [1972] 1981). Sonuç olarak, özne, nesnelere aracılığıyla fetişleşir (Dant, 1996). Fetişizm, nesnelere sembolik anlamlarıyla özneleri etkisi altına aldığı bir ilişki biçimidir.

Nesneyi fetişleştiren, nesnenin her dönemde, ilkel toplumlar da dahil olmak üzere, sahip olduğu sembolik değeridir. Nesnenin etimolojik kökeni de bu sembolik değeri işaret eder. Nesne, özellikle insan yapımı nesne anlamına gelen ‘artefakt’ kelimesi, Latince ‘artefactum’ (arte; beceri ve factum; insan yapımı) kelimesinden türetilmiştir (Kaplan, 2006). ‘Factum’ ise Latince’de fetiş anlamına gelen ‘factitius’ kelimesinden gelir. Fetiş kelimesinin ‘factum’ kelimesinden türemesi bu anlamda dikkat çekicidir.

Antropolojik olarak fetiş kavramının kökeni Animizm inancına dayanır. Animizmdeki fetiş nesnelere, sahiplerine güç verdiğine, onları kötülüklerden koruduğuna ve içinde bir ruh taşıdığına inanılan nesnelere. Fetiş kelimesi, Portekizce ‘feitiço’ kelimesinden türetilmiştir. Afrika’yı keşfeden Portekizli kaşifler, bu bölgede yaşayan yerlilerin dini törenlerde kullandıkları nesnelere anlatmak için ‘feitiço’ kelimesini kullanmışlardır; bu kelime, büyü, tılsım, maske, yanılama ve yanlış değer anlamına gelir (Kaplan, 2006).

Fetiş, muğlak, belirsiz, soyut ve cisimsiz bir kavramı, elle tutulur, somut, maddesel, sabit ve değişmez bir şeye dönüştürerek onu kontrol edilebilir bir içeriğe kavuşturur (Kaplan, 2006). Ancak fetiş, gerçeğin maskesidir ve bir yanılama değildir.

² Makale yazarı tarafından Türkçe’ye çevrilmiştir.

Benzer şekilde, tüketim, bir eksiklik üzerine kurulu olduğu için önlenemezdir (Baudrillard , [1968] 2005). Etrafımızda bulunan sayısız nesne, yeni ihtiyaçlar ve talepler yaratarak, nesnelere onlara sahip olan kişiye arzusunun tatmin edildiği yanılsamasını bırakmaktadır. Ancak, arzusunun sürekli yeniden üretilmesini ve tatminin hiçbir zaman tamamlanamamasını beraberinde getirir. Dolayısı ile tüketim kültürü arzu stratejini benimseyerek bireyleri hiçbir zaman tatmin edilemeyecek, hep daha fazla tüketime yöneltecek bir dürtü içine sokmaktadır. Baudrillard'a ([1968] 2005) göre tüketim tamamlanamayan "bütünlük için hüsrana uğramış arzu"³dur (28) Baudrillard, bunu, Fransızca karşılığı olan 'consommer' kelimesinin iki farklı boyutuna dikkat çekerek açıklar. 'Consommer', hem tamamlama hem de yıpranma, tüketilme anlamlarında kullanılmaktadır. Bu durum, bireylerin yalnızca nesnel gerçeklikten değil, aynı zamanda öznel gerçekliklerinden de koparak, göstergeler dünyasında sürekli bir tatmin arayışında kaybolmalarına da işaret etmektedir.

Baudrillard'ın kuramları, günümüz toplumun simülasyonlar ve göstergeler üzerinden inşa edildiğini ortaya koyarken, tüketim kültürünün bireyleri nesnelere aracılığıyla nasıl yönlendirdiğini de gözler önüne sermektedir. Tüketimin bu denli merkezî bir konumda olduğu dünyada, bireyler yalnızca nesnelere tüketmekle kalmaz, aynı zamanda tüketimin kendisi tarafından şekillendirilir.

2. Yöntem

Makale kapsamında filmlerin analizinde, Jean Baudrillard'ın kuramsal çerçevesi ve hermeneutik yaklaşım kullanılarak, nesne-özne ilişkisi bağlamında, modern tüketim kültürü ve teknolojik nesnelere sosyal yaşam üzerindeki etkileri incelenmiştir. David Cronenberg'in filmlerinin derinlemesine incelenmesi için, Alberto Baracco'nun (2017) film analizinde kullandığı hermeneutik yaklaşımı temel alan yöntem uyarlanmıştır. Bu yöntem, filmlerin anlam dünyasını keşfetmek ve sembolik unsurlarını çözümlenmek amacıyla sistematik ve çok aşamalı bir süreç öngörmektedir.

Yorumlama sürecinin ilk aşamasında, filmlerin yapısına dair öncül bir kavrayışa ulaşmak amacıyla keşifçi bir yaklaşım benimsenmiştir. Bu aşamada, filmin önemli parçalarını anlamak için onu bir bütün olarak ele almak amaçlanmıştır. Filmler birden fazla kez izlenmiş ve anlatının yapısı—olay örgüsü, zaman, mekân, karakterler, diyaloglar gibi unsurlar—derinlemesine anlaşılmasına çalışılmıştır. Bu süreç, filmin genel yapısının ve ana unsurlarının kapsamlı bir şekilde anlaşılmasını sağlamıştır.

Bu aşama, filmlerdeki sembolik unsurların tanımlanması ve anlamlandırılması ile devam etmiştir. Bunun için, karakterlerin, mekânların, nesnelere ve bunların fiziksel, davranışsal, etkileşimsel ve anlatısal boyutlarının detaylı bir şekilde incelenmiştir. Sembolik unsurların analizi sırasında, her bir sembolün filmin genel temasına nasıl hizmet ettiği açısından analiz edilmiştir.

³ Makale yazarı tarafından Türkçe'ye çevrilmiştir.

Analizin ikinci aşamasında, filmlerde semboller aracılığıyla ortaya konulan anlamların Jean Baudrillard'ın kuramlarına dayanan kuramsal bir çerçeve ile ilişkilendirilerek değerlendirilmiştir. Böylece, filmlerin sembolik dünyası, kuramsal perspektiflerle birleştirilerek, filmlerin toplumsal ve kültürel bağlamdaki yeri ve önemi hakkında kapsamlı bir değerlendirme yapılmıştır.

3. Bulgular

3.1. Filmlerin Yapısal Çözümlemesi

Videodrome (1983)

David Cronenberg'in *Videodrome* filmi, medya, teknoloji ve insan bedeni arasındaki ilişkiyi derinlemesine inceleyen, sarsıcı bir bilimkurgu-gerilim yapıtıdır. Film, yönettiği televizyon kanalı için sansasyonel ve cinsel içerikli programlar arayan Max Renn'in hikâyesini konu alır. Max, popüler kültürün sınırlarını zorlayan içeriklere olan ilgisi nedeniyle, şiddet ve işkence içeren bir korsan yayın olan *Videodrome*'u tesadüfen keşfeder. Ancak bu yayının, izleyenlerde yalnızca psikolojik değil, fiziksel değişimlere de yol açan karanlık bir güç taşımaktadır.

Olay örgüsü, başından itibaren gerilimli bir şekilde ilerler. Ancak Max'in gerçeklikle bağlantısını kaybetmesiyle birlikte, olaylar giderek soyut bir hal alır. *Videodrome*'un etkisi altında Max, fiziksel ve zihinsel dönüşüm geçirirken, olaylar doğrusal akışını yitirir ve paralel gerçekliklerdeki varoluşu sorgulatan bir döngüye dönüşür.

Max'in sevgilisi Nikki, *Videodrome*'a olan bu saplantılı arayışında ona eşlik eder. Nikki, şiddet ve cinselliğin karanlık yönüne karşı çekim hissettiği için bu yayınlara daha derin bir ilişki kurar. Ancak film ilerledikçe Nikki'nin öldüğü ve *Videodrome* dünyasında yeniden beden bulduğu ortaya çıkar. Bu durum, Max'in gerçeklikle olan bağını giderek daha fazla sorgulamasına yol açar. Max, derinleştikçe *Videodrome* yayınının beyinde bir tümör oluşturduğunu ve bu tümör nedeniyle halüsinasyonlar görmeye başladığını fark eder. Ancak bu halüsinasyonları sorgulamak yerine gerçeklik olarak kabul eder ve bu deforme olmuş dünyada yaşamayı seçer.

Zaman, Max'in zihinsel ve bedensel dönüşümüne paralel olarak belirsizleşir. Mekân ise, fiziksel ve sanal dünya arasında geçişken bir yapı kazanır. Dar ve kapalı alanlar (örneğin Max'in ofisi ve evi), geniş ve soyut sanal dünyalarla birleşerek zaman ve mekân algısının sınırlarını silikleştirir. Bu durum, Max'in bedeninin fiziksel ve sanal gerçeklikler arasında gidip gelmesiyle daha da belirgin hale gelir.

Max'in bedeni, gerçeklik ve teknoloji arasındaki sınırların bulanıklaştığı bir dönüşüm geçirir. Karnında oluşan vajina benzeri bir açıklık, *Videodrome*'un yaratıcılarından Barry Convex tarafından manipülasyon aracı olarak kullanılır. Convex, Max'in karnındaki bu yarığa bir videokaset yerleştirerek sinir sistemini kontrol altına alır ve onu kendi amaçları doğrultusunda hareket eden bir "araca" dönüştürür. Karnındaki açıklık, bir video

oyuncuya dönüşürken, bu oyuncudan çıkan videokaset ise organik bir yapıya dönüşür (Şekil 1, Şekil 2). Bu açıklık, organik ve inorganik arasındaki dönüşümün sembolüdür. Video oyuncuya dönüşerek insan bedenini mekanik bir araç haline indirger. Böylece Max'in bedeni, insan ve makine unsurlarını bir araya getiren melez bir varlığa dönüşür. Bu durum, teknolojinin insan üzerindeki hâkimiyet kurma gücünü açıkça simgeler.



Şekil 1. *Videodrome* (1983) filminde Max'in karnına videokaset yerleştirilmesi ve kasetin organik bir yapıya dönüşmesi.

Bu dönüşüm, Max'in bedeninde devam eder. Karnındaki açıklığa bir tabanca yerleştirdiğinde, bu tabanca Max'in elinin bir uzantısı haline gelir ve organikleşir. Aynı zamanda, Max'in eli de mekanik bir silaha dönüşür. İnsan bedeni, mekanik ve biyolojik unsurlar arasında gidip gelen bir varlığa evrilir.

Filmin en çarpıcı sahnelerinden birinde, Nikki'nin dudaklarının tüm ekranı kapladığı ve televizyon aracılığıyla Max ile iletişim kurduğu bir an yer alır. Nikki, sanal dünyada yeniden hayat bulmuş gibi görünür ve Max'i kendisine katılmaya davet eder. Bu sahnede televizyon, nefes alan, hareket eden ve damarları olan yaşayan bir varlığa dönüşür. Canlı ve cansız arasındaki ayrım ortadan kalkarken, Max bu durumu korkutucu değil, kucaklanacak bir deneyim olarak görür. Televizyonu öper ve okşar, hatta ekranın içine girecekmiş gibi bir hisse kapılır. Bu sahne, Max'in gerçeklik algısının tamamen bozulduğunu ve sanal ile fiziksel dünya arasındaki sınırların kaybolduğunu güçlü bir şekilde simgeler.

Max'in dönüşümü, yalnızca bedensel değişimlerle sınırlı kalmaz. Nikki'nin rehberliğinde, dönüşümün bir sonraki aşamasına ulaşması gerektiğini öğrenir. Bu aşama, Max'in gerçek bedeninden kurtulmasını gerektirir. Nikki'nin rehberliğini kabul eden Max, bedeninin bir uzantısı haline gelen tabancayla kendisini kafasından vurur ve gerçek bedeninden kurtularak tamamen yeni bir varoluş biçimine geçer.

Max Renn'in karakter gelişimi, teknolojinin insan üzerindeki dönüştürücü etkilerini simgeler. Başlangıçta medya dünyasında bir figür olarak tanıtılan Max, *Videodrome*'un etkisiyle zihinsel ve bedensel bir dönüşüm geçirir. Dış dünyayla olan ilişkisi, içsel çatışmalarını yansıtan birer simgeye dönüşür. Nikki ve diğer karakterler, bu değişim

sürecine farklı açılardan etki eder ve Max'in gerçeklikten kopuşunu daha da derinleştirir. Film, sık sık fiziksel ve psikolojik dönüşüm temasını işler. Diyaloglar, gerçekle hayal arasındaki sınırları bulanıklaştırır ve karakterlerin karmaşık zihinsel halleriyle paralel bir dil yapısı kurar.

Crash (Çarpışma, 1996)

Crash (Çarpışma) filmi, otomobil kazaları ve bu kazalar sonucu değişime uğrayan bedenler üzerinden, bedenin dönüşümünü ve bu dönüşümle birlikte yaşanan yeni hazları konu alır. Filmde kazalar, yalnızca fiziksel bir değişim değil, aynı zamanda cinselliğin ve arzu biçimlerinin dönüşümünü de ifade eder. Soğuk ve duygusuz bir evlilikte sıkışık kalmış ana karakter James Ballard, geçirdiği ölümcül bir otomobil kazasından sonra, kazaların yarattığı heyecanı ve bu heyecanın cinselliğe dönüşümünü keşfetmeye başlar.

Ballard, bu yeni dünyada tanıştığı Helen, Vaughen ve Gabrielle gibi karakterlerle birlikte otomobil kazalarını yeniden canlandırarak, kazaların yarattığı yaralar ve bedenin mekanik parçalarla bütünleşmesi üzerinden, alışılmadık dışında bir cinselliği deneyimler. Olay örgüsü, kazaların fiziksel ve psikolojik etkileri ile karakterlerin bu etkiler etrafında şekillenen arzularını ele alır. Her yeni kaza, karakterler arasında daha derin bağlar kurulmasına neden olur ve kazaların hem şiddeti hem de cinsel çağrışımları giderek artar.

Filmde, kazalar sonrası bedenlerde meydana gelen deformasyonlar bir kusur olarak değil, aksine, yeni bir estetik anlayışın ve bedenin dönüşümünün işareti olarak sunulur. Kazalar sonucu oluşan yaralar, otomobil kazasının şekillendirdiği bedenin yeni cinsel organları haline gelir. Bu deformasyonlar, karakterlerin kimliklerini yeniden tanımlamasına olanak tanır ve geleneksel güzellik algılarını sorgulayan bir yaklaşımı yansıtır. Örneğin Gabrielle, geçirdiği kazalar sonucunda bedenine takılan metal protezlerle varlık bulur. Özellikle bacağındaki vajina benzeri yara, bu dönüşmüş bedenin yeni bir erojenik bölgesi haline gelir (Şekil 2). Gabrielle, vücudundaki yara izlerini ve metal destekleri gururla taşır; bu durum, yeni bir cinsel estetiğin ve özgüvenin simgesi olarak karşımıza çıkar.



Şekil 2. *Crash* (1996) filminde Gabrielle'in bacağındaki yara ve metal protez.

Diyaloglar, bedenin kazalar sonucu geçirdiği fiziksel ve duygusal dönüşümleri açıkça ortaya koyar. Diyaloglar, vücutlarının yaralanmalarına dair içsel bir sorgulamayı ve bu

yaraların arzularını nasıl yeniden şekillendirdiğini yansıtır. Otomobil kazaları, şiddetin ve arzunun iç içe geçtiği sahnelerle, modern bireyin teknolojiyle olan ilişkisini dramatize eder.

Filmde mekân, büyük ölçüde otomobillerin içi ve kazaların gerçekleştiği çevre ile sınırlıdır. Bu alanlar hem fiziksel hem de psikolojik dönüşümün yaşandığı yoğun atmosferler olarak işlev görür. Zaman, kazaların tekrar eden bir döngü içinde işlenmesiyle, karakterlerin sürekli bir tatmin arayışında olduğunu vurgular. Otomobilin içinde, arabanın aksamaları ile birleşmiş arzu dünyasında tatmin, bedenin metal ile birleşeceği kazanın anlarında doruğa ulaşır. Ancak bu tatmin, geçici olup, sürekli olarak kazaların yeniden canlandırılması ile tazelenir. Bu sahneler, bedenin ve metalin birleşiminin yarattığı yeni bir haz deneyimini sembolize eder.

Otomobil ve insan bedeni arasındaki birleşim, insan ile makine arasındaki sınırların silinmesinin bir metaforu olarak sunulur. Bu birleşim, modern bireyin teknolojiyle simbiyotik ilişkisinin erotik bir temsiline dönüşür.

eXistenZ (Varoluş, 1999)

eXistenZ (Varoluş) filmi, yeni tasarladığı sanal gerçeklik oyununun ilk grup denemelerinde saldırıya uğrayan Allegra Geller ile kendisini korumakla görevli Ted Pikul'un sanal dünyada yaşadıkları karmaşık deneyimleri konu alır. Filmde olay örgüsü, gerçeklik, sanal gerçeklik, organik ve inorganik arasındaki sınırları bulanıklaştıran eXistenZ adlı sanal oyun içinde geçmektedir. Filmdeki olaylar, sanal bir deneyim içinde sürekli olarak tekrar eder, bu da zamanın ve mekânın sürekli değiştiği, doğrusal olmayan bir yapıyı yansıtır. Olay örgüsü, her bir gerçeklik katmanının üst üste eklenmesiyle şekillenir. Karakterler, sanal dünyada hayatta kalmaya çalışırken, filmdeki olaylar onları gerçekliğin sınırlarını sorgulamaya iter.

eXistenZ, mutasyona uğramış amfibi organlardan yapılan bir oyun konsolu, göbek bağına benzeyen kablolar ve insan sinir sistemiyle oyun arasındaki bilgi akışını sağlayacak bir bağlantı noktası olan bedene yerleştirilen 'bioport' aracılığı ile oynanır (Şekil 3). eXistenZ, insan metabolizmasıyla bütünleşik bir şekilde çalışır; oyuncular yoruldukça oyun da yavaşlar. Tüm bu unsurlar, organikleşmiş nesnelere olarak filmde önemli bir sembol taşır. İnsan bedeni mekanikleşirken, mekanik olan da organikleşir. Bu dinamik, gerçeklikle sanallık arasındaki sınırları iyice silikleştirir. Özellikle bioport, bedenin yeni bir organı olarak, teknolojinin bedene entegre edilmesini, nesne-beden ve gerçek-sanal gerçek gerilimini ve geçirgenliğinin sembolü konumundadır.



Şekil 3. *eXistenZ* (Varoluş, 1999) filminde Allegra ve Pikul'un oyuna bağlandıkları organik oyun konsolu ve kablolar.

eXistenZ oyununu tasarlayan Allegra Geller bu oyunun yayılmasını isteyen bir karakterdir. Allegra'nın varoluşu, oyun dünyası ile gerçek dünyadaki varlığı arasındaki geçişle şekillenir. Fimde, 'Realistler' olarak bilinen protestocular, Allegra'nın oyununu gerçekliğin özüne bir tehdit olarak görür. Allegra, gerçek dünya ile sanal gerçeklik arasındaki çizgileri bulanıklaştıran son derece sürükleyici bir sanal gerçeklik deneyimi sunan eXistenZ oyununu tasarlayarak, gerçekliğin doğasına zarar vermekte ve insanların neyin gerçek neyin sanal olduğu ile bağlantılarını kaybetmelerine neden olmaktadır. Pikul ise, Allegra'nın içinde bulunduğu sanal dünyayı anlamaya çalışan, ancak hızla bu dünyaya dâhil olan bir karakterdir.

Saldırı sırasında zarar gören oyunun durumunu değerlendirebilmek için Allegra ve Pikul, oyunu oynamak zorunda kalırlar. Ancak, Pikul daha önce hiç böyle bir deneyim yaşamamıştır ve oyuna katılmak istemez. Pikul, var olduğu gerçekliğe ve bedenine sıkı sıkıya bağlıdır, oysa Allegra bu bedeni sıkıcı bulur ve sanal dünyada bir bedenin getirdiği sınırlamalardan kaçmak istemektedir.

Pikul'un oyuna ilk bağlandığı sahnede, Allegra'nın onun bedenindeki bioportu bağlaması, sanki bir cinsel birleşme anı gibi tasvir edilir. Bioport, Pikul'un bedenine yerleştirilen yeni bir cinsel organ gibi işlev görür. Allegra, Pikul'un ilk birleşme anındaki gerginliğini anlayarak, ona oyun hakkında bilgi vererek rahatlatmaya çalışır. Allegra'nın sonraki tüm hareketleri, bu yeni cinsel organı ilk birleşme anına hazırlama şeklinde tasvir edilir. Bu, bioportun, Pikul'un bedenine tam olarak entegre etme çabası olarak şekillenir. Bioport, sadece bir bağlantı noktası değil, aynı zamanda bir cinsel organ gibi işlev görür. Bu da teknolojinin ve bedenin birleşiminin yeni bir erotik form oluşturduğunu ifade eder. Ayrıca, oyun ve gerçeklik arasındaki sınırın silinmesi, insanın teknolojiye olan bağımlılığının ve bu bağımlılığın kişisel kimliği nasıl dönüştürebileceğinin bir sembolüdür.

Pikul'in yeni teknolojilerle, özellikle bioport ile yaşadığı deneyimler, onun bu yeni bedenle uyum sağlamaya çalışırken Allegra ile yapılan diyaloglarda cinsel organın değişimi üzerinden sembolize edilir. Pikul, oyunun içindeki sanal bedenini gerçekçi

bulur, ancak Allegra ona gerçekliği istediği şekilde şekillendirebileceğini söyler. Bedenini ve duygularını istediği gibi düzenleyebileceğini anlatır. Oyunu oynarken, gerçek ile sanal arasındaki farklar giderek daha da bulanıklaşır ve kafa karıştırıcı bir deneyim haline alır.

Diyaloglar, sanal ve fiziksel beden arasındaki geçişi ve bu geçişin bedensel, duygusal ve zihinsel etkilerini ele alır. Her iki karakter de fiziksel ve sanal bedenler arasında gidip gelirken, kimliklerini sorgularlar. Karakterler, teknolojinin insan doğasını nasıl dönüştürebileceğinin birer örneği olarak, beden ve zihnin arasındaki sınırların kaybolduğuna tanıklık ederler.

Filmin ilerleyen kısımlarında, eXistenZ'in aslında başka bir oyun olan TransCendenZ adı verilen sanal gerçeklik oyununun içinde yer aldığı ortaya çıkar. Film, başlangıçta gerçek olarak kabul edilen dünyayı, sonunda başka bir sanal dünyada yaşayan karakterlerin bakış açısıyla keşfeder. Filmdeki mekânlar, gerçek dünya ve sanal dünya arasında sık sık geçiş yaparak, bu iki dünya arasındaki sınırları bulanıklaştırır. Bu çok katmanlı gerçeklik yapısı, zamanın ve mekânın birbirine nasıl karıştığını ve belirsizleştiğini gösterir. Zaman, oyun içindeki karakterlerin kontrolüne girdikçe esnekleşir ve film, zamanın geçtiği veya geçmediği duygusunu yaratır. Gerçek ve sanal arasındaki karmaşa, zaman algısını bozar. Filmin sonunda, seyirciye bu yeni oyunun da belki başka bir oyunun içinde yer alabileceği konusunda bir belirsizlik bırakılır. Gerçeklik ve sanallık arasındaki sınır tamamen silinir ve izleyici, hangi dünyanın gerçek olduğu konusunda belirsizlikte bırakılır.

3.2. Kuramsal Perspektif

Nesneleşen Bedenler ve Yeni Türden Bir Fetişizm

Cronenberg'in bu üç filmi, tüketim kültürünün nesnelere ve arzu kavramları üzerindeki etkilerini gözler önüne seren güçlü örneklerdir. Bu filmlerde teknolojik nesnelere, yalnızca işlevsel birer araç olarak değil, bireyin kimlik ve arzu dinamiklerini etkileyen bir güç olarak sunulmaktadır. Baudrillard'ın 'hipergerçeklik' kavramı bağlamında, nesnelere bireyin bedenine eklenerek gerçekliği yeniden tanımlamaktadır.

Videodrome, *Crash* (Çarpışma) ve *eXistenZ* (Varoluş), gerçeklik, beden ve teknolojik nesnelere arasındaki ilişkileri cinsellik ve arzu ile birleştirerek tüketim kültüründe bireylerin sürekli bir tatmin arayışına nasıl sürüklendiğine tanıklık eder. Teknolojik nesnelere ile öznenin sınırlarının bulanıklaştığı bu filmlerde cinsellik ve arzu, nesnelere vasıtasıyla bedende oluşan yeni erojen bölgeler olarak betimlenir.

eXistenZ (Varoluş) filminde omurgaya eklenmiş veri bağlantı noktası, *Videodrome* (1983) filminde karındaki yarık, *Crash* (Çarpışma) filminde bacak yarısı, kadın cinsel organına benzeyen yapıları ile teknolojik nesnelere bedene eklenmesi ile elde edilen, gerçeğin göstergelerini taşıyan ama gerçek olmayan yeni cinsel organlardır.

Her şeyin bir taklitçe haline geldiği; gerçek olmayan ama aynı zamanda gerçek dışı da olmayan, her şeyin gerçek yerine, gerçeğin göstergeleriyle ikame edildiği ve tüm sistemin ağırlıksız hale geldiği yerde (Baudrillard, [1981] 1994), pek çok şey netliğini yitirmekte ve hepsi birbirinin içinde erimektedir. Bu yeni teknolojik uzantılar, bireyin bedensel sınırlarını belirsizleştirirken, aynı zamanda öznenin teknolojiyle bütünleştiği yeni bir varoluş biçimini de temsil eder. Cinsellik ne gerçek bedende ne de gerçeğin temsili olan nesnelere yaşanabilmektedir. Burada ne gerçek beden vardır ne de bedenin temsili vardır. Nesnelere bedeninin metaforu değildir, metamorfozu bile değildir, bedenin kendisi konumundadır.

Bu yeni cinsel organlar bedenin herhangi bir bölgesinde oluşabilir. Beden artık kendi organlarından haz alamamaktadır (Baudrillard, [1981] 1994). Gerçek organları ile haz alamayan bedenin herhangi bir yeri cinsel deşarjın mecrası olabilmektedir. Vücuda özgü göstergeler bağımsızca birbiriyle değiş tokuş edilebilmektedir (Baudrillard, 1991). Çünkü göstergenin özü kaybedilmiştir ve vücutta her şey bu işareti yayabilmektedir. Bedenin herhangi bir yerinde oluşabilen nesne ile bedenin bu alışımında, beden ve teknoloji birbirleri aracılığı ile göstergeler yaymaktadırlar.

Bu sembolik yaralar, yeni cinsel organlar, bedenin kaybolan erojen bölgelerini ifade etmektedir (Baudrillard, 1991). Gerçek olanın kaybı, arzu ve tatminin sembolik bir eklemelenmesi olarak ortaya çıkmaktadır. Tüketimin bir arzu mekanizması haline dönüştüğü modern toplumlarda, arzu, nesnelere bedene eklendiği, nesnelere sahip olduğu göstergelerin özne ile ilişkilendiği ve bir eksikliği giderdiği yanılsaması üzerine kurulu yeni türden bir fetişizmdir (Baudrillard, 1991).

Şiddet ve Arzu Dinamiği

Şiddet, bu üç filmde de cinsellikle bütünleşik tasvir edilir. Cronenberg'in eserlerinde şiddet, bir travma kaynağı değil, bireyin arzu ve kimlik dönüşümünün bir aracı olarak işlenmiştir. Baudrillard'ın tüketim kültürü eleştirilerinde vurguladığı gibi, şiddet ve cinsellik, modern bireyin gerçeklik ve tatmin arayışının birer yansımasıdır. Her ne kadar filmdeki karakterler tarafından normalleştirilen, heyecan duyulan oluşumlar olsalar da teknolojik nesnelere bedende oluşturduğu bu yeni cinsel organlar, yerleşik normlar açısından rahatsız edici bir içeriğe sahiptir. Bedenin sakatlanması, yaralanması ile edilen bu yeni organlar ve bu organlar dolayımı ile yaşanan deneyimler izleyiciyi zorlayıcı içeriktedir.

1960'lardaki cinsel devrim ve doğum kontrol yöntemlerindeki ilerlemelerin ardından cinsellik algısı ve deneyimi değişmiştir (Baudrillard, [1979] 1990). Cronenberg, benzer şekilde, cinselliğin üreme amacını kaybettiğini, haz odaklı bir deneyime dönüştüğünden bahsetmektedir (Simon, 2001). Cronenberg sinemasında cinselliğin sınırları, bilindik temaların dışına çıkarak şiddet ile bütünleşik kurgulanmaktadır.

Aslında şiddetin fetiş kavramında önemli bir yeri vardır. Louis Kaplan (2006) göre, tüm fetişist stratejiler “nekrofilik ilke⁴” (7) ile şekillenmektedir. Bu özellik erotik obje içinde yatan ölüm dürtüsü üzerinedir; saldırganlık ve yıkıcılıkla alakalıdır. Arzunun tehlikeli yapısı fetiş nesnesinin güvenli ve kontrol edilebilirliği içinde gizlidir. Dolayısı ile, fetiş nesnesi bir kaybın göstergesi olarak içinde her zaman şiddetin ve yıkıcılığın izlerini taşımaktadır.

Ancak Baudrillard’ın (1991), “mekanik erotizm⁵” (319) olarak tanımladığı bu şiddet yüklü cinsellik, modern toplumda teknolojinin birey üzerindeki etkilerini ve bu ikisinin karışımının doğurduğu yeni cinselliğin vahşiliği ile ilişkilidir. Her şeyin abartılı bir gösteriye dönüştüğü tüketim toplumunda, şiddet ve cinsellik bu gösterinin önemli bir parçası haline gelmiştir. Ancak sunulan bu şiddet ve cinsellik, arzu eksikliği bir cinselliğin pornografisinden başka bir şey değildir.

Arzunun Tatmin Edilemezliği ve Tüketimin Sınırsızlığı

Tüketim kültürü içinde nesnelere gerçek değerlerinin çok ötesinde anlamlar yüklenir. Baudrillard’ın "arzu stratejisi" ([1972] 1981: 85) ve "eksikliğin sembolik eklenmesi" ([1976] 1993: 101) kavramları, bu filmlerdeki bireylerin sürekli tatmin arayışını anlamak için kilit önemdedir. Teknolojik nesnelere, yalnızca birer araç değil, bireyin tatmin edilemeyen arzularının birer katalizörü olarak işlev görür.

Arzu, teknolojik nesnelere mümkün kıldığı deneyimlere duyulurken, cinsellik bu teknolojik nesnelere tarafından oluşturulan yeni cinsel organlar ve nesnelere vasıtası ile gerçekleşmektedir. Teknoloji burada yeni bir cinsel tatmin ve arzu alanı yaratarak, bedeni yeniden tanımlar ve sembolik bir eksiklik hissi yaratır. Nesnelere dolayısıyla yaşanan cinsellik, karakterlerin tatmin edilemez arzularını sembolize eder ve bu arzunun tatmini için karakterler sürekli bir arayış içindedirler.

Videodrome filminde Max, başlangıçta sadece izleyicinin ilgisini çekmek ve kâr elde etmek amacıyla Videodrome yayını araştırırken, bu arayış saplantılı bir hale gelerek sonunda Max’in gerçeklik algısını yitirmesine sebep olmuştur. Benzer şekilde, *Crash* (*Çarpışma*) filminde karakterlerin otomobil kazalarını sürekli canlandırma istekleri, *eXistenZ* (*Varoluş*) filminde karakterlerin oyundan kopmamaları ve sonunda gerçeğin kökeni yitirecek kadar oyunun derinliklerinde kaybolmaları hepsi teknolojik nesnelere aracı olduğu deneyimlerin kendilerinin bir arzu konumuna geldiğine tanıklık eder.

Karakterlerin sürekli olarak nesnelere vasıtası ile yaşanan bu deneyimlerin arayışında olmaları, arzunun tatmin edilemezliği ile ilişkilidir. Bu durum, tüketim kültürünün bireyleri sonsuz bir tatmin arayışına yönlendirdiği ve bu süreçte nesnelere ve deneyimlerin fetişleştirildiği bir durumu yansıtır.

⁴ Makale yazarı tarafından Türkçe’ye çevrilmiştir.

⁵ Makale yazarı tarafından Türkçe’ye çevrilmiştir.

Nesne ve öznenin bütünleşmesi ile ortaya çıkan bu fetişizmde bedenın nesneleşmesi arzunun tamamlandığı nihai nokta değildir. Filmlerde gerçekte temsilin bir aradalığındaki nesneleşmiş bedenin ölümü ile arzunun gerçekleşeceği vaadini görürüz. *Crash* (*Çarpışma*) filminde arzu, nesne ile bedenin birbiri içine geçtiği kaza anlarının tekrar tekrar canlandırılması ile tatmin edilmeye çalışılırken, bu yıkıcı deneyim nesneleşmiş bedenin bile nihayetlendiği ölüm anında doruk noktasına ulaşır. *Videodrome* ve *eXistenZ* (*Varoluş*) filmlerinde benzer şekilde bedenin nesneleşmesi ile başlayan süreç, gerçek ve aşırı gerçek bedenin ölümü ve öznenin sanallaşması ile devam etmektedir. Bu durum filmlerdeki karakterler tarafından özgürleşmenin, gerçeğin sınırlarından kurtulmanın bir mecrası olarak gösterilmektedir. Gerçek bedenler, aşırı gerçek ve sanal gerçek bir dünyanın bedenlerine dönüşürken özne cansız bir varlık haline gelmektedir. Bu ise ölümle mücadele etmek değildir. Canlı olmaktan feragat etmekten başka bir şey değildir. Özne nesne ile bütünleşirken, teknoloji tarafından sakatlanırken aslında bütünlüğünü, benliğini yitiren özne haline gelmektedir (Baudrillard, 1991). Burada arzunun tatmin edilemezliği, tüketimin sınırsızlığı ve bireyin tüketim ile tükenmişliği vardır (Baudrillard, [1968] 2005). Teknoloji artık işlevsel bir araç olmaktan çıkıp ölümün bir uzantısı olmuştur (Baudrillard, 1991).

Sonuç

David Cronenberg'in *Crash* (*Çarpışma*), *Videodrome* ve *eXistenZ* (*Varoluş*) filmleri, teknolojik nesnelere öznenin arasındaki sınırların kaybolduğu, şiddet ve cinsellik aracılığıyla bireylerin sürekli bir tatmin arayışında olduğu bir evren sunarak, günümüz tüketim kültürünün nesne-insan etkileşimlerini resmetmektedir. Baudrillard'ın kuramsal çerçevesine uygun olarak, bu filmlerde nesnelere yalnızca işlevsel araçlar değil, anlam üreten ve bireyleri sonsuz bir tüketim döngüsüne sürükleyen fetiş nesnelere de sahiptir. Tüketim, bireylerin arzu ve ihtiyaçlarını sistematik olarak kontrol altına alırken, nihayetinde onların gerçekliklerini, kimliklerini ve benliklerini yitirmelerine neden olmaktadır. Gerçekliğin simülasyonlarla ikame edildiği, nesnelere bireyin varoluşunu şekillendirdiği ve tüketim kültürünün bireyleri tatmin edilemez bir arzu döngüsüne hapsettiği bu evren, günümüz tüketim toplumunun en çarpıcı yansımalarından biridir.

Cronenberg, bedeni ve zihni dönüştüren tüketim olgusunu, şiddet, cinsellik ve arzu ile bütünleşik ele alarak yerleşik toplumsal normları alt üst eder. Burada amaçlanan izleyiciyi korkutmaktan çok, tedirgin etmek ve kaçındığı gerçeklerle yüzleştirmektir. Bu filmler, tüketim kültürünün bireysel ve toplumsal düzeydeki etkilerini düşünmek için güçlü bir araç konumundadır.

Kaynaklar

- Baker, U. (2016). *Beyin Ekran*. Ege Berensel (der.). İstanbul: Birikim.
- Baracco, A. (2017). *Hermeneutics of The Film World: A Ricæurian Method for Film Interpretation*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Barthes, R. ([1977] 1990). *A Lover's Discourse: Fragments*. Çev., Richard Howard. Londra: Penguin.
- Baudrillard, J. ([1968] 2005). *The System of Objects*. Çev., James Benedict. Londra: Verso.
- Baudrillard, J. ([1970] 1998). *The Consumer Society: Myths and Structures*. Çev., Chris Turner. Londra: Sage.
- Baudrillard, J. ([1972] 1981). *For A Critique of The Political Economy of The Sign*. Çev., Charles Levin. St. Louis, Mo: Telos.
- Baudrillard, J. ([1976] 1993) *Symbolic Exchange and Death*. Çev., Iain Hamilton. Londra: Sage.
- Baudrillard, J. ([1979] 1990). *Seduction*. Çev., Brian Singer. Basingstoke: Macmillan Education.
- Baudrillard, J. ([1981] 1994). *Simulacra and Simulation*. Çev., Sheila Faria Glaser. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (1991). Ballard's Crash. *Science Fiction Studies*, 55(18): 313–320.
- Bauman, Z. (1998). *Globalization: The Human Consequences*. Cambridge: Polity Press.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Cambridge: Polity Press.
- Bocock, R. (1993). *Consumption*. Londra: Routledge.
- Cronenberg, D. (Yönetmen). (1983). Videodrome [Film]. Universal Pictures.
- Cronenberg, D. (Yönetmen). (1996). Crash [Film]. Colombia Pictures.
- Cronenberg, D. (Yönetmen). (1999). eXistenZ [Film]. Dimention Films.
- Dant, T. (1996). Fetishism and the social value of objects. *The Sociological Review*, 44(3): 495-516. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1996.tb00434.x>
- Featherstone, M. (1991). *Consumer Culture and Postmodernism*. Londra: Sage.

Foster, H. (2002/2009). *Tasarım ve Suç*. Çev, Elçin Gen. İstanbul: İletişim Yayınları.

Jagodzinski, J. (2004). *Youth Fantasies: The Perverse Landscape of The Media*. New York: Palgrave Macmillan.

Kaplan, L. (2006). *Cultures of Fetishism*. New York: Palgrave Macmillan.
<https://doi.org/10.1057/9780230601208>

McIntyre, L. (2018). *Post-Truth*. Londra: MIT Press.

Schlereth, T. J. (1985). *Material culture: A Research Guide*. University of Kansas Press.

Simon, A. (2001). The Existential Deal: An Interview with David Cronenberg. *Critical Quarterly*, 43(3): 34-56.