

TEKNOLOJİK İLERLEMENİN DİSTOPIK İMGESİ: BLACK MIRROR TELEVİZYON SERİSİ*

Arş. Gör. Hakan AŞKAN**

Öğr. Gör. Meltem Cemiloğlu ALTUNAY***

Araştırma Makalesi

Başvuru Tarihi: 24.09.2018

Kabul Tarihi: 31.10.2018

Özet

Tarihsel olarak 18. yüzyıl Avrupası'nda ortaya çıkmış olan aydınlanma felsefesi, evrenin rasyonel akıl aracılığı ile kavranabileceğini, böylece insanoğlunun bilgiye, mutluluğa, refaha ve özgürlüğe ulaşabileceğini vaat eder. Oysa özellikle 20. yy'da yaşanan iki büyük Dünya Savaşı'nın ve bilimsel gelişmelerin ortaya çıkmasına olanak sağladığı kitle imha silahlarının dünya genelinde yol açtığı onarılmaz yıkımlar ile büyük trajediler, aydınlanma felsefesinin yücelttiği rasyonel aklın sorgulanmasına neden olmuştur. Aydınlanmanın güç olarak kutsadığı bilgi, modern çağda kendisini "teknolojik yıkım araçlarında" somutlaştırmıştır. Dolayısıyla ilerleme ve bilim ilişkisinde aklın rasyonel bir temelde yalnızca insanın refahı için çalıştığı fikri inandırıcılığını yitirmiştir. Dolayısıyla bilimsel gelişmelerin merkezinde yer alan rasyonel aklın vaat ettiği ideal toplum ütopyası, modern dünyada bir kâbusa, bir karşı-ütopyaya daha doğru bir ifadeyle bir distopyaya dönüşür. Böylece 18. yy.'da filizlenmeye başlayan ütopyacı düşüncenin yerini, haklı gerekçelerle, 21. yy.'da felaket korkularının distopik yansımaları almıştır. Çağın ruhunu yansıtan bu distopik yansımalar, Fredric Jameson'm (1990) da ifade ettiği gibi, kendini en açık şekilde görsel sanatlarda ortaya koyar. Tam da bu noktada Black Mirror televizyon serisi, teknolojinin gelişmesiyle birlikte iletişim araçlarında yaşanan köklü değişikliklerin tüm insanlığı nasıl etkilediğini farklı boyutlarıyla gözler önüne sererek çağın gerçekliğine ayna tutar. Aynı zamanda insan hayatını kolaylaştırdığı iddia edilen teknolojinin, insanları nasıl kuşattığı ve onların hayatlarını nasıl alt üst ettiğini de gösteren Black Mirror, kitle iletişim araçları vasıtasıyla kitlelerin nasıl manipüle edilebileceğini ve egemen güçlerce nasıl kendisine bağımlı bir hale getirilebileceğini de ortaya koymaya çalışan distopik bir yapıdır. 2015 Ocak ayına kadar 3 sezonda toplam 7 bölümü yayınlanmış olan bu yapı, her bir bölümde güncel ve farklı bir tema ele alarak içinde yaşadığımız çağın farklı bir gerçekliğine ayna tutmaya çalışmaktadır. Diğer bir deyişle, bu yapı günümüzde -yani 21.yy'da- insanların yaşadığı ama algılayamadığı toplumsal, politik, kültürel ve ekonomik gerçeklikleri resmetmeye çalışmaktadır.

Bu çalışma, Black Mirror televizyon serisinde kitle iletişim araçlarının nasıl ele alındığını ortaya koymaya çalışmaktadır. Söz konusu bu çalışma, kitle iletişim araçlarının yol açtığı küresel-güncel sorunları ortaya koymaya çalışması bakımından önemlidir. Ayrıca, söz konusu seri her ne kadar İngiliz yapımı olsa da kitle iletişim araçlarının yol açtığı sorunların yalnızca yerelde değil, aynı zamanda küresel ölçekte de yaşandığını ortaya koyması bakımından da önemlidir. Ütopyanın hangi koşullarda distopyaya dönüştüğünü ve nasıl bir gelecek öngörüsünde bulunduğunu anlamaya çalışmak çalışmanın çıkış noktasıdır. Bu bağlamda Black Mirror televizyon serisi niteliksel durum çalışması yöntemiyle analiz edilecektir.

Anahtar Kelimeler: *Distopya, İlerleme, Teknoloji, Televizyon Serisi*

DISTOPIC IMAGING OF TECHNOLOGICAL PROGRESS: BLACK MIRROR TELEVISION SERIES

Abstract

The enlightenment philosophy historically appeared in 18th century Europe promises that the universe can be apprehended by rational thinking and so humankind can reach knowledge, happiness, prosperity and freedom. However, irrecoverable destructions and great tragedies around the world caused by weapons of mass destruction that arose due to especially two great World Wars and scientific developments in 20th century brought on questioning rational thinking extolled by the enlightenment philosophy. Knowledge sanctified as power, concreted itself in "technological destruction tools". Consequently, the idea that on rational basis reason works only for human's prosperity in relation of progress and science lost its

* Bu makale 12-15 Mayıs 2015 tarihleri arasında düzenlenmiş olan 13. CIM Sempozyumu kitabında basılan bildirinin genişletilmiş halidir.

** İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, hakan.askan@inonu.edu.tr

*** Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü, mcmiloglu@anadolu.edu.tr

plausibility. Therefore, the ideal society utopia promised by rational thinking taking part at the center of scientific developments turns into a nightmare, an anti-utopia and more clearly a dystopia in modern world. Thus utopian thought which began to develop in 18th century has properly given place to dystopic reflections of the fear of disasters. As Fredric Jameson stated, (1990) these dystopic reflections indicating the spirit of age reveal themselves explicitly in visual arts. At this point television series Black Mirror reflects the reality of age by displaying from different perspectives together with technological developments how radical changes on communication instruments affected whole humanity. It reveals how technology that is claimed to make lives of people easier, surrounds them and wrecks their lives. Black Mirror is a dystopic production trying to show how the masses were manipulated by means of mass communication and how they became dependent to dominant powers. Until January 2015, 7 episodes were featured in 3 seasons and the production tries to mirror a different reality of our age by addressing an up-to-date and different issue in each episode. In other words this production tries to picturize social, political, cultural and economic realities that people experienced but did not perceived in our day -id est. in 20th century-.

This study tries to reveal how mass communication was addressed in Black Mirror television series. It is important with regards to its aim at presenting global-current problems caused by mass communication. Although still Black Mirror is British television series, it is important because it present problems that mass communication caused not only on a local scale but also on a global scale. The starting point of the study is trying to understand under what circumstances utopia turns into dystopia and how it foresees the future. In this context Black Mirror television series will be analyzed with the method of qualitative situational research.

Keywords: *Dystopia, Progress, Technology, TV Series*

Giriş

Aydınlanma fikri ve buna bağlı olarak gelişen ilerleme düşüncesi, 18. yüzyıldan itibaren pek çok açıdan eleştirilmeye başlanmıştır. Çünkü bütün bir aydınlanma düşüncesine egemen olan akıl ve onun aracılığıyla elde edilen bilimsel ilerleme, insanlığı “hiçbir yerde olmayan ama arzulanan” ütopyalardan daha çok, “kötü ve istenmeyen” bir yer olarak “distopyalara” götürmüştür. Adorno ve Horkheimer (2010), 20. yüzyılın ilk yarısında yaşanan yıkımların [özellikle iki büyük dünya savaşı ve ardından yaşananların] sebebinin ilerlemeci aydınlanma düşüncesi olduğunu ve aydınlanma idealinin 20. yüzyılda büründüğü haliyle, kaçındığı mitten bir farkı olmadığını ve böylece mitin kendisine dönüştüğünü söylerler. Aydınlanmanın Diyalektiği’ndeki eleştiriler, akla ve bilime sınırsız güvenin, teknolojiyi sorgulamaksızın ilahlaştırmanın nasıl da devasa sorunlara sebep olduğunu göstererek akla, bilime ve teknolojiye dair düşünce ve inançların yeniden gözden geçirilmesine neden olurlar.

Modernizm düşüncesi, bir aydınlanma projesi olarak sürekli ve doğrusal bir ilerleme anlayışı üzerine oturmaktadır. Bu ilerlemenin, aydınlanma felsefesine göre belli bir amacı vardır. Söz konusu amaç, ideal toplum düzeni olarak ifade edilmektedir. Modernizmin, bilimsel-teknolojik gelişmelere dayalı olarak kurmayı arzuladığı bu ideal dünya düzeni, gelinen noktada, doğanın -ve hatta bütün olarak dünyanın- gün geçtikçe tüketilmesine yol açmaktadır. Kellner’in da belirttiği üzere (1992: 179) tekno-kapitalizm doğa ile ilişkiler açısından çok daha güçlü ve tehlikeli bir boyuta varmaktadır. Ayrıca bireyin gündelik hayatı her aşamada tekno-kapitalizme maruz kalarak teknolojikleşmektedir. Dolayısıyla bireyin yaşamı içerisinde teknolojinin nüfuz etmediği bir alan neredeyse kalmamaktadır. Yani insan, Aydınlanma ile temelleri atılan aklın yarattığı teknoloji aracılığıyla gündelik hayatını kolaylaştırmak isterken aslında teknolojinin egemenliği altına girmekte ve teknoloji, evreninin bir parçası haline gelmektedir.

Aydınlanmanın belirleyici gücü olarak kutsanan bilgi, amaç olmaktan çıkıp ilerlemenin aracı olma yolunda geçirdiği dönüşümle birlikte, modern çağda kendisini “teknolojik yıkım araçlarında” inşa etmiştir. Üstelik bilimsel-teknolojik üretimin insani bir

düzen hedeflediği iddiasına kuşku ile yaklaşılan bu çağda, artık bilimsel ilerlemeyi sorgulayacak hiçbir mercii de kalmamıştır. Horkheimer'ın *Aklın Tutulması* adlı kitabında belirttiği gibi (2010: 179):

[...] Teknolojik ilerleme düşüncesinin kökeni olan Aydınlanma ile birlikte ortaya çıkan ve amacı salt olarak 'rasyonalite' olan bu akli etkileyen bir hastalıktan söz edilecekse, bu hastalık belli bir tarihsel anda ortaya çıkmış bir 'inme' gibi değil, uygarlığın başlangıcından beri aklın doğasında var olan bir hastalık olarak anlaşılmalıdır. Aklın hastalığı, insanların doğaya egemen olma mücadelesinin içinde doğmuştur ve 'iyileşme' de en son arazların giderilmesine değil hastalığın bu gerçek kökeninin kavranmasına bağlıdır.

Paul Feyerabend'e göre bilimin tanımında kesin tartışma ve düşünce özgürlüğü olmasına karşın yaşamda bunun tam tersinin ortaya çıktığı, bilimin baskıcı bir otorite işlevine sahip olduğu görülmektedir. Çünkü ona göre bilim de bir ideolojidir ve diğer ideolojilere göre bir üstünlüğü yoktur. Feyerabend, bilimin 17. ve 18. yüzyıllarda önemli hizmetler sağladığını ve insanın özgürleşimine katkılar yaptığını kabul etmektedir. Ama bu durum artık geçerli değildir; aksine, bilim anlayış ve uygulaması özgürleşmenin önünde bir engel konumuna gelmiştir. Bilimin temeli, önermelerin dış gerçekliği temsil eden doğrular olduğudur. Halbuki Feyerabend'e göre dış gerçeklik ile kuram arasında bir temsil yoktur ve bilimin değinilen temel çıkış noktası bir dogmatizmden başka bir şey değildir (Akt. Şaylan, 1996: 37).

İlerleme düşüncesinin etkisiyle doğa artık insan aklı tarafından anlaşılacak bir 'şey' olma durumundan çıkarak, insanın yönetebileceği ve kendi gelişimi için bir araç haline getirebileceği bir duruma indirgenmiştir. Bu anlamda bilimin ve teknolojinin ütopyanın içine sokulması, tıpkı Aydınlanma fikrinde olduğu gibi ütopyaya da ilerleme fikrini getirir ve Kumar'a (2006: 59), bilimsel ve teknik gelişmede bir durma noktası olmadığı için ütopyada da herhangi bir sona ulaşamayacağını, bundan dolayı da ütopyanın bir anlamda Aydınlanma ile ortaya çıkan ilerleme ideallerinin gerçekleşmesi anlamına geldiğini vurgular.

19. yüzyıl ile birlikte ortaya çıkan ütopyaların genel özelliği, klasik gelenekten kesin bir kopuşu temsil etmeleridir. Bunun temellerinde ise komünizmin 19. yüzyıl ütopyasına ahlaki ve sosyal birtakım temeller sağlamasının yanında, ütopyanın dinamik öge olarak nitelendiği bilimsel gelişmelerin jeoloji ve biyoloji alanında gerçekleştirdiği buluşlar sonucunda Avrupa düşüncesine hâkim olan değişim ve evrim kavramlarının egemen olmaya başlaması yatmaktadır (Kumar, 2009: 79).

Böylelikle 19. yüzyılın ikinci yarısına gelindiğinde artık ilerleme kavramıyla birlikte teknolojiye yaşanan gelişmelerle, iletişim ve ulaşımaya yönelik buluşların dünyanın yeni kurtarıcı gücü olarak görülmeye başlanır. Haberleşme teknolojisinde uluslararası ağların standartlaştırılması, evrensellik kavramının yaygınlaşması adına ilk temel adımlardan birisi olmuştur. Nitekim Tandaçgüneş (2013: 49), eskiden özgürlüğün düş gücünü canlandıran en güçlü simgenin, uçmak fikri ve onun paralelinde düşlenen uçan araçlar olduğunu belirtirken, artık bu simgenin bütün coğrafi engeli kaldırıp herkesi birbirine mesafesizleştiren iletişim ağları olduğunu belirtir. Dolayısıyla belirtildiği gibi, tüm bu gelişmeler sonucunda bilimkurguya malzeme olan gelecek tasvirleri de değişime uğramıştır. Öyle ki "*XIX. yüzyılın sonundan itibaren ve Büyük Savaş öncesine kadar bilimkurgu öykülerini yansıttığı dünyanın geleceğinin görüntüsü, dünyasal bir kent vaadi ile topyekûn ve gezegensel bir savaş tarafından yok edilmiş bir yerkürenin kıyameti arasında gidip gelir (Tandaçgüneş, 2013: 49).*"

Ütopya kavramı, nasıl ki insanlara yaşadıkları durumun bir alternatifi olarak ideal bir düzen sunuyorsa; distopya kavramı da sunulan bu düzenin olumsuz anlamda bir

gelecek tasvirine işaret eder. Birinci Dünya Savaşı ile birlikte insanlığın içinde bulunduğu durum Aydınlanma'nın amaçladığı gibi 'akılcı' ve 'eşitlikçi' gözükmemektedir. Aksine insanlık, milyonlarca insanların öldüğü savaşları yaşamakta ve sefalet çekmektedir. Bu atmosfer içerisinde distopyalar 1900'lü yılların başında totaliter sistemlere karşı bir başkaldırı aracı olur. Bu sebeptir ki Kumar (2006: 358), 1920'li, 30'lu ve 40'lu yılları distopya'nın klasik dönemi olarak niteler.

Bernhardd Roloff ve Georg Seeblen (1995), 20. yüzyılda oluşmuş olan bu korkulan gelecek olgusunun Aydınlanma fikrinin bir sonucu olduğunu belirtirler. Çünkü Aydınlanma, bireyin amaçlanan özgürlüğe kavuşabilmesi için, insanın mitlerin ya da dinlerin egemen olduğu denetim biçimine boyun eğmesinden daha çok kendini akılla denetleyebilme ve mevcut toplumsal durumu değerlendirerek aklın bir zorunluluğu olarak kavramasına yönelik bir harekettir. Bu anlamda distopyalar, ütopyaların geçmişte yaptığı gibi geleceğe ya da çok uzağa bakmaya gerek duymazlar. Çünkü 20. yüzyılda yaşanan bu yeni gelişmelerin hepsi kendi zamanlarında, kendi toplumlarında görünen ve belirgin hale gelen şeylerdir.

Bu anlamda nasıl ki ütopya pozitif ve iyi olana yoğunlaşıyorsa distopya da negatif ve kötü olana yoğunlaşır. Çünkü aydınlanma, endüstri devrimi, sanayileşme, teknoloji ve yeni üretim araçlarının ortaya çıkmasıyla birlikte gelen I. ve II. Dünya Savaşları'nın insanlarda yarattığı korku ve buhran distopyaların yaratılmasına ve ortaya çıkmasına sebep olur. Dolayısıyla, 17. yüzyılda 'Aydınlanma' ile başlayan, insanın akılcı, eşitlikçi, demokratik, mutlu ve refah içerisinde yaşayacağı toplum hayalleri olan ütopyalar, 20. yüzyılın başında savaşlar, yıkımlar ve milyonlarca insanın yok olmasıyla birlikte insanlığı distopyalara götürmüştür.

1. Medya ve Gözetleme

Her toplum 'otantik' olarak ürettiği ve yaşadığı kültürel bir ortama sahiptir. Söz konusu kültür ve kültürel ortam iktisadi, sosyal, politik vs. yaşamın her sahasını kapsamaktadır. Kitle iletişim araçlarının gelişmesi ve yaygınlaşması ile kültür de üretilen ve pazarlanan bir meta haline almıştır. Kitle iletişim araçlarını üreten gelişmiş ülkeler tarafından, bu araçları üretmekten yoksun ülkelere bir 'medyatik ürünler'le birlikte 'kültür' de ihraç edilmektedir (Adıgüzel, 2001: 103). Durum böyle olunca da "insanlar, toplumsal çevrelerini yorumlamak ve onlara tepki göstermek için kullandıkları imgeler, simgeler ve söz dağarcıkları için büyük ölçüde kültür endüstrilerine bağımlı" (Golding ve Murdock, 2002: 94) hale gelmekte, özellikle de elektronik sömürüye maruz kalmaktadırlar.

Medya vermek istediği mesajları eğlence ve enformasyonun aracılığıyla defalarca yinelemek suretiyle bir algı yönetimi sağlamaktadır. Böylece toplumlar ve onun temeli bireyler, sistem tarafından kontrol altına alınabilmektedir. Medyanın sahip olduğu güç ve bu gücün toplum üzerindeki etkisi yadsınamaz. Medyanın esas gücü dünya görüşümüzü şekillendirebilmesi, düşünce ve fikirlerimizin temel davranış biçimimize etki etmesidir. Onu televizyon gibi kişisel bir araç olarak değil de bir bütün olarak ele aldığımızda bu güç daha da etkileyici bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Farklı farklı medya kullanımı örnekleri incelendiğinde bu güç daha da açık biçimde görülebilir. Medya kampanyaları bütün medya alanlarını aynı anda kullanarak iletmek istedikleri iletiyi yineler ve sağlamlaştırır (Burton, 2008: 13-14).

Medya kültürü, sadece sürekli genişleyen zaman ve enerji dilimlerini işgal etmekle kalmamakta, fantezi, hayal, örnek düşünce ve davranış ve kimlikler için her zamankinden daha fazla (sürekli olarak) malzeme sunmaktadır. Medya kültürü, seyirci çekmek ve

medyanın gücünü ve karını artırmak için, teknolojik açıdan (hiç olmadığı kadar) gelişmiş gösteriler üretmektedir. Eğlence şekilleri, haberlerin içine işlemekte ve sansasyonel eğlence (eğitim+eğlence) kültürü giderek popülerleşmektedir. Radyo, film, televizyon haberleri, eğlence formları ve sanal gerçekliğin büyüyen etki alanını birleştiren yeni multimedya; medya kültürünün gösteri özelliğini belirgin kılarken, genişleyen bilgi ve eğlence sahaları meydana getirerek, tekno-kültürün zengin dekorlu müsameresi haline gelmiştir.

Gösteri yalnızca ve yalnızca düzene hizmet eder. Tek gayreti de düzenin devamlılığını sağlamaktır. Toplumunu oluşturan her bireyin, iktidarın gösterisiyle uyuşması istenir. Birey ekonomik toplumun ona sunduklarıyla düşünmelidir ve yaşamını idame ettirmelidir. Bireyin ütopya üretmesi istenmez. Öyle olsa bile, bu yalnızca gösteriyi, iktidarın gösterisini yüceltmek veya korumak amaçlı olmalıdır. Buna göre sanat da özgür olmamalıdır. Bağımsız hale gelen sanat, dünyasını çarpıcı renklerle ifade ettiğinde yaşamın bir ânı yaşanmış olur ve artık çarpıcı renkler kullanarak onu geri getirmek mümkün olmaz. Bu an artık sadece anılarda canlandırılabilir. Sanatın büyüklüğü ancak yaşamın gün batımında ortaya çıkmaya başlar (Guy Debord, 1996:101).

21. yüzyılda kapitalizmin gözü konumuna yükselmiş olan medya araçları hem üretim hem de tüketim sürecinde yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Gözün iktidarı kesintisiz bir biçimde farklı “göz”leri, gözetim sistemlerini kullanarak doğumundan ölümüne dek özneleri denetim altında tutmaya ve bu denetimi özneler için sıradan ve meşru kılmaya çalışır. Toplumsal bedenin görünmeden gören iktidar tarafından disipline edilmesi, süregelen bir gözetim sistemi ile gerçekleştirilir. Panoptik bir mantığa sahip olan sistem, toplumsal özneleri biçimlendirirken, gözetlenmeyi ve seyretmeyi normalleştirir. Gözetim toplumu bağlamında toplum için gözetlenmek olağan bir durumdur, hatta sado-mazoşist bir biçimde toplum gözetlenmekten zevk alır bir hale gelir. Aynı biçimde, toplum “röntgenciliği” gündelik yaşamın bir parçası haline getirir, toplum farklı biçimlerde birbirlerini gözetleyen insanlar haline gelir. Gözetim toplumu açısından, gerçekte iktidar için en büyük başarı toplumsal bilincin kendi gardiyanı haline gelmesidir, yani iktidarın gözünün toplum tarafından içselleştirilmesidir. Tüm toplumsal yaşam bu süreçte bir hapishaneye dönüştürülmüş olur. Kapitalizmin evrim süreci aynı zamanda gözetim ve denetiminde evrim sürecidir, kapitalist iktidar bilimsel gelişimi üretimsel süreçlerde olduğu gibi yönetsel süreçlerde de kullanır (Çoban, 2014: 3).

Foucaultcu anlamda görünmeden gören panoptik iktidar, toplumu “göz”ün baskısıyla tahakküm altına alır. Foucaultcu yaklaşım temelinde “iktidarın gözü” (2003) üzerinden işlediği iddia edilen panoptik sistemde temel vurgu iktidardadır. Ancak vurgunun “göz” üzerinde olduğu bir yaklaşım da aynı biçimde olasıdır; toplumsal yaşam alanlarında göz-merkezli bir biçimde uygulanan iktidar biçimi “gözün iktidarı” olarak adlandırılabilir. İktidarın temel denetim mekanizmalarından biri haline gelen gözetim, “göz”ün de iktidarın önemli bir organına dönüşmesine zemin hazırlamıştır (Çoban, 2014: 3). “Gözetleyen bir bakış ve bakışın ağırlığını üzerinde hisseden herkes, bakışı öyle içselleştirir ki, sonunda kendini gözetleme noktasına varır; böylece herkes kendi üzerinde ve kendine karşı bu gözetlemeyi işletecektir” (Foucault, 2003’ten akt. Çoban, 2014: 2).

Baudrillard çağdaş toplumsal yapının derin bir dönüşüm geçirdiği bu dönemde teknolojik gelişmelerin (özellikle de sinema ve televizyonun), Batılı toplumların Rönesans’tan bu yana geçirmiş oldukları değişimle ilişkili olduğu saptamasını yapar (Çolak, 2006: 59). Çağın ruhunun (zeitgeist) en açık bir biçimde görsel sanatlarda ortaya çıktığını ileri süren Fredric Jameson (1990: 33) gibi Jean Baudrillard da yeni çağdaş

toplumsal gerçekliği ya da “zeitgeist”ı, görsel ve sinemasal bir çağ olarak nitelendirmektedirler. Bu bağlamda, sinema, toplumsal durumu yansıtmada diğer tüm sanatların önüne geçmiştir. Bu dönemde, gösterilenin ortadan kalktığı ve sürekli göstergeye öncelik tanınan bir çağda, yine Baudrillard’ın belirttiği gibi (2004: 151), gerçeklik kendini sinema aracılığıyla, kurgusal evrenle onarmaya çalışmakta ve ayakta kalabilmek için ise yeni mitler üretmektedir. Sinema, çağımızın tüm gerçekliğini ya da gerçek dışılığını, “sanallığını” ve “hipergerçekliğini” yansıtmada diğer tüm sanatların önüne geçti. Aslında durum, kültür teknolojilerinin tarihsel gelişmelerine baktığımızda doğaldı. Zira, 17. yüzyıldan itibaren dünya görsel bir kültüre, göstergelere öncelik tanınan bir kültüre doğru hızla evrilmiştir. İçinde yaşadığımız dönem bu kültürel dönüşümün son halkasını oluşturan bir dönemdir (Çolak, 2006: 199). Simülasyon evreninde bilim ve teknik öyle bir aşamaya ulaşmıştır ki “gerçeği gerçekten daha gerçek” gösterebilmek artık mümkün olabilmektedir.

En yalın tanımıyla simülasyon, olmayan bir şeyi var gibi göstermektir. Simülasyon gerçeğin tüm göstergelerine sahip olduğu halde, gerçeğin kendisi olmayandır. Baudrillard’ın sözünü ettiği simülasyon ise bu teknolojik anlamı da kapsamakla birlikte daha genel anlamda toplumsal, politik, kültürel ve ekonomik olanı kapsamaktadır (Adanır, 2008: 14). Baudrillard, bu noktada dikkatli olmamız gerektiği konusunda bizi uyarır. Çünkü gerçeğin ortadan kaybolması ya da yerini saf temsillere bırakması, gerçeğin fiziksel varlığının yok olması demek olmadığı; metafizik anlamda, ona ilişkin düşünce ve inancımız bağlamında ortadan kaybolduğu anlamına gelmektedir. Bundan böyle, varlık ile çeşitli görünümüleri; gerçek ile gerçek kavramına özgü bir ayna/yansıma yoktur. Artık sadece kendisine, kendi gerçekliğine gönderme yapan simülakrlar söz konusudur. Gerçek kaybolarak, yerini gerçeğin yerine geçen göstergelere yani simülatif evrene bırakmıştır. Gizlemek (dissimuler), sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmak; simüle etmek ise sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmaktır. Birincisi bir varlığa (şu anda burada bulunmayan) diğeri ise bir yokluğa (şu anda burada bulunmamaya) göndermektedir (Baudrillard, 2011: 16).

Simülasyon evreninde, gerçekliğin evreninde yaşanmış ve bitmiş olan her şeyin anlamı tersine dönmektedir. Oysa görünümünün egemen olduğu bu evrende politik, ekonomik, toplumsal ve kültürel açıdan her şeyin eskisi gibi sürüp gitmekte olduğu gibi yanlış bir genel izlenim vardır. Sanki hala toplumsal sınıflar, bir çalışma ve üretim düzeni, bir fiyat ve ücret politikası ve nihayet yaşayan bir kültür varmış gibi yapılanmaktadır. Oysa simülasyon evreninde toplumsal yoktur, toplumsal ötesi yani bir ‘kitle’ vardır. Kitle, toplumsalın içi boş ve kendinden geçmiş, anlamını yitirmiş biçimdir. Simülasyon evreninde politika yoktur, politika-ötesi vardır, yani politikanın anlamsızlaşmış, içi boş ve kendinden geçmiş biçimi vardır. Simülasyon evreninde kültürel yoktur, kültürel ötesi vardır, yani kültürel olanın anlamsız içi boş ve kendinden geçmiş biçimi vardır. Bu evren bir görünüm evrenidir yani gerçekliğin egemen olduğu evrende bir biçim ve içeriğe sahip olan göstergeler (gösterge: gösteren/gösterilen) bu evrende içeriklerini yitirmişler ve kendilerine rağmen ya da söz de birer gösterge olarak adlandırılacak birer “görünüm” dönüşmüşlerdir. Çünkü göstergeler işlevseldir ama görünümeler işlemseldir. Hiçbir anlamları olmadığı halde onlara anlamları varmış işlemi yapılmaktadır (Adanır, 2008: 16).

2. Yöntem

Bu çalışma, son yılların en ilgi çeken dizilerinden biri olan Black Mirror televizyon serisinin modern hayatın teknolojiyle olan ilişkisinin ve bu ilişkisinin sistem tarafından nasıl kullanıldığı konu edinmektedir. Çalışma kapsamında niteliksel içerik analizi yöntemiyle

dizinin anlatısı incelenmiştir. İçerik analizinin öznesi röportajlardan haberlere, televizyon ve radyo programlarından çizgi filmlere, fotoromanlardan kartpostallara, kişilerarası konuşmalardan reklam mesajlarına, anket görüşmelerinden grup tartışmalarına, müzik parçalarından afiş ve posterlere dek tüm iletişim biçimleri olabilmektedir. Bu bağlamda içerik analizi, malzemenin salt görünen içeriğini değil, arka planını da inceleme konusu yapmakta; diğer bir ifadeyle metnin tema ve içeriğini birincil okumayla ele alırken, bağlam dokusunu da ikincil okumayla incelemektedir (Mayring, 2009: 2). Tüm iletişim ortamları; sembolik bir inşa ürünü oldukları oranda, deşifre edilmeyi, kod-çözümünü, yorum ve çıkarsamayı gerektiren söylemsel metinlerdir (Bilgin, 1995: 95). Bu nedenle nicel ve nitel göstergelerden hareket eden bu çalışmada, yöntem olarak içerik analizi kullanılmıştır. Black Mirror televizyon serisine ait yedi bölüm niteliksel içerik analizi yöntemi ile analiz edilirken verilerin sınıflandırılması, özetlenmesi ve sonuçlara ulaşılması sürecini içerir.

3. Bulgular

1. Sezon 1. Bölüm: The National Anthem

Dizinin *The National Anthem* (Ulusal Marş) adını taşıyan ilk bölümü, “Youtube” ve “Twitter” özelinde bir bütün olarak sosyal medyanın sahip olduğu gücün sınırlarının ne kadar ileri gidebileceğinin -şimdilik- en uç temsili niteliğindedir. İngiliz Başbakanı’nın milyonlarca “siyah ayna”nın (ekranların) içinde yapmak zorunda kaldığı şey (bir domuzla cinsel ilişkiye girmek ya da daha doğru bir ifadeyle bir domuza tecavüz etmeye mecbur edilmek), bize toplumların Orwell’in korktuğu gibi bir panoptikondan ziyade vicdanları körelten bir sinoptikona doğru evrilmekte olduğunu gösteriyor.

Teknolojik gelişmeleri ve dolayısıyla sosyal medyayı güçlü bir şekilde eleştiren dizinin “The National Anthem” isimli ilk bölümü temelde iki ana konu üzerinden kurgulanıyor. Birincisi; teknolojinin, iletişim aygıtlarının ve özellikle sosyal medyanın insanlar, hükümetler hatta geleneksel medya üzerindeki etkisi ya da yaptırım gücü. İkincisi ise insanların etik değerleri hiçe sayan, insani duygularından uzaklaşmış, başkalarının kötü anlarından beslenen ve mevcut sorunlarını bir gösteri gibi izleyen kitleler haline gelmelerinin yeni iletişim teknolojileri ve özellikle sosyal medya ile birlikte gün geçtikçe daha çok “normal” bir durum gibi gösterilmesi. Bu gösteri toplumunda ünlü kişilerin kullandığı bir “yıldız” olgusu oluşturulmuştur. Bu bağlamda ünlü olmak, medyanın gösteri dünyasındaki spor, eğlence, moda veya politika alanında yıldız oyuncu olarak tanınmayı gerektirir (Kellner, 2010: 25).

Sosyal medya ise eğlencenin içselleştirdiği tüm alanları bireylerin yorum yapıp paylaşarak birer eleştirmen edasıyla izlediği bir görsel şölene dönüştürmekte ya da Baudrillard’ın (2006) dediği gibi kitleler, bu akılcı iletişim zorlamasına insanı aptallaştıracak bir biçimde karşı koymaktadırlar. Onlar anlam yerine gösteri istemektedirler. Ekranlardan bir saat içinde milyarlarca imajın aktığı düşünüldüğünde, gösterilerin neredeyse tek sahnesini bugün ekranların oluşturduğu görülmektedir. Taatila’nın deyişiyle (2006: 312) günümüzde bireyler artık güvenilir bilgi, kişisel yaratıcılık ve değer yargılarının kenara itildiği bir ağ toplumunda yaşamlarını sürdürmektedirler, tıpkı *The National Anthem*’de olduğu gibi.

1. Sezon 2. Bölüm: 15 Million Merits

Bir bilim kurgu filmi andıran Fifteen Million Merits (On Beş Milyon Yetenek) adlı bölüm, başlangıçta teknolojinin nimetlerine methiye düzüyor gibi görünse de aslında kapitalist sistemin teknolojiyi kullanarak dünyayı nasıl bir hapishaneye dönüştürdüğünü dile getirir. Bütün hayatları çalışmak (pedal çevirmek) ve (her yerde asılı olan ekranları)

izlemek olan insanların bu kısır döngüden kurtulabilmek için tek çareleri, “izlenen” (ünlü) olabilmektir. İzlenen olabilmenin koşulu ise belli bir dijital puana sahip olup, yetenek yarışmasına katılarak kendilerini kanıtlamak zorunda olmalarıdır. Serinin bu bölümünde insanlara dayatılan bu durum, Adam Smith’in “insan emeğini her türlü zenginliğin kaynağı olarak görme” konusundaki yaklaşımıyla (sömürü düzenini olumlayan distopik düşünceleriyle) daha da anlam kazanmaktadır. Adam Smith, verimliliği artırmanın en kolay yolunun iş bölümünden geçtiğinin farkındadır. Yaptığı çözümlemede iş bölümünün, işçinin becerisini arttırmaya yardımcı olacağından, [...] makine kullanımının işi kolaylaştırıp, emek gücüne duyulan gereksinimi azaltacağına dikkat çekmiştir. Ancak Smith’in üretim için ortaya koyduğu bu düşünceleri, emeği salt emek olmaktan çıkarıp bir sömürü nesnesi haline getirmiştir. Smith, emeği bir etkinlikten çok, alınıp satılan bir ticari mal olarak görüyordu (Akt. Bronowski ve Mazlish, 2012: 486-487).

20. yüzyılda yazılmış olan distopyalar sadece baskıcı ve totaliter toplum motifi ile değil, aynı zamanda teknoloji vasıtasıyla insan yaşamının ele geçirilmesi ve özgürlüğünün kısıtlanması gibi temalarla da kendisini ifade eder. Bu anlamda 20. yüzyılın bir diğer önemli distopyası Aldous Huxley’in yazdığı “Cesur Yeni Dünya” isimli eseridir. 26. yüzyılda Londra kentinden yaşayan insanlar teknolojinin getirdiği yenilikler içerisinde sağlıklı, mutlu, uyuşturucu kullanımıyla birlikte sınırsız cinsellik içerisinde zevke dayalı bir toplumda yaşamaktadırlar. Bu bolluk ve rahatlığı Henry Ford’un endüstriyel ilkeleri sayesinde edinen toplumda fakirlik, mutsuzluk, kötülük gibi kavramlar yoktur. Bireyler bu endüstriyel sistemin devam etmesi için sürekli tüketim içerisindeyler. Huxley’in tasarladığı Dünya Devlet’inde üretim o kadar önemli bir yere sahiptir ki kültür, sanat eserleri, hatta ve hatta insanlar dahi fabrikalarda zekaya ve fiziksel güce göre sınıflandırılarak üretilmektedir. Üretilen bu bireylerin sisteme başkaldırmaması için, bireyler üretim aşamasında çeşitli ilaçlarla ve psikolojik yöntemlerle sistemin devamlılığı için şartlandırılır. Dolayısıyla Black Mirror serisinin bu bölümündeki imgesel dünya, ne Smith’in “ütopyası”ndan ne de Huxley’in edebi kurmacasından farklıdır. Yaşadığımız çağda, sömürü düzenin “ilerleme” ideali ile son bulacağı “umudu” yerini çoktan karamsarlığa terk etmiş, dahası, geleneksel sömürü formları teknolojik ilerleme yardımıyla yeni formlara bürün(dürül)erek olanca ağırlığıyla toplumsal yaşamda varlığını(n) devam ettir(il)mekte olduğu tespiti “abartı” olarak nitelendirilmeyecek bir gerçeklik olarak karşımızda durmaktadır.

1. Sezon 3. Bölüm: The Entire Story of You

The Entire Story of You (Senin Tüm Hikâyen) adlı bölüm, “unutma” olgusunun olanaksızlığının, insan hayatını nasıl etkileyebileceğini konu alıyor. Kulak altına yerleştirilen ve kaydetme özelliğine sahip bir çip yardımıyla insanların her an gördüklerinin ve yaşadıklarının kaydedebildiği, bu kayıtların daha sonra tekrar seyredilebildiği/seyrettirilebildiği bir dünyada teknolojik ilerlemenin insan doğasında ve ilişkilerinde yarattığı tahribatı anlatıyor. Her anımızı görüntülediğimiz ve kayıt altına aldığımız günümüz dünyasına çok da uzak olmayan bu gelişme (örneğin Sony şirketi 2016 yılında akıllı kontak lens için patent başvurusunda bulundu)*, aynı zamanda hiçbir şeyin gizli kalmamasına da yol açmaktadır. Bu durum beraberinde kaçınılmaz olarak bireylerin tek tek gözetlenmesi anlamına gelen sinoptik bir sistemi ve dolayısıyla bütün bir toplumun gözetlenmesi anlamına gelen panoptik bir sistemi olanaklı kılmaktadır.

* <https://indigodergisi.com/2016/05/google-samsung-ve-sony-akilli-kontak-lenslerle-dikkat-cekiyor/>

Panoptik yapının iki temel unsuru, merkezi gözetleme sistemi ve gözün görünmezliğidir. Göz(cü) görülmeden gözleyebilir/inceleyebilir- ki panoptikona ilişkin en kurnazca detay da budur” (Miller ve Miller, 1987: 4). İktidarın görünür ama varlığının kanıtlanmazlığı ilkesinin hapishane dışında başka kurumlar tarafından da bu şekilde uygulanmasıyla birlikte iktidar son derece ekonomik, verimli ve etkili bir şekilde toplumu disiplin altına alır” (Keskin, 2005: 18).

Bauman (2006) panoptikon’un “yapay bir mekân” olduğunu ve “zihindeki görme yetisinin bakımsızlığı düşünülerek, belli bir amaçla inşa edildiğini” ifade etmektedir. “Amaç, toplumsal ilişki olarak mekânın şeffaflığını, bilinçli bir biçimde manipüle etmek ve iradi olarak yeniden düzenlemektir” (Bauman, 2006: 43). Serinin bu bölümünden hareketle, panoptikonun iki yüz yılı aşkın geçmişine karşın halen yaşadığımız dünyaya ilişkin kullanışlı bir mecaz olarak varlığını sürdürdüğü söylenebilir.

2. Sezon 1. Bölüm: Be Right Back

Bölüm, sosyal medyanın “yoğun kullanıcı”larından olan Ash adlı karakterin ölmesinin ardından, bu mecralardaki paylaşımlarının referans alınarak yeniden yaratılmasını konu alır. Diğer bir deyişle, kişinin sosyal medya paylaşımlarına dayanarak ölümünden sonra yeniden yaratılması söz konusudur. Kişinin kendi replikantı olarak yeniden yaratılması, implant anılar yoluyla herhangi bir deneyimi olmaksızın bedensel olarak yeniden yaratılabileceği fikrine dayanıyor. Ölmenin bile imkansızlaştığı bu dünyada, gerçeğin bütün görünümüne sahip, gerçekten daha gerçek bir insan simülakrı söz konusudur. Otantik gerçekliğin yerini saf temsillerin aldığı bu durum yalnızca teknik gelişmelerin yol açtığı bir durum olarak da değerlendirilemez. Bu fikir ancak gerçek ve simülasyon arasındaki ilişkinin niteliği ile açıklanabilir. Yani otantik gerçeğin sona erdiği, imajının gerçeği yansıttığı, hiçbir gerçekle ilişki kurmaksızın kendisini sonsuz nicelikte ve çeşitlilikte yeniden üretebilme olanağına sahip hipergerçekliğin egemen olduğu çağ ve toplumlar, bu durumu bir sinema motifine dönüştürebilirler. Gerçekliğini yitirmiş yeni durumlarla kendilerine gerçeğin, sıradanlığın, yaşanmışlığın renkleri yüklenmiş olan ve bu arada yaşantımızdan çıkmış gitmiş olan gerçeklikler, simülasyon modelleriyle yeniden yaratılacaktır (Baudrillard, 1998: 152).

Serinin bu bölümündeki Ash karakteri, Baudrillard’ın hipergerçeklik evreninin ekranlardaki imgesi gibi görünse de aslında teknolojik ilerlemenin hedefleri arasında insan klonlamak, ölümsüzlük araştırmaları/umutları ve tamamen insan görünümüne sahip robotlar/replikantlar olduğunu sıralamak mümkündür. Bu nedenle Black Mirror serisinin “Be Right Back” adlı bu bölümünün konusu, aslında insanlığın “ölümsüzlük hayali”ne tutulan bir (kara) ayna olduğunun altını çizmek mümkündür.

2. Sezon 2. Bölüm: White Bear

Bölüm, bir üstkurmaca (metafictive) ile ayrılmış iki ana bölüme ayrılmıştır. Birinci bölüm, Victoria Skillane adlı karakterin distopik bir dünyanın kurbanı olduğu bir korku filmi gibidir. Tekno-zombiler Victoria’ya işkence etmek ve hatta onu öldürmek için sürekli takip etmektedir. Bu şiddet olaylarına tanıklık eden sokaktaki pek çok insan ise bunu engellenmek için herhangi bir eylemde bulunmak yerine, olayları tepkisiz bir şekilde sürekli cep telefonlarına kaydetmektedirler. Nedensiz gibi görünen bu şiddet olayları karşısında tepkisiz kalmakla yetinmeyip olayları yalnızca cep telefonlarıyla kaydeden toplumun bu bireylerinin duyarsızlığı, aslında şiddetinin nasıl da sadece “seyirlik bir nesne”ye dönüştüğünü göstermektedir. Bu duyarsızlık, savaş ve katliam görüntülerine ekranlar yoluyla sürekli olarak maruz kalmak ve/veya dijital ortamdaki yoğun şiddet içeren

“oyun”ların bireyde yol açtığı “gerçeklikten kurmacaya dönüşüm”ünün yarattığı bir tahribatın hem sonucu ve kanıtıdır.

İkinci bölümde ise anlatının üstkurmaca niteliği ortaya çıkar. Burada ilk göze çarpan, mekânın bir çeşit TV stüdyosu olduğudur. Daha sonra Victoria'nın sadece bir kurban değil aynı zamanda eski bir işkenceci olduğu anlaşılır. O ana kadar yaşanan her şey aslında Victoria'yı cezalandırmak için inşa edilen “Beyaz Ayı Adalet Parkı”dır. Ona işkence edenler ise üstkurmacanın bir parçası olan ve tuhaf şekilde davranmaları için eğitilmiş insanlardır. Diğer insanlar da parkın düzenlediği simülasyona katılarak Victoria'yı cezalandırmaya yardım eden aktörlerdir. Ellerindeki cep telefonlarından parkın yetkilileri tarafından gönderilen kuralları (senaryoyu) gerçekleştirmeye çalışmaktadırlar. Ama bu insanların Victoria'yı cezalandırmak adına aslında asıl amaçlarının “eğlenmek” olduğu da görülmektedir. Adalet sağlamak iddiasıyla sonsuz bir işkence döngüsünde bile eğlence vaat eden bu üstkurmaca, şiddetin nasıl doğal hatta eğlenceli bir gerçeklik olarak kabul edildiğini ortaya koymaktadır. Böylece bu şiddetten doğan eğlence, artık gerçek ideoloji haline gelmiş olur.

2. Sezon 3. Bölüm: The Waldo Moment

Jamie Slater, satirik TV bir programında insanlarla röportaj yapan ve onları küçük düşüren bir çizgi-karakter (animasyon) olan Waldo'nun hem yaratıcısı hem de ona seslendiren bir komedyendir. Waldo karakteri gittikçe popülerleşmeye başlayınca programın yapımcısı daha geniş bir kitleye ulaşmak için bir deney yapmaya karar verir ve Waldo'yu milletvekili adayı yapmaya karar verir. Politik arenada büyük bir yankı uyandırmayı başaran bu olay bize medya, teknoloji, yergi ve eğlencenin nasıl bir sosyal ve politik manipülasyon araçları haline gelebileceğini ve bununla birlikte Waldo gibi sanal bir “kahraman”ın insanlar tarafından nasıl sahiplenildiğini göstermektedir (Lucena, 2014).

Bölüm, Jamie Slater'in yaşadığı son açısından değerlendirildiğinde ise bu kez karşımıza bireyin yarattıklarının, bireyin kendisini gölgede bırakması hatta onun felaketi olması durumunu ortaya koymaktadır. Çünkü siyasetten hoşlanmayan Jamie için asıl önemli olan mutlu olmaktır ve bu nedenle aslında Waldo'yu pek de umursamaz. Jamie hatalı davranışları sonucunda Waldo'yu elinden geçirir ve sokaklarda yaşamaya başlar. Filmin son sahnesinde, Waldo yeni düzenin tek sahibidir ve kendisine yönelen her tehdit ya da onu hoşnut etmeyen her davranış bir şekilde cezalandırılır. Her reklamın yüzü de olmayı başaran teknoloji yarattığı Waldo, artık insanları yöneten sanal bir kahramandır. Dolayısıyla “ilerleme miti”nin bize vadettiği anlamda yeni teknolojiler her zaman ve her koşulda toplumlara sadece “iyi” ve “güzel” olanı değil, tıpkı Waldo Moment bölümünde olduğu gibi daha çok tıkmı ve trajediyi getirmiştir.

Özel Bölüm: White Christmas

Black Mirror TV serisinin bu bölümünde üç hikâyeden oluşan ve sonunda üç hikâyenin de birbirine bağlandığı bu bölüm, “Facebook ve Twitter'daki gibi engelleme seçeneği gerçek hayatta da olsaydı neler olabilirdi?” sorusuna cevap vermeye çalışıyor.

White Christmas, küçük butonumsu aygıtlar ile kişiler arası iletişimin yürütülebildiği, sosyal ağlarda sahip olduğumuz “bloke etme” özelliğinin hayatın ta kendisine uygulanır hale geldiği, bilincimizin yumurta şeklinde “cookie”lere aktarılarak tüm şahsi işlerimizi yöneten bir program haline getirilebildiği ve Z-Eye implantları sayesinde insanların yapabildiklerinin kontrol edilip paylaşılabilirdiği bir zamanda geçiyor. Tüm bunlar elbette insan doğasında bulunmayan yapay eklentiler ve özelliklerdir. Bunlar

yalnızca toplumsal veya bireysel özgünlükleri değiştirmekle kalmaz, aynı zamanda bireyin kendisine, çevresine ve topluma yabancılaşmasını da beraberinde getirir*.

Erich Fromm'a göre; modern toplumlarda yabancılaşma olgusu toplumun her alanına yayılmış vaziyettedir. Bu nedenle de insan, korkak ve yabancılaşmış bir halde yer almaktadır. Fromm, kapitalizmin toplum üzerindeki yalnızlaştırıcı etkisini eleştirirken; aynı zamanda kapitalist toplumlarda insanlar arasındaki ilişkilerin de yabancılaşmış olduğuna değinmektedir. Fromm'a göre, tüketim ve yabancılaşma durumunu, bireyin kendi benliği ile olan ilişkisinde görülmektedir. Bu düşünce çerçevesinde bireyin özgüveni, "benliğini hissetme" durumu başkalarının kendisi hakkında biçtikleri değerden başka bir şey değildir. Yani kişi kendi değerini kendisi belirlememektedir. Günlük yaşamda, kişinin başarısı popüler olup olmadığı ile yakından bağlantılıdır. Bu durumda kapitalist düzende, birey kendi dışındaki güçlerin elinde bir araç haline gelmektedir (Ofluoğlu ve Büyükyılmaz, 2008: 131-132).

Sonuç

18. yüzyıldan itibaren eleştirilmeye başlanan Aydınlanma'nın ilerleme düşüncesi, insanlığı "hiçbir yerde olmayan ama arzulanan" ütopyalardan daha çok, "kötü ve istenmeyen" bir yer olarak "distopyalara" götürmüştür. Aydınlanmanın belirleyici gücü olarak kutsanan "bilgi", modern çağda kendisini "teknolojik yıkım araçlarında" inşa etmiştir. 20. yüzyılla birlikte Aydınlanma fikrinin yol açtığı "korkulan gelecek" olgusu toplumsal yaşamın her alanında (özellikle teknolojinin yoğun olarak kullanıldığı Batılı toplumlarda) yavaş yavaş kendisini göstermeye başlamıştır. Aydınlanma, endüstri devrimi, sanayileşme, teknoloji ve yeni üretim araçlarının ortaya çıkmasıyla birlikte yaşanan iki büyük dünya savaşının insanlarda yarattığı korku ve buhran distopyaların yaratılmasına ve ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Dolayısıyla, 17. yüzyılda Aydınlanma ile başlayan insanın akılcı, eşitlikçi, demokratik, mutlu ve refah içinde yaşayacağı toplum hayalleri olan ütopyalar, 20. yüzyılın başında savaşlar, yıkımlar ve milyonlarca insanın yok olmasıyla distopyalara dönüşmüştür.

İngiliz televizyon dizisi "Black Mirror", teknolojik gelişmelerle birlikte iletişim araçlarındaki radikal değişikliklerin farklı perspektiflerden tüm insanlığı nasıl etkilediğini göstererek çağın distopik gerçekliğini yansıtmaya çalışmaktadır. İnsanların hayatlarını kolaylaştırdığı iddia edilen teknolojinin, aslında bu hayatları nasıl çevrelediğini ve yok ettiğini ekranlara taşımaktadır. Black Mirror, kitlelerin iletişim araçlarıyla da nasıl manipüle edildiğini ve toplumsal yaşamı dönüştürmede nasıl belirleyici bir güç olduğunu göstermeye çalışan bir distopik kurgudur.

Serinin 1. sezonun 1. bölümü olan "The Natinoal Anthem"de George Orwell'in toplumların dönüşmesinden korktuğu bir panoptikondan ziyade bir sinoptikona evrilen vicdan körleşmesi, anlatının merkezinde yer almaktadır. 1. Sezon 2. bölüm "15 Million Merits" ise kapitalist sistemin teknoloji vasıtasıyla tüm dünyayı nasıl bir hapishaneye dönüştürdüğü ile ilgilidir. 1. sezonun son filmi ise "The Entire Story of You"dur. Bu bölüm, tüm hayatımızı kayıp anılar olmaksızın "tek blok halinde" yaşayabileceğimiz varsayımına dayanmaktadır. Bu durum kaçınılmaz olarak her bir anın izlendiğini ortaya koyan sinoptik bir sisteme ve bundan dolayı da toplumun bir bütün olarak gözetlenmesinin mümkün olduğu bir panoptik sistemin kaçınılmazlığını ima eder.

* Akgül, Selin (2014). <http://www.ranini.tv/ozel/2478/1/black-mirror-distopyasinda-suc-ve-ceza>

2. sezonun 1. bölümü olan “Be Right Back”te bir kişinin sosyal medya paylaşımlarına yola çıkarak ölümünün ardından yeniden yaratılmasının mümkün olduğunu gösterir. Bu fikir sadece gerçeklik ve simülasyon arasındaki ilişkinin doğasıyla açıklanabilir. 2. sezonun 2. bölümü olan “White Bear”de ise teknolojinin doğal bir uzantısı olan yeni medyanın iktidarın bir gözü olarak nasıl bir işleve sahip olduğunu göstermeye çalışır. Yaratılan bu kültür ile gözün şiddetini doğal, sıradan bir gerçeklik olarak ortaya koymaktadır. “Gözün şiddeti” giderek tüm yaşam alanlarında etkili olmaya başlamakta ve böylece devletin şiddet aygıtlarından biri haline gelmektedir. 2. Sezonun son bölümü “The Waldo Moment”tir. İnternet ve sosyal ağlar, siyaset alanına daha fazla sivil katılımın gerçekleşmesine olanak sağlamaktadır. Ancak bu alanlar aynı zamanda siyaset üzerine eğlenceli, öfkeli ve bazen önemsiz argümanların bakış açılarının oluşmasına da yol açmaktadır, tıpkı sanal bir karakter olan Waldo’nun politikacılara yaptığı gibi. Bu da kamusal (mantıklı) ve özel (duygusal) arasındaki sınırları yok edip siyasetin merkezinde duygusal söylemlerin oluşmasına yol açmaktadır. Bölüm, ana karakter merkezinde ise bireysel trajedinin yaşanmasına yol açan bir okumaya da olanak sağlamaktadır.

Özel Bölüm “White Christmas”ta ise sosyal ağlarda sahip olduğumuz “bloke etme” özelliğinin hayatın ta kendisine uygulanması halinde toplumsal ve bireysel düzeyde karşılaşılabilecek yabancılaşmaya odaklanmaktadır.

Sonuç olarak, Black Mirror TV serisi, yukarıda belirtilen toplam yedi bölüm özelinde dijital teknolojinin insan yaşamı üstündeki olumsuzluklara odaklanarak distopik bir dünya kurmaktadır. Bunu yaparken de yaşanması muhtemel tüm bu olumsuzluklara dair bir “reçete”, “çıkarma yolu” ya da “mutlu bir son” sun(a)mamaktadır. Bilim ve teknolojiye yaşanan hızlı gelişmeler hesaba katıldığında böylesi bir dünya pek de uzak görünmemektedir. Seri, çağın ruhunu “kara ayna”lardan yansıtarak bizleri ilerlemenin olumsuz yönleri konusunda uyarmaktadır.

Kaynakça

- Adanır, Oğuz (2008). *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, İstanbul: Hayalet Kitap.
- Adıgüzel, Yusuf (2001). *Kültür Endüstrisi: Kitle Toplumunun Açmazları*, İstanbul: Şehir Yayınları.
- Akgül, Selin (2014). <http://www.ranini.tv/ozel/2478/1/black-mirror-distopyasinda-suc-ve-ceza> (Erişim Tarihi: 7 Mart 2015).
- Baudrillard, Jean (1998). *Üretimin Aynası*, Çev: Oğuz Adanır, İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2004). *Tüketim Toplumu*, Çev: H. Deliceçaylı ve F. Keskin, 2. Baskı, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2006). *Sessiz Yiğınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu*, Doğu-Batı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2011). *Simülasyon ve Simülakrlar*, Çev: Oğuz Adanır, 6. Baskı. Ankara: Doğu-Batı Yayınları.
- Bauman, Zygmunt (2006). *Küreselleşme Toplumsal Sonuçlar*, Çev: A. Yılmaz, 2. Baskı, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Bilgin, Nuri (1995). *Sosyal Psikolojide Yöntem ve Pratik Çalışmalar*, İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Bronowski, Jacob ve Mazlish, Bruce (2012). *Batı Düşünce Tarihi*, Çev: E. Özkavruk Adanır, İstanbul: Say Yayınları.
- Burton, Graeme (1995). *Görünenden Fazlası*, İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Çoban, Barış (2014). Göz Ve İktidar: Vitrinlere Değil Gökyüzüne Bak!, *EUL Journal of Social Sciences (V:1) LAÜ Sosyal Bilimler Dergisi*. Haziran, 1, 1-15.
- Çolak, Metin (2006). *Çağdaş Toplumsal Kriz ve Postmodern Sinemanın Yükselişi* (Yayınlanmamış Doktora Tezi), İzmir: Ege Üniversitesi.
- Debord, Guy (1996). *Gösteri Toplumu*, Çev: A. Emekçi ve O. Taşkent, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, Michel (2003). *İktidarın Göz*, Çev: I. Ergüden, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Golding, Peter ve Murdock, Graham (2002). *Kültür, İletişim ve Ekonomi Politik*, Çeviren Beybun D. Kejanlıoğlu, Medya Kültür Siyaset S. İrvan (Der.), Ankara: Ark Yayınevi.
- Horkheimer, Max ve Adorno, Theodor W. (2010). *Aydınlanmanın Diyalektiği*, Çev: N. Ülner ve E. Öztarhan Karadoğan, İstanbul: Kabcacı Yayınları.
- Horkheimer, Max (2010). *Akıl Tutulması*, Çev: Orhan Koçak, 8. Baskı. İstanbul: Metis Yayınları.
- Huxley, Aldus (2012). *Cesur Yeni Dünya*, Çev: Ümit Tosun, İthaki Yayınları, 8. Baskı, İstanbul.
- Jacques, A. Miller ve Miller, Richard (1987). Jeremy Bentham's Panoptic Device, *The MIT Press*, October, 41, 3-29.
- Jameson, Fredric (1990). *Signatures of the Visible*, New York ve Londra: Routledge.
- Kellner, Douglas (2010). *Medya Gösterisi*, Çev: Z. Paşalı, İstanbul: Açılım Kitap.
- Kellner, Douglass (1992). *Critical Theory, Marxism and Modernity*, 2. Baskı. The John Hopkins University Press.
- Keskin, Ferda (2005). *Büyük Kapatılma*. M. Foucault içinde, Büyük Kapatılma. 2. Baskı, Çev: I. Ergüden ve F. Keskin, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kumar, Krishan (2006). *Modern Zamanlarda Ütopya ve Karşıütopya*. Çev: A. Galip, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Lucena, J. Martínez ve Cigüela, Javier (2015). www.academia.edu/6900857/Black_Mirror_2,2._White_Bear_coauthored_with_Javier_Cig%C3%BCela_ (Erişim Tarihi: 5 Mart 2015).
- Mayring, Philipp (2009). Qualitative Content Analysis. Forum Qualitative-Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research, *Art*, 20 1(2), Temmuz 2008. <http://nbnresolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0002204> (Erişim Tarihi: 14 Ocak 2009): 1-10.

- Ofluođlu, Gökhan ve Büyükyılmaz, Ozan (2008). Yabancılaşmanın Teorik Gelişimi ve Tarihsel Süreç İçinde Farklı Alanlarda Görünümleri, *Kamu-İş İş Hukuku ve İktisat Dergisi*, Cilt: 10, Sayı: 1, 113-144.
- Postman, Neil (2006). *Amusing Ourselves to Death*, UK. Penguin Books.
- Roloff, Bernhard ve Georg Seeblen (1995). *Ütopik Sinema*, Çev: Veysel Ataman, İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Suvin, Darko (1998). *Utopianism From Orientation to Agency: What We Intellectuals Under PostFordism To Do*, Utopian Studies.
- Şaylan, Gencay (1996). *Çağdaş Düşünce Akımları: Postmodernizm* (Ders Notları). Ankara: TODAİE Yayınları.
- Taatila P. Vesa; S. Jyrki; S. Reijo; K. Soili (2006). Framework to Study the Social Innovation Networks, *European Journal of Innovation Management*, Cilt: 9, Sayı:3, 312.
- Tandaçgüneş, Nilnur (2013). *Ütopya "Antik Çağdan Günümüze Mutluluk Vaadi"*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.