

T.C.
FIRAT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI



POSTMODERNİZM VE KİMLİK PERSPEKTİFİNDE DİSTOPİK
TELEVİZYON DİZİLERİ: BLACK MIRROR ÖRNEĞİ
YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN
Dr. Öğr. Üyesi Feridun NİZAM

HAZIRLAYAN
Gizem ÇITAK

ELAĞİĞ-2018

T.C.
FIRAT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

POSTMODERNİZM VE KİMLİK PERSPEKTİFİNDE DİSTOPİK
TELEVİZYON DİZİLERİ: BLACK MIRROR ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

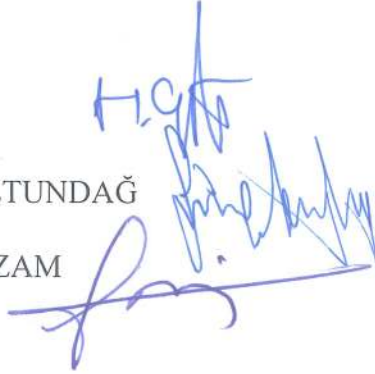
DANIŞMAN
Dr. Öğr. Üyesi Feridun NİZAM

HAZIRLAYAN
Gizem ÇITAK

Jürimiz, 14.12.2018 tarihinde yapılan yüksek lisans savunma sınavı sonunda bu yüksek lisans tezini oy birliği / ~~oy çokluğu~~ ile başarılı saymıştır.

Jüri Üyeleri

- 1- Doç.Dr.Hasan TOPBAŞ
2-Dr.Öğr.Üyesi C.Sinan ALTUNDAĞ
3-Dr.Öğr.Üyesi Feridun NİZAM



Prof. Dr. Ömer Osman UMAR
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

ÖZET**Yüksek Lisans Tezi****Postmodernizm Ve Kimlik Perspektifinde Distopik****Televizyon dizileri: Black Mirror Örneği****Gizem ÇITAK****Fırat Üniversitesi****Sosyal Bilimler Enstitüsü****İletişim Bilimleri Anabilim Dalı****Elazığ-2018; Sayfa:XI+94**

Postmodernizmin başlangıcı kabul edilen II. Dünya Savaşı sonrası hızla ilerleyen teknoloji insanlar için bir araçtan çok amaca dönüşmektedir. Bireyler teknolojinin bir kölesi haline gelmiş, isteyerek ya da istemeyerek bir sisteme dâhil olmuşlardır. Var olan veya oluşan sisteme dâhil olan bireyler tek tipleşmeye başlamış ve sisteme ayak uydurmak zorunda olduklarından kendi kimliklerinden ödün vermek zorunda kalmışlardır. Artık insanlar kendileri gibi değil, kendilerinden beklenen kişilik gibi davranmaya başlamıştır. Zamanla değişen ve gelişen dünyada insanların her geçen gün artan teknoloji bağımlılığının ilerde yol açacağı felaketleri konu eden distopya temalı diziler de git gide artmaktadır. Bu çalışmanın amacı postmodernizm kültürünün etkisiyle insanların yaşadığı kimlik değişiminin, distopya senaryoları çerçevesinde televizyon dizilerinde nasıl işlendiğini, hangi özellikleri barındırdığını, konunun nasıl sunulduğunu incelemektir. Bu bağlamda araştırmanın örneklemini “Black Mirror” dizisinin konuya ilişkin olarak seçilen altı (6) bölümü oluşturmaktadır.

Yapılan incelemelerden elde edilen sonuçlara göre, teknolojinin şuan göz ardı edilmiş olan kötü etkilerine karşı, bilişsel yabancılaştırma imgeleriyle, insanların

gelecekte bir robot gibi ya da teknoloji ile ayrılmaz bir bütün olacağı, kendi kimliklerinden uzaklaşacakları, tek tipleşmenin artacağı, insanların teknolojiyi değil teknolojinin insanları yöneteceği, bireyler arasında müthiş bir güvensizlik ortamının oluşacağı tasvir edilmiştir. Ancak bu süreçte insanların; ahlaki ve insansı yönde değişimine yönelik bir çözüm önerisi sunulmamıştır.

Anahtar Kelimeler: Postmodernizm, kimlik, distopya, televizyon dizileri



ABSTRACT

Master Thesis

**Distopic Television Series in Postmodernism and Identity Perspective: Black
Mirror Example**

Gizem ÇITAK

The University of Firat

The Institute of Social Science

The Department of Communication Sciences

Elazığ-2018; Pages: XI+94

The rapidly advancing technology after the II. World War, which was accepted as the beginning of postmodernism, has been transformed into a goal rather than a tool for people. Individuals have become a slave of technology, have been willingly or unwillingly involved in a system. Individuals who are in the existing or emerging system have started to become uniform and have to keep up with their own identities because they have to keep up with the system. People no longer behave as themselves, they began to behave like the personality expected. In the changing and developing world, dystopian-themed series of disasters, which are caused by the increasing technological dependence of people, are increasing. The aim of this study is to examine how the identity change experienced by people under the influence of postmodernism culture is handled in the television series within the framework of dystopia scenarios, which features and how the subject is presented. In this context, the sample of the study consists of six (6) sections of the "Black Mirror konu series.

According to the results obtained from the investigations, with the images of cognitive alienation against the currently neglected bad effects of technology, people

will be an integral whole with a technology such as robot or technology, they will move away from their own identities, an environment of insecurity among individuals will be described. In this process however it is not offered a solution for people to change in moral and humanitarian direction.

Keywords: Postmodernism, identity, dystopia, television series



İÇİNDEKİLER

ONAY.....	I
ÖZET	II
ABSTRACT.....	IV
İÇİNDEKİLER.....	VI
ŞEKİLLER LİSTESİ	IX
ÖNSÖZ	XI
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. POSTMODERNİZM, KİMLİK, DİSTOPYA VE ALAN ARAŞTIRMASI.....	6
1.1. Postmodernizm.....	6
1.2. Postmodernizm ve Televizyon	10
1.3. Kimlik	13
1.4. Kimlik ve Postmodernizm.....	17
1.5. Distopya	19
1.6. Distopya ve Sinema / Televizyon	22
1.7. Distopya Denetim Mekanizması: Panoptikon ve Michel Foucault.....	25
1.8. Baudrillard ve Simülasyon Kuramı.....	29
1.9. Alan Araştırmaları Ve Bulgular	30

İKİNCİ BÖLÜM

2 ARAŞTIRMANIN METADOLOJİSİ	33
2.1. Araştırmanın Problemi ve Problem Soruları.....	33
2.2. Araştırmanın Amacı	33
2.3. Araştırmanın Önemi.....	34

2.4. Araştırmanın Hipotezleri.....	34
2.5. Kapsam ve Sınırlılıklar	35
2.6. Araştırmanın Yöntemi.....	35
2.7. Evren ve Örneklem	35
2.8. Verilerin Toplanması ve Analizi	36

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. BULGULAR VE YORUM.....	37
3. 1. “Fifteen Million Meters” (15 Milyon Metre) 1. Sezon 2. Bölüm	37
3.1.1. Bölüm Ekibi.....	37
3.1.2. Bölüm Oyuncuları	37
3.1.3. Bölüm Özeti.....	38
3.2. “The Entire History Of You” (Senin Tüm Geçmişin) 1.Sezon 3. Bölüm.....	46
3.2.1. Bölüm Ekibi.....	46
3.2.2. Bölüm Oyuncuları	46
3.2.3. Bölüm Özeti.....	47
3.2.4. Bölüm Analizi	47
3.3. “Be Right Back” (Hemen Döneceğim) 2.Sezon 1. Bölüm	52
3.3.1. Bölüm Ekibi.....	52
3.3.2. Bölüm Oyuncuları	52
3.3.3. Bölüm Özeti.....	52
3.3.4. Bölüm Analizi	56
3.4. “White Bear” (Beyaz Ayı) 2. Sezon 2. Bölüm.....	58
3.4.1. Bölüm Ekibi.....	58
3.4.2. Bölüm Oyuncuları	58
3.4.3. Bölüm Özeti.....	59
3.4.4. Bölüm Analizi	63
3.5. “Playtest” (Oyun Testi) 3. Sezon 2. Bölüm	65
3.5.1. Bölüm Ekibi.....	65
3.5.2. Bölüm Oyuncuları	65
3.5.3. Bölüm Özeti.....	65

3.5.4. Bölüm Analizi	69
3.6. Men Against Fire (Ateşe Karşı Adam) 3.Sezon 5. Bölüm.....	72
3.6.1. Bölüm Ekibi.....	72
3.6.2. Bölüm Oyuncuları	72
3.6.3. Bölüm Özeti.....	72
3.6.4.Bölüm Analizi	75
SONUÇ	79
KAYNAKÇA.....	86
EK.....	93
Ek 1. Orijinallik Raporu.....	93
ÖZGEÇMİŞ	94

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Örnek Bir Panoptikon Hapishane Tasarımı	25
Şekil 2. Sanal Oda	39
Şekil 3. Pedal Çevirerek Para Kazandıkları Salon	40
Şekil 4. Pedal Çevirerek Kazandıkları Puanlar	41
Şekil 5. Kazandıkları Puanlarla Alabildikleri Sanal Gıdalar	41
Şekil 6. Sanal Odalarında Ekrana Gelen Reklamlar	42
Şekil 7. Yarışmaya Hazırlananlar ve Jüri	43
Şekil 8. Bireylerin Avatarlarının Yarışmalarda Seyirci Olması	43
Şekil 9. Bingham'ın İsyanının Bile Şov Olarak Değerlendirilmesi	44
Şekil 10. Bireylerin Yarışmacılara Psikolojik Baskı İle Bir Şeyler Yaptırması	44
Şekil 11. Bingham'ın Yeni Hayatının Ayrımı	45
Şekil 12. Bingham'ın Yeni Hayatında Yine Sanal Olması	46
Şekil 13. Grain İle Yapabildikleri	48
Şekil 14. Grain Gözler İle Zaman Çizelgesi	48
Şekil 15. Graini Çıkarttırmış Birey	49
Şekil 16. Grain İle Yapabildikleri	50
Şekil 17. Grain İle Ortama Ait Anıları Canlandırma	50
Şekil 18. Teknolojinin Geldiği Son Nokta	53
Şekil 19. Sarah'ın Bahsettiği Yazılım	53
Şekil 20. Yazılımın Yapabildikleri	54
Şekil 21. Martha'nın Yazılıma Olan Bağlılığı	54
Şekil 22. Martha'nın Yazılımın İnsan Formunu Sipariş Etmesi	54
Şekil 23. Robotun Son Hali	55
Şekil 24. Robotun İnsani Özellikleri Olmaması Nedeniyle Uyum Çabası	55

Şekil 25. Martha Robotun, Kocasının Yerini Tutmadığını Hissediyor	55
Şekil 26. Marta, Kızı Doğduktan Sonra Robotu Çatı Katına Kapatıyor	55
Şekil 27. Televizyon Ekranına Çıkan Adalet Parkı Amblemi.....	61
Şekil 28. İnsanların Kadını Umursamadan Sadece Video Çekmeleri	61
Şekil 29. Yaşanılan Her Şeyin Şov Olarak Lanse Edilmesi	61
Şekil 30. Bölüm Boyunca Kullanılan Silahın Oyuncak Olması.....	62
Şekil 31. Her Şeyin Bir Gösteri Olduğunun Göstergesi	62
Şekil 32. Kadına Verilen Ceza Ve Yaşananların Her Gün Tekrarlanması.....	63
Şekil 33. 3 Boyutlu Sanal Oyun	67
Şekil 34. Cooper'ın Artırılmış Gerçeklik Oyunu İçinde Karşılaştığı Korkuları	67
Şekil 35. Cooper'ın Oyun İçinde Fiziksel Olarak Yaşadıkları	68
Şekil 36. Cooper'ın Bilincini Kaybettiği Sahne	68
Şekil 37. Cooper'ın Ölümü ve Testin Süresi.....	69
Şekil 38. Stripe'ın Maske Sistemi İle Gördükleri	74
Şekil 39. Kadının Stripe'a Olanları Anlatması.....	74
Şekil 40. Psikoloğun Maske Sisteminin Gerçeklerini Anlatması.....	75
Şekil 41. Gerçekte Olan / Stripe'ın Maske Sistemi İle Gördüğü	75

ÖNSÖZ

Tez çalışma konusunu kararlaştıran, çalışmamın her aşamasında yardımlarını esirgemeyen, tüm sorularımı sabırla ve içtenlikle cevaplandıran, çalışmamın her çıkmazında bana yol göstererek sorunu gidermek için elinden gelen her şeyi yapan, akademik heyecanımı sürekli canlı tutan ve her zaman başarılı olacağıma olan inancını dile getirerek beni motive eden tez danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Sayın Feridun NİZAM' a teşekkürden çok daha fazlasını borçluyum. Sonsuz yardım ve desteklerinden dolayı çok teşekkür ederim.

Hayatım boyunca her an yanımda olan, iyi gün kötü gün demeden yaptığım her işi daima destekleyen, her zaman yapabileceğim inancını verip beni cesaretlendiren, ebeveynlerim olmasından gurur duyduğum çok kıymetli annem Suzan ÇITAK ve babam Murat ÇITAK'a desteklerinden dolayı çok teşekkür ederim.

Tez yazım sürecim boyunca beni bilgilendiren, kaynak bulmamda yardımlarını esirgemeyen Didem ODABAŞI ve Yaşam ODABAŞI'na katkılarından dolayı teşekkür ederim.

Tez yazım süreci boyunca manevi desteklerini hiç eksik etmeyen, her zaman yanımda olan ve başaracağıma inandıran çok değerli kardeşim Niran ÇITAK ile kıymetli arkadaşlarım Kader AMIKLUOĞLU, Susin İŞÇEN ve Sare TOPAL'a teşekkürü borç bilirim.

GİRİŞ

Günümüzde sıkça duyduğumuz kavramlardan postmodernizmin değişik tanımları mevcuttur. Ancak genel bir tanımlama yapılacak olursa postmodernizm; post “sonra” anlamına geldiğinden modernizm sonrası ya da en iyi şekilde, ilerlemeye ve yeniliğe inanan bir modernizm biçimi ile ilişkili olan fikir ve değerlerin sorgulanması olarak tanımlanabilir. Modernizm, sanat ve popüler kültür arasında net bir ayrım üzerinde dururken, postmodernizm herhangi bir sanat veya kültüre bağlı kalmaksızın, her konunun bireyselliğine ve özgünlüğüne değinmektedir.

Postmodernizm, yaklaşık yarım yüzyıldır edebiyat, tiyatro, sinema, resim, dans, mimari, müzik, felsefe, doğa bilimleri, sosyoloji ve diğer sosyal bilimler, feminist teori, psikoloji ve benzeri birçok alanda etkisini göstermektedir. İnsanla ilgili her alan postmodernist yaklaşımlarca yeniden ele alınmıştır. Başlangıcından bu yana postmodernizmin neliğine ilişkin tartışmalar -artık günümüzde eski hızını ve yoğunluğunu kaybetse de- devam edegelmiştir. Farklı konu, konum ve alanlarda kendisini göstermesi, bu alanları kendisine göre değiştirip, dönüştürüp, yeniden düzenlemesi postmodernizmin ele avuca sığmazlığının en önemli nedenleridir (Arslan, 2015:76).

Postmodernizmin tanımlanması çoğu araştırmacı için zordur. Bir araştırmacı için postmodernizm konusu ile ilgilenmek; kişi tarafsız olsa veya postmodernizme karşı önyargılı kalıplarla yaklaşıp bile artık onun bir parçası haline gelmiş olacaktır (Connor, 2001:20). Connor’ın burada değindiği nokta; bir araştırmacı postmodernizm konusuna girdiğinde tutarlılık, objektiflik, bilimsellik konularından uzaklaşabilir. Çünkü postmodernizm insanlara belirli bir özgürlük alanı sunmaktadır.

Modernizmin beşeriyeti hayal kırıklığına uğratması, iktidara olan inancın yitirilmesi, gerçeğe olan güvenin kaybedilmesi, gerçeğin ne olduğu konusunda şüphelerin çoğalması; ya da tek bir gerçek yerine, çok sayıda gerçeğin olduğu inancının yaygınlaşması; Postmodern algı ve bakış açısını netice verir. İnsan algısındaki değişim ve dönüşüm ise, tabii olarak sanat hakkında farklı düşüncelerin ortaya çıkmasına zemin hazırlar. Diğer sanat dallarında olduğu gibi yedinci sanat dalı olarak kabul edilen sinemada da çok katmanlı kurmaca, tek boyutlu gerçeğin yerini alır. Postmodern süreçte

izleyicinin sinema ve karakterleri içselleştirmesi/gerçek gibi algılaması nedeniyle izledikleri bir sinemanın devamını talep etmeleri, kahramanların akıbetleri hakkında merak veya endişe duymaları, senaristin kendi kurguladığı olay; ya da kahramanlarla kurduğu duygusal bağ, yönetmenin film sahnesinde inşa ettiği sanal dünyayı devam ettirmek istemesi, oyuncuların canlandırdıkları karakterlerle duygusal bağ kurması vb. sebeplerin de bahsi geçen durumda payı olabileceği göz ardı edilmemelidir (Arık, 2017:49).

Postmodernizm öncesi dönemde sanayi toplumunda makineye bağlı bir üretim gücü varken, postmodernizm sonrası dönemde bu güç bilgiye ve teknolojiye dayanmaktadır. Teknolojinin yapıcı-yıkıcı, özgürleştirici-kısıtlayıcı özelliklerinin yanı sıra doğası gereği toplumlarda değişmelere ve bozulmalara neden olmaktadır. Postmodernizm ve teknolojinin tanımları incelendiğinde bağlantılı oldukları görülebilmektedir. Her ikisinin de aynı süreç içinde yükselmesi de bunun bir diğer kanıtıdır. Postmodernizmin getirdiği çeşitlilik, ifade yöntemlerindeki değişim, toplumsal bakış açısı gibi konular televizyon ekranlarındaki yayın akışına da yansımaktadır. Postmodernizm temelli dizi, reklam vb. yayınlardaki metinler kasıtlı olarak, bireylerin anlamlar ile oynayabileceği ve belli bir kesimin çözümleyebileceği şekilde oluşturulur. Metinler yeni ve orijinal olarak tasarlanmaktan ziyade birbiri ile bağlantılı ve şuan ki gerçeğin devam şeklinde hazırlanmaktadır. Postmodernist yayınlar kendi içinde birçok soyut fikir taşır. Kimi zaman tahmin edilemez, karanlık, karamsar bir gelecek üstünde durulmaktadır. Bura da asıl amaç her seyircinin kendine farklı bir çıkarımda bulunmasıdır.

Kimliksel belirlenim, toplumsal ve psikolojik nedenlerle bireyin kendisinin ve başkalarının özgün niteliklerinin farkında olmasıyla, yani, kendi kişisel ve toplumsal niteliklerinin başka kişi ve toplumların niteliklerinden farklılığının bilincine varmasıyla kendi olumsallığını üretmesine bağlıdır. Bu açıdan kimlik belirli bir süreç dâhilinde toplumsal koşullar içerisinde belirlenmektedir (Güven,2015:273).

Postmodern dönemin başlamasının ardından kimlik tanımlarında temel olarak kullanılan ulusal kimlik yerine dil grupları, cinsel gruplar, cemaatler ve somut veya kurgusal olarak oluşan gruplar alınır. Bireylerin oluşturdukları izlenim, dış görünüş ve tüketim temelli faaliyetleri de kimliğin oluşumunda rol oynamaktadır. Kişilik (benlik) iddiası olmayan postmodern bireyler daha çok geçici ve ilginç olana sempati duyar. Bu

bağlamda sahip olduğu aile, ulusal, din, dil gibi bağlılıklardan kurtulup, onları geri plana atmaktadır. Ancak farklı kimliklerin bir arada, uyum içinde yaşama şansının olduğu ortamlar bireyin kendini tanıyıp, bulunduğu grup içinde kendini daha iyi tanımasına imkan sağlar. (Möngü, 2013:35).

Kimliğin postmodernizm ile bağlantısı ise postmodernizm döneminin başlangıcı kabul edilen II. Dünya Savaşı sonrası temel alınarak şu şekilde maddelenebilir;

1. Teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte kimliğin oluşmasında önemli etkenlerden olan geleneksel toplumlar gün geçtikçe kentleşmeye başlamıştır. Bu da insanların daha akıcı bir düzene geçmesine ve iletişim azaldığı için farklı kimlik tiplerinin oluşmasına zemin hazırlamıştır.
2. Çalışma düzenindeki farklılıklar aile yapısında değişikliklere neden olmuştur. Aile fertlerinin hepsinin çalışır duruma gelmesi aile olgusunu git gide zayıflatmıştır.
3. İnsanların iş hayatına atılması artık kendi kimliklerinden ziyade, çalıştıkları işin şartlarına uygun bir kimlik kazanmalarına, bu da zamanla kendi öz kimliklerini kaybetmelerine sebep olmuştur.

Postmodernizm, aynı zamanda, hakikat olarak belirlenen kültürel yapıları ortaya koyan ve çeşitli baskı altındaki modernite tarihlerini ortaya çıkaran eleştirel bir proje olarakta yorumlanabilir. Sonuç olarak, postmodernizmde ele alınan en yaygın temalardan biri kimlik kavramıdır.

Distopya ise her şeyin kusursuz olmadığı ve her şeyin çok yanlış gittiği bir dünya tasviridir. Distopya yakın gelecekte dünyaya neler olabileceği hakkında insanlara kâbus sahneleri sunar. Genellikle distopya eserlerinin ana temaları; isyan, baskı, devrim, savaş, aşırı nüfus ve felaketlerdir. Genel olarak bakıldığında kusursuz bir dünya düzeni sunan ütopyanın karanlık hali veya tam tersi olarak yorumlanabilir.

Distopya temalı eserlerde kurgulanan dünyalarda da, iktidarın sıradan halkla ilişkisi Panoptikon modelinde olduğu gibi sınırsızca gözetleme, kontrol etme ve gerekli gördüğü noktalarda cezalandırma üzerine kurulmuştur. Distopya, genellikle totaliter rejimlerin hüküm sürdüğü, insan haklarının ihlal edildiği ve bireyin yalnızlaşıp kimsesizleştiği, karanlık bir geleceği anlatan eserlerde karşımıza çıkar (Bilge, 2015:29).

Tanımlar

Postmodernizm: modernliğin parametrelerine, bilimsel bilginin üstünlüğüne, pozitif bilimlere, doğrusal gelişmeye, ulus-devlet anlayışına, endüstriyalizme, kapitalizme, demokrasiye, lâikliğe, insan haklarına, teknolojiye, bürokrasi ve uzmanlaşmaya karşı gelen ve onları sorgulayan; buna karşın belirsizliğe, parçalılığa, farklılığa, etnikliğe, alt kültürlerle, kültürel çoğulculuğa, bilgiye yönelik çoğulcu bakış açısına, yerel bilgiye, yerelliğe, özgünlük ve özgürlüklere ayrıcalık tanıyan bir harekettir (Kızılçelik, 1996, s.28).

Kimlik: Bireyin ait olduğu toplumsal çevrenin değerlerine, normlarına, akıl yürütmesine, sanatına, diline, dinine, gelenek göreneklerine ve diğer kurumlarına karşı geliştirdiği aidiyet bilincini ifade eder (Özdemir, 2001:108).

Televizyon Dizisi: Dizi, aynı ana karakterler, bazen sürekli bir mekan ortak paydasına dayanan ama birbirinden farklı olay dizilerinden oluşan dramatik anlatılar bütününe dile getirmektedir (Mutlu,2008:155).

Distopya: Distopya; ütopya ya da anti-ütopyadan farklıdır; ya yanlış gitmiş olayların sonucunda ortaya çıkan ya da toplumun belli bir bölümünün çıkarları için var olan toplum anlamına gelir (Gordin vd., 2010: 13-14).

Panoptikon: Panoptikon, bir hapishane dizaynıdır. Kavramı sosyal bilimlere kazandıran Foucault olsa bile, bu kendine münhasır hapishane modelinin mimarı Jeremy Bentham'dır. Bentham, 1791'de bu hapishane projesini ürettiğinde, amacı, bedenleri ve zihinleri ıslah ederek yeniden topluma kazandıracak bir iktidarı içselleştirme sisteminin kurgulanmasıydı. Kısaca açıklamak gerekirse, ortada bir gözetleme kulesi, onun etrafında dairesel biçimde tasarlanan hücreler, her bir hücrede sadece bir mahkumun yer alması, hücreler arasında duvarların bulunması, bu nedenle mahkumlar arasında iletişimin mümkün olmaması ve mahkumların daima gözetleme kulesindeki gözetleyici tarafından gözetlenmesi. Bu özgün mimari yapıda hücrelerin iki penceresi vardı: gözetleme kulesine bakan pencere içeride, hücrelerin içine ışığın içeriye sızmasını sağlayan pencere dışarıda (Foucault: 2006: 296-297).

Bu çerçevede birinci bölüm; postmodernizm, kimlik, distopya ve alan araştırmaları incelenmiştir. Postmodernizm başlığı altında postmodernizmin ne olduğu

ve televizyonla olan bağlantısı araştırılmıştır. Bu bağlamda postmodernizmin tanımı, tarihçesi, postmodernizmin savunucu görüşleri, postmodernizmin içeriğinde yer alan konular, televizyonda postmodernizmin işlenişi konuları üzerinde durulmuştur. Ardından kimlik başlığı adı altında kimlik ve postmodernizmin kimlik üzerinde ki etkisi üzerinde durulmuştur. Bu bölümde kimliğin ne olduğu, kimlik üzerine yapılan tanımlar, geleneksel toplumlarda kimlik oluşumu, kimliğin yapısı, modernizm ile değişen kimlik yapısı, postmodernizmin kimlik üzerindeki etkisi ve postmodernizmin kimlik inşası üzerindeki rolü konularına değinilmiştir. Daha sonra çalışmanın ana temasını oluşturan distopya konusu işlenmiştir. Bu noktada distopyanın tanımı ve kökeni, distopya hakkındaki görüşler, distopyanın tarihsel süreci, distopya konusunun sinema ve televizyonda işlenişi ele alınmış ve son olarak distopyanın denetim mekanizması panoptikon ve Michel Foucault görüşleri üzerinden aktarılmıştır. Bölümün son başlığı ise bu konuya ilişkin ilgili çalışmalara yer verilmiştir.

Araştırmanın ikinci bölümünde ise araştırmanın metodolojisi açıklanmıştır.

Üçüncü ve son bölümde ise postmodernizm ve kimliğin televizyon dizilerinde sunumunu somutlaştırmak adına, distopya temalı bir dizi olan “Black Mirror” dizisinin konuya ilişkin en iyi örneği olabileceği düşünülen altı bölümü çözümlenmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. POSTMODERNİZM, KİMLİK, DİSTOPYA VE ALAN ARAŞTIRMASI

1.1. Postmodernizm

Postmodernizm kelimesi 21. Yüzyılda yer alan ve popülerliğini her zaman koruyan konulardan biridir. II. Dünya Savaşı'ndan sonra ortaya çıkan postmodernizm kavramı hem bir düşünce şekli hem de felsefik bir yapı olarak sürekli tartışılmıştır. Postmodernizm sanat, mimari, edebiyat, sinema gibi birçok farklı dalda incelenmiştir. Bazen modernizmin devamı, bazen modernizmi bitirip ona karşı bir anti-tez, bazen de bir milat olarak yani yeni bir dönemin başlangıcı yani vasıflandırılmıştır (Aytekin, 2014:127). Farklı şekillerde yorumlanan postmodernizmin temelinde modernizm olduğu için, kavram modernizmi baz alınarak yorumlanmıştır. Bu kadar farklı yorumun gelmesinin bir diğer nedeni de postmodernizmin, modernizm gibi net bir tanımının olmayışdır. Bireyler ilgilendikleri ya da çalıştıkları alanlara göre farklı şekillerde açıklama yapmışlardır.

“Sonraki” anlamına gelen post ve modern kelimelerinin birleşmesiyle, modernizm sonrası anlamına gelen postmodernizm kavramı oluşmuştur. Türkçede modern kelimesinin anlamı; ilerici, çağdaş, yenicidir. Latince kökenine bakıldığında “modernus” sözcüğünden gelen “şimdi, hemen” gibi anlamları olan “modo” sözcüğünden türediği görülmektedir. Bu sözcük ilk kez milattan sonra 5. yüzyılda Hristiyanlık öncesi ve sonrası dönemi ayırmak için kullanılmaktaydı. Ancak daha sonra eski ile yeniye ayırmak için kullanılmaya başlanmış ve bu şekilde günümüze kadar gelmiştir (Çetişli, 2008:153). Postmodernizmin kelime anlamı incelendiğinde, modernizmden sonra gelen, şimdinin yenilikleri gibi bir anlam ifade etmektedir. Bu nedenle postmodernizm daha çok modernizmin karşıtı, tamamlayıcısı veya kapsayıcısı şeklinde yorumlanabilir.

Postmodernizm akımı modernizmin her şeyi büyük anlatılarla açıklayabileceğini reddeder ve büyük anlatılara, üst söylemlere şüpheyle bakar. Postmodernist kuramcılardan M. Foucault ve J. F. Lyotard, "her şeyin birbirine bağlanmasını ya da temsil edilmesini sağlayan bir üst-dil, üst-anlatı ve üst-teori fikrini" reddetmektedir.

Lyotard kısaca postmodernizmi "üst anlatılara inanmamak" olarak tanımlar. (Harvey, 1999: 60).

Lyotard postmodernliği şimdiki post-endüstriyel topluma karşılık gelen bir durum olarak ifade eder. Modernlik onun için, tarih felsefesiyle eşdeğer kıldığı üst-anlatıların Batı toplumlarında hem bilim hem de devleti meşrulaştırmada oynadıkları rollerden ibarettir. Aklın üretime, politika ve ahlâka uygulanması yoluyla ilerlemenin garanti olduğunu dile getiren 'özgürleşme anlatısı' ve Hegelcilikle Marksizmin 'spekülatif anlatısı' olmak üzere iki temel üst-anlatı vardır. Bilgi ve enformasyon teknolojisinin merkezi bir rol üstlendiği üretim tarzına dayalı post-endüstriyel toplumlardaki yaşam biçimi üst-anlatıların reddini gerektirir. Bu reddediş bilimdeki ilerlemeden kaynaklanır. İlerlemenin devamı inanmazlığı getirir (Lyotard, 1994: 12).

Jean Baudrillard'ın yeni toplumun, kültür, deneyim ve öznellik biçimleri yaratan radikal *semiurgy* 'inin taklitler (simulations) ve suretler (simulacra) ürettiği bir postmodern toplum halinde mevcut bulunduğunu ileri sürmektedir. Lyotard "modernitenin büyük umutlarının sona erdiğine ve geçmişin totalleştirici toplumsal teorilerini ve devrimci siyasetini sürdürmenin olanaksızlığına işaret eden bir 'postmodern durum' betimlemesi" yapar. Jameson ise, postmodernizmi "geç kapitalizmin kültürel mantığı" olarak yorumlar. Buna göre "çağımızın büyük anlatıları olarak totalleştirici Marksist teorileri desteklerken, postmodernizmin kendisini kapitalizmin yeni bir evresi içinde yer alan yalnızca kültürel bir mantık olarak göreceleştirir." (Kellner, 2000: 368-369).

Bugün simülasyon evrenini gerçeklik unsurları ile aşıp geçebilmek mümkün değildir. Çünkü sistem değersizleştirme unsurlarını da kullanarak gerçeklik evrenini aşıp geçmiş, gerçeklik öncesi büyüleyici ve ayartıcı bir düzene yol açmıştır. Simülasyon evrenini aşıp geçebilmenin yolları ise, ya sisteme benzeyen şeyler üreterek onu gidebileceği en uç noktaya götürerek tersine çevirmek, ya simülasyondan hızlı hareket ederek onu tehlikeye sokmak, ya simülasyon evrenini en ince ayrıntılarına yapısal unsurlarına dek çözümlemek ya da tüm çözümlemelerden vazgeçerek şeylerin ilk ortaya çıkış ve yok oluş anlarına odaklanmak olarak özetlenebilir. (Baudrillard, 2002)

Postmodernizme göre gerçeklik kişiden kişiye, toplumdan topluma, durumdan duruma değişiklik göstermektedir. Evrensel ve kesin bir gerçek yoktur. Bu nedenle

“kaynak”, “merkez”, “temel”, ve “evrensellik” gibi kavramlar ile bunları temel alan kuram, yaklaşım, ideoloji ve konular kökten sorgulanmaktadır. Çünkü hiçbir şey sonsuz değildir ve her an her şey değişebilme potansiyeline sahiptir. Düşünceler, görüşler, hayaller kişiden kişiye değişiklik göstermektedir. Postmodernizm her türden belirlenmenin karşısında yer alır (mimoza.marmara.edu.tr).

Daniel Bell’e göre postmodernizmden önce sanayi toplumunda makineye bağlı bir üretim gücü varken, sanayi sonrası dönemde bu güç bilgiye dayalıdır. Bell, postmodernizmin temelini de bu bilgiye dayandırmaktadır. J. F. Lyotard ve J. Baudrillard’a göre bilimsellikten benzetime, emekten bilgiye geçiştir. Jameson ve Harvey gibi Neo-Marksistler postmodern durumu kapitalizmin daha ileri bir aşaması olarak yorumlar (İnaç, 2003:346-348).

Postmodernizm doğası gereği anti-otoriter ve olumsuz bir tutum ile diğer kuramların yerine bir şey koymaktansa, haksız iddialarını çürütmek ile daha çok ilgilenmektedirler (Sim, 2006:362). Postmodernistlerin, bir bütün olarak dünyaya bakış açıları farklıdır. Felsefi düşünceleri yalnızca estetiği desteklemek amacıyla değil bunun yanı sıra postmodernitenin ‘geç kapitalist’ kültürel koşullarını çözümlemek için de kullanılmaktadırlar (Butler, 2002:3). Postmodernistlerin hedefi; bulunan mevcut düzeni korumak, insanlık için yeni ve en iyi düzeni oluşturmak, vaatler sunmak değil, anti-temelci bir eğilim ile mevcut kuramların temelini sarsarak kargaşa yaratmaktır. Postmodernizmin bu noktada sunabileceği bir çözüm yolu yoktur ki zaten böyle bir endişe de taşımamaktadırlar.

Postmodernizm farklı yerlerde, farklı kültür ve toplumlarda, farklı koşullarda geliştiği için toplumdan topluma ya da bir coğrafi bölgeden diğerine farklılık gösterip farklı tarzlar oluşturmuştur. Her yerde aynı tarzın kullanılması beklenemez. Yine de bu farklı eserlerin postmodern olarak anılmasının nedeni onun belli özelliklerini taşımalarıdır. Örneğin, ne kadar farklı tarzda olsalar da hepsi modernizme karşıdır. Modernizmdeki seçkinciliği eleştirirler. Aslında bu eleştiri modernizmin içinde de yer almaktadır. Örneğin M. Proust’un ve J. Joyce’un eserlerinde modernizmin aşınmalara ve kırılmalara uğradığı görülmektedir. Joyce’un kaleme aldığı *Ulysses* postmodernizmin bir habercisi olma niteliğini taşımaktadır (Emre, 2006: 85).

Yine de postmodernizmin öncesine bakıldığında modernizmden sonra geldiği görülür ve her yazı türünde belli modern kurallar olduğu için onun devamı olarak da düşünülür. Elbette postmodernin özellikleri arasında modernizmin özelliklerinden de etkileşimler vardır. Örneğin modernist eserlerde görülen paranoya, bazı postmodernist eserler de görülmektedir (Ken Kesey, *Guguk Kuşu Yuvasından Uçtu* (*One Flew Over the Cuckoo's Nest*, 1962 ve Thomas Pynchon, *Gravity Rainbow*, 1973) Bu durumda anti-realist bir durumdan söz edilmektedir ve postmodernizdeki kurgu çeşitlerini açıklamak için birçok terim ortaya çıkmıştır: “üstkurmaca” (surfiction, Raymond Federman), “post-çağdaş roman” (Jerome Klinkowitz), “uydurmaca” (fabulation, Robert Scholes), “tarih yazımsal üstkurmaca” (historiographic metafiction, Linda Hutcheon) ve Susan Strehle’nin postmodern kurgunun “kuantum evrenindeki kurgu” olduğunu öne süren “etkincilik” (actualism) kavramı (Woods, 1999: 50- 51).

Postmodern düşünceye genel olarak baktığımızda (Çağlar, 2008: 369-386);

- Modern sürece yönelik eleştirel, yok sayıcı, dönüştürücü bir tavır sergiler.
- Büyük anlatıların reddedilmesi esastır. Yerel olana dönüş söz konusudur ve teori yerini kurguya bırakır.
- Gerçekler karmaşıktır, bütünlük arz etmez ve uyumlu değildir. Belirli bir zaman ve mekânın sözcüklerini kullanmak yerine gerçekliği kendi bütünlüğü içinde anlamaya çalışmak esastır.
- Doğru anlam içinde gizlidir, doğruyu açığa çıkarmak isteyenler olayların toplumsal anlamlarına bakmalıdırlar.
- Bilgi kaynaklarında, bilim topluluklarında, dildeki anlamlarda çoğulculuğun ve parçalanmanın kabulü esastır.
- Anti-temelci bir eğilim vardır.
- Sıralılık - çizgisellik göreceliğe, diyalektik olumsalcılığa dönüşür. Yöntem yoktur.
- Farklılığın ve çeşitliliğin vurgulanıp benimsenmesi; doğruluk, gerçeklik, hakikat anlayışlarının tartışılmasına olanak sağlayan dilsel dönüşümün yaşama geçirilmesi söz konusudur.

- Tarih, özne ve yazar devre dışı bırakılır.
- Mutlak değerler ve tek bir doğru yoktur, nesnellik yoktur.
- Orijinalliğe değer verilmez, orijinal diye bir şey yoktur.
- Yaşam ve sanat, seçkin ve popüler olan arasında ayrım yoktur. Her nesne sanat yapısı, her insan sanatçıdır. İroni ve pastiş (taklit) ön plandadır.
- Modern süreci sorgulayıp yıkıcı eleştirilerde bulunsa da onun yerine geçebilecek alternatif bir sistem sunmaz.
- Ne olsa uyar düşüncesi temelinde herkes aynı anda haklıdır anlayışı hâkimdir.

Nitekim örneklemimizi oluşturan Black Mirror dizisinin bölümlerine bakıldığında da bu maddelerin birçoğu gözlemlenmektedir. Örneğin “Fifteen Million Meters” bölümünde belirli bir yer ve tarih yoktur, bireylerin ne istedikleri önemsenmeden sistemin verdiği görevleri yapmaya mecbur bırakılmışlardır. “White Bear” bölümünde bir olay üzerinden yapılan toplumsal eleştiri mevcuttur. Burada mutlak değerler yerine toplumda kendini yüceltmış bir grubun görüşü ön plandadır. “The Entire History of You” bölümüne bakıldığında insanların birbirinin geçmişini dilediği gibi görebilmesi durumların gereğinden fazla sorgulanmasına buda olayların kendi bütünlüğünden çok geçmişe bağlanarak yorumlanmasına zemin hazırlamaktadır. Oysa her olay kendi zamanında ve kendi bütünlüğü içinde yorumlanmalıdır. “Men Against Fire” bölümünde ise modern sistem olabildiğince eleştirilmiş ancak çözüme yönelik her hangi bir öneri sunulmamıştır. Sistem içinde farklı olanlar eritmeye çalışılmış, orijinallik, farklılık konuları geri plana atılmıştır.

1.2. Postmodernizm ve Televizyon

Günümüzde çağdaş televizyon pek çok postmodern temelli özellik taşımaktadır. Bunun yanı sıra postmodern kuram insanlara televizyonun metinsel oluşuyla ilgili birçok kışkırtıcı öge sağlar. Bu nedenle televizyona çok fazla postmodern kuram uyarlaması yapılmaktadır (İrvan, 2002).

Postmodern kültür ya da televizyon kültürü parçalıdır. Yüksek ve aşağı kültürler arasındaki ayrımı yok eder. Geleneksel kültürleri yeniden üreterek deforme eder.

MTV bu özelliğine iyi bir örnektir. MTV’de birbiri ardına kısa aralıklarla değişen görüntü ve müzikler, farklı kültürlerden birçok öğeyi içinde barındırır. Ancak bu öğeler gerçekte olduklarından farklı temsil edilirler. Ancak bu farklılık bir noktadan sonra bir anlam ifade etmemeye başlar ve kültürel öğeler televizyonda göründükleri hale dönüşürler (Abercrombie, 1996:38).

Televizyon, postmodernizm için çok fazla kaynak sağlayan bir yapıya sahiptir. Teknoloji dünyası içinde görsel ve işitsel özellikleriyle bilgiyi toptan sunumu, hedef kitleye olan bütüncül yaklaşımı ve kolay algılanabilir yapısıyla insanların yıllardır vazgeçemediği bir kitle iletişim aracıdır. Kitle iletişim araçları, dünyada insanların büyük bir ürün, düşünce ve değer pazarını daha kullanılabılır hale getirmiştir. Öyle ki bir insan, dünyanın en ıssız bölgesinde, en umulmayan yerlerde bile bir uydu antenine veya güneş enerjisine rastlayabilir (Adams, 1999).

TV kamerası ve mikrofon gerçeği kaydetmez, fakat onu şifrelerdir. Şifreleme ideolojik olan bir gerçeklik hissi üretir. O zaman yeniden takdim edilen, gerçekliğin ta kendisi değil, ideolojidir. Bu ideolojinin etkinliği ise televizyon aracılığıyla gerçek olanın tarafsızlığı içinde, kendi gerçeklik iddiasını yerleştiren kavram anlamında olanın, televizyonu yerleşmiş geleneklere karşı çıkıcılığı ile zenginleştirilmektedir ve böylece de gerçeği değil, ideolojiyi üreten gerçeği gizlemektir (İnceoğlu, 1995:234).

Bir gerçeklik yaratma iddiasında olan televizyon, gerçeklikten farklı olmadığını ve gerçekliğin temsiliyi öncelediğini vurgulayarak postmodern özellikler gösterir. Örneğin, bir cinayet olayı ile ilgili bir haber, gerçekten de ne olduğuna ilişkin farklı imgeler içerebilir. “Stüdyodaki sunucu, olay yerine giden muhabir, olayın gerçekleştiği mekândan görüntüler, editörün uygun gördüğü arşiv görüntüleri, kurbanın aile veya mezuniyet fotoğrafları, bir ‘uzman’ tarafından yapılan yorumlar, kurbanı ve katili tanıyan insanların yorumları, bilgisayar grafikler vs. olay ile temsili arasındaki ilişkiyi karmakarışık bir hale sokar.”

Söz konusu olan gerçek bir cinayettir, ancak televizyon yeni bir olayı temsil etmekten çok bildik görüntüleri yeniden üretiyor gibidir. Bu anlamda cinayet bir taklittir, çünkü temsiliyle birliktedir ve dolayısıyla farklı temsil biçimleri (arşiv görüntüleri, canlı görüntüler, bilim adamlarının görüşleri) arasında bir çelişki yoktur. İmge ile göndergesi arasında bir farklılık yoksa eğer, imgenin gerçekliğini

sınayabileceğimiz doğru bir temsil biçiminden söz edilemez. Her imge ve her temsil diğerleri kadar doğrudur (Fiske, 1997:35-36).

Nitekim Fiske'nin bu örneğini doğrular nitelikte “White Bear” bölümünde bir cinayet ve katilin yargılanması anlatılmaktadır. Bölümde temel konu adalet sistemidir. Bakıldığında; kadın bir suçluyu ve cezalandırılma biçimi de adaleti temsil eder ve bu şekilde yargılanması izleyicide her hangi bir sorun teşkil etmez. Çünkü imge ve göndergesi arasında bir farklılık yoktur. Burada önemli yeni bir olayı temsil etmektir. Olaylara öncekilerin taklidiymiş gibi bakmak yerine, diğerlerinden farkını görebilmek ve analiz edebilmek önemlidir.

Baudrillard, uydu yayınlarının, televizyon reklamlarının ve programlarının nasıl ve ne şekilde toplum bireyleri ya da diğer bir deyişle özneler oluşturduğunu “Precession of Simulacra” adındaki makalesinde tartışmıştır. Baudrillard günümüzdeki kitle iletişim araçlarının gerçekte olmayan bir gerçek yani “hipergerçek” ortaya koyarak bireylerin kendilerini tanımlarken, sosyal yani doğal çevrelerinden uzaklaşmalarına, onlara yabancılaşmalarına sebep olmaktadır. Ekrandaki görüntülerden ve mesajlardan yakınında bulunan kişilerden etkilenirmişçesine etkilenen kişi, kendine o görüntüleri ve mesajları aktaran kişileri gerçek hayatta olduğu gibi etkileyememektedir. Bu durum onu bir yandan aktif yani etkileyen yaparken, diğer yandan pasif yani etkileyemeyen yapması durumu aslında hipergerçeğin önemli bir özelliğidir (Doltaş, 1991:175). İnsanların gerçek hayat ile böyle sanal şekilde iletişim kurması hem bireyde ortama yabancılaşmaya hem de onlara bu sanallığı sunanların politik anlamda güçlenmesine sebep olmaktadır.

Kanaatimizde bu bağlamda “Black Mirror” hipergerçekliğe güzel bir örnek niteliğindedir. Bölümler incelendiğinde insanlar sosyal çevreden ziyade sanal çevrede etkinlik göstermektedir. İnternette veya sosyal medyada yayınlananlar bireyler için çok daha önemli hale gelmiştir. İnsanlar günlük yaşamlarındaki gibi sağlıklı iletişim kuramazlar. Kurdukları yapay dünyalarında gördükleri olay ve olgulardan etkilenerek bir tepki verirler. Ancak sanal dünyada feedback pek mümkün değildir. Şöyle ki; bir insanın başına gelen olaya üzülür ve onu teselli etmek için yanında olursunuz. Ancak sanal dünyada sizi etkileyen olay ve kişilere gösterdiğiniz tepki bir “like” veya

“yorum”dan ibarettir ve karşıdaki kişiye doğrudan tepki vermeniz mümkün olmamaktadır. Özetle bireyler artık tekpkisizleştiklerinden alıcı durumunda kalır.

Medya kültürü, postmodern toplumun temelindeki yüzeyselliği, kolaycılığı ve süreksizliği barındırmaktadır. Medya kültürünün simgeleri yenilikçidir, sürekli bir yaratıma dayanır. Yeni simgeler eskilerinin yıkıntıları üstüne inşa edilirler. Medya kültürleri yeni izleyicilere kolaylıkla erişebilir ve yüzeysel değerleri sürekli olarak değiştirirler. Yeni medya, modern postmodern topluma geçiş olarak nitelenen sürecin merkezindedir. Üretim, ekonomi, siyaset ve kültür sistemlerinde özellikle de üretimle iletişim arasında çarpıcı bir değişim meydana gelmektedir. Modern toplumun ekonomi, siyaseti üretim ve kültürün bütünleşme araçları olarak hizmet eden iletişim biçimleri tarafından tümüyle tahakküm altına alındığı yeni bir aşamaya girdiğini söylemek mümkündür (Lundby ve Ronning, 1997:22-25). Postmodernizmin başlangıcı kabul edilen II. Dünya Savaşı’ndan bu yana teknolojinin yayılımında en önemli unsurlardan biri de medya kültürüdür. Medya, sürekli değişen dünya düzeni, teknoloji ve sisteme ayak uydurmak adına sürekli yenilenmek ve hızı takip etmek durumundadır. Nitekim örneklemimizi oluşturan Black Mirror dizisinin “National Anthem” bölümü bu konuya örnek teşkil etmektedir. Bölümde kaçırılan İngiltere prensesinin haberleri televizyonun yanı sıra sosyal medya kanalları üzerinden sürekli canlı yayın ile yayınlanmaktadır. Burada görüldüğü üzere medya bireylere istedikleri zaman, her ortamda ulaşabilmektedir.

1.3. Kimlik

Tarihsel süreç içerisinde toplumsal yapıların ve yapılanmaların geçirdiği her evrede kimliğin de o evreye göre farklı oluşumlar gösterdiği gözlemlenmiştir. Toplumlarda görülen değişimler, gelişmeler ve toplumun karmaşık bir hal alması kimlik kavramını anlamlandırma değişkenlerinde de farklılık yaratmıştır. Örnek vermek gerekirse, geleneksel dönemde kimlik kavramı ait olunan soy, aile, klan gibi gruplar ile bağdaştırılırken; modernizmin gelmesiyle birlikte toplumsal yaşamın merkezine bireyin ta kendisi getirilmiş, bununla beraber modern toplumlar da kimlik kavramı hareketli ve çoklu bir yapıya dönüşmüştür (Möngü,2013:33).

Kimlik, farklılığın vurgulanmasıdır ki, bireysel ve toplumsal kültür ve inançla bağlantılıdır. Bu anlamda modern toplum hem bireysel hem de toplumsal kimlik bilincinin modern düşünce çerçevesinde şekillenmesine hız kazandırmıştır. Kimlik, sosyo-psikolojik bağlamda bireyin kendisinin ne ve nerede olduğunu açıklaması ve tanımlamasıdır (Guibernau 1997:126-127). Bu tanımlama bireysel ve toplumsal bağlamda kendimizi algılamamıza olduğu kadar, öteki olarak konumladıklarımızın bizi algıladıkları ve konumladıkları yer ile de ilişkilidir. Bu çerçevede insanların bazılarıyla ortak olan yönlerimize, diğer bazılarından farklılaşan niteliklerimize işaret eden bir aitlik sorunu olması bağlamında kimlik, bireyin kişisel konumunu belirginleştirir ve bireyselliğine sabit ötsel bir zemin kazandırır (Weeks 1998: 85).

Kimlik anlamına gelen “identity” terimi, “idem” sözcüğünden türemiş olup “aynı olma” anlamındadır fakat kimlik anlamını ise “tıpatıp benzeme” anlamındaki “identical” anlamından sonra kazanmıştır. Bu noktadan hareketle, kimlik, bir insanın sadece ait olduğu topluluğu değil aynı zamanda kendini tanımlarken bu topluluktan ve onun özelliklerinden hareket etmesini ve topluluk ile kendini bir görerek özdeşim kurmasını anlatmaktadır (Gambetti,2008:106).

Erikson, kimlik keşfinin yönü ve zamanlaması olmak üzere kimlik keşfinin iki bileşenine dikkat çeker. Kimlik keşfinin yönü ile kimliğin zaman içindeki değişiminin hangi şekillerde görüldüğü ve ne yönde geliştiği; zamanlamasıyla da, kimliğin ilk kez baskın bir uğraşı alanı olarak belirlenmesi kastedilmektedir (Erikson,1968:154).

Kimlik çalışmalarındaki önemli dönüm noktalarından bir diğeri ise, kimliğin ne olduğuna ilişkin sorgulamanın yerini söylemsel olarak nasıl inşa edildiğine yönelik tartışmalara bırakması olmuştur. Bu yeni dönemde, kimliğe bakış açısı da değişmiş, kimlik artık bütünlüklü ve sabit değil, parçalı, çelişkili ve çoklu bir yapı olarak görülmeye başlanmıştır. Daha önce, sosyal grup ve kategorilerin neredeyse doğal ve verili olduğu düşünülürken, yeni dönemde, sosyal grupların söylemsel olarak nasıl oluşturulduğu ve sosyal grupların akışkan ve esnek yapısı üzerinde odaklanılmıştır (Wetherell, 2010: 13-15).

Her insan doğduğunda ona bir ad verilir; kimlik kartı çıkartılır. Bunun da ötesinde, her insan belli bir ailenin, dinin, kültürün, dilin, ırkın, ulusun ve ceddin üyesi olarak dünyaya gelir. Bunlara genel olarak aidiyet grupları adı verilir Aidiyet

gruplarının normları ve değer sistemleri doğrultusunda sosyalleşmeye, kim olduğumuzu, nereden geldiğimizi ve nereye gideceğimizi öğrenmeye ve içselleştirmeye başlarız. Aidiyet gruplarından sonra insanın sosyalleşme ve kimlik kazanma sürecine etkide bulunan unsurların başında referans grupları gelir. Referans grupları bireyin kendi değerlerini ve davranışlarını belirlerken ölçü aldığı gruplardır. Bunların aidiyet gruplarından önemli bir farkı, onlar gibi bireyin geçmişine yönelik değerlendirmelerinden ziyade gelecekle ilgili ideallerini ve projelerini yönlendirmelidir (Bilgin,1994:236).

Kolektif bağlamları içinde (aidiyet ve ayniyeti belirttikleri sürece) kimliklerin yapısının, hepsi birbirine bağlı şu beş temel özellik çerçevesinde tanımlanabilir (www.birikimdergisi.com):

1. Kimlikler, öznelde zuhur etmelerine, öznel yapılar olmalarına karşın, öznelin niyetlerine indirgenemeyecek “nesnel” bir boyutla bireyleri kolektife bağlarlar.
2. Kimlikler, “provokasyon” adını verebileceğimiz soru-cevap ilişkisi bünyesinde ortaya çıkarlar.
3. Kimlikler, bütün öbür farklılıkların birkaç farklılık lehine geri plana itilmesi yoluyla oluşurlar.
4. Kimlikler, çoğulcu bir yapıları olmasına karşın, hep hiyerarşik bir sistem içinde hizmet görürler.
5. Kimlikler, görelî (izafi) adlandırmalardır.

Bu özellikler açıklanacak olursa;

1. Kimlikler, öznel olmanın yanı sıra “nesnel”dir. Burada nesnel kelimesi amprîk olarak değil, kimliğin toplumda tanınması olarak kullanılmıştır. Yani kişinin kendini tanımlaması öznel, toplumun kişiyi o şekilde tanınması ve tanımlaması nesnel bir durumdur. Örneğin; erkek olmak. Bu kimliğe yüklenen pek çok nosyon bulunmaktadır. Bireyler farklı düşünce ve davranışlar içinde olsalar da bu nosyonlar çerçevesinde hareket etmektedir. Mesela İngiltere’de bu ayrım; “sex” (biyolojik cinsiyet) ve “gender” (toplumsal cinsel kimlik) şeklinde

yapılmaktadır. İşte kimlik, hem bireysel hem de toplumsal olarak tanımlansa da dışsal özelliklerden çok içsel dürtülere daha bağımlıdır.

2. Kimlikler, bireylerde kendiliğinden oluşuyor gibi algılansa da provokasyon ile ortaya çıkmaktadır. Örneğin; Atatürk'ün gençliğe hitabesinde yer alan “Ey Türk Gençliği” sözü bir çağrıdır. Ancak tek tek kişilere yönelik olmaktan ziyade kamuya yapılan bir çağrıdır. Bu çağrıya geri dönüş yapabilmek için kişinin bu nesnel kimliği ile çağrılan özne arasında bağlantı kurması gerekmektedir. Eğer kişi kimliğini hatırlar ise çağrıya yanıt verir ancak bağlantı kuramaz ise çağrıyı duymazdan gelebilir.
3. Kimlikleri sınırlandıran ayrımcı çizgiler, farklılıkların karmaşık yapısından çıkıp, bu farklılığı daha aza indirmekle oluşmaktadır. Örneğin; insanlık tarihi boyunca süre gelen etnik ayrımlar günümüzde de aynı şekilde kullanılsalar bile, gün geçtikçe daha da detaylandırılmıştır. Bu da etnik ayrılıkların daha açık şekilde kimliklenmesine zemin hazırlamaktadır. Yani bu ayrımcı çizgiler artık saf ve karmaşık haliyle değil, birbirleri ile uydurulmuş şekilde kabul görmektedir.
4. Bireysel kimlikler aslında bir dizi çoğul kimliğin bir araya getirilerek işlemesi sonucu var olurlar. Ancak bu çoğul kimlikler hiyerarşik bir sistem tarafından bir arada tutulmaktadır. Bireyler bir veya birden fazla etnik, dini, cinsel, mesleki gibi kimlikleri bütünleştirerek, kendi kimliği olarak benimsemektedir. Ancak benimsenen bu farklı kimliklerin işlenmesi, toplumsal hiyerarşi nedeniyle merkezi bir kimliğe dönüşmektedir.
5. Kimlikler, hem göreceli, hem de karşıt bir duruma oranla konumlandırılmış adlandırmadır. Örneğin; Afrika’da bireyler genel olarak siyahidir. Bu bağlamda “siyahi” tabiri beyaz tenli bireyler ile kültürel veya toplumsal bir fark belirtmek istendiğinde başvurulmuş bir adlandırma, sınıflandırmadır.

Özetle kimlik kavramı bazen diğer insanlara benzemeyi, bazen de onlardan farklılaşmayı gerektirmektedir. Ama her iki durumda da bir başkasının ya da ötekinin olması önemlidir. Bu nedenle, kimliğin inşası ‘ne olunduğu değil, ne olunmadığı’ üzerine oturtulmasını, kendi kimliğinin inşa aynası olan “öteki” de hem kendini inşa etmekte hem de öteki de bu tarafı inşa etmektedir. Sonuçta, kimlik tanımı bir ötekinin varlığını gerektirmekte, bireyin farklılıkları başkalarının kimlik örüntüleri karşısında

anlam kazanmaktadır. Bu yüzden çoğulluk ifade eden kimlik, aslında başka kimlikleri de içermektedir. Bu arada, tüm kimliksel tanımların, birbirlerinin aynalarında hem kendilerini, hem de diğerlerini inşa ederlerken, aslında hepsinin birden tahrip olduğu (Kılıçbay 2003: 162) unutulmamalıdır.

1.4. Kimlik ve Postmodernizm

Kimlik, farklılığın vurgulanmasıdır ki, bireysel ve toplumsal kültür ve inançla bağlantılıdır. Bu anlamda modern toplum hem bireysel hem de toplumsal kimlik bilincinin modern düşünce çerçevesinde şekillenmesine hız kazandırmıştır. Kimlik, sosyo-psikolojik bağlamda bireyin kendisinin ne ve nerede olduğunu açıklaması ve tanımlamasıdır (Guibernau 1997: 126-127).

Kellner, modernitede kimliğin oldukça devingen, çok katlı, değişme ve yeniliklere açık hale geldiğini açıklamakta ve modern kimliğin özelliklerini şöyle sıralamaktadır:

-Kimlik, aynı zamanda toplumsal ve öteki bağlantılıdır. Böylelikle, yeni kimliklerin, olası kimliklerin sınırları sürekli genişlemekle birlikte, kimlikler hala görece sınırlandırılmış, sınırlanmış ve sabittir.

-Moda ve yaşam olanakları değişip genişledikçe insan kimliğini seçebilir, imal edebilir ve sonra yeniden imal edebilir.

-Modernitede toplumsal olarak tanımlanmış mevcut roller, normlar, görenekler ve beklentiler arasında bir etkileşim yapısı hala vardır. İnsan bu süreç içinde kimlik edinmek amacıyla seçim yapmak, sahiplenmek ve yeniden üretmek zorundadır. Dolayısıyla “öteki” modernitede kimliğin kurucu unsurlarından biridir.

-Kimlik, her zaman istenildiğinde değişebileceğinin ve değişiklik yapabileceğinin farkındadır,

-Modernite geçmiş zaman biçimlerinin, değerlerinin ve kimliklerinin yıkılışının ve yenilerinin üretiminin bir aradalığını ifade eder.

-Nitekim modernitede kimlik sorunu, biz kendi benimizi nasıl kurar, kavrar, yorumlar kendi kendimize ve başkalarına nasıl sunarız demektir (Kellner 2001:195-196 akt. Güven, 2015:274-275).

Postmodernistlere göre insan sürekli bir oluşum halindedir; o hem her an çevresinden etkilenir, duyularıyla çevresini algılar, duygulanır, yorumlar ve anlar, hem de çevresini kendi eylem, tavır ve görüşleriyle etkiler. Böylece insandan özgün ve özgür kişiymiş gibi söz etmek, yaşam gerçeğini çarpıtmak olur. Postmodernistler bu nedenle “kişi” sözcüğü yerine “özne” sözcüğünü kullanırlar (www.mimoza.marmara.edu.tr).

Ben ancak öteki ile var olabilir, çünkü o ben olmayandır. Öteki ve ben ilişkisi birbirini tamamlayan bir ilişkidir; ötekini dışlarken beni, beni oluştururken de ötekini biçimlendiririz. Öteki iletişim halinde olunan değil, izlenen ve izleyen kişidir (Baudrillard, 2004: 162). Negatif bir anlamda ben ya da bizden olmayanı temsil eder ve işaret ettiği ‘fark’ ben ya da bizin kimliğini kavramamızı kolaylaştırır.

Postmodernizm ‘ne olsa uyar’ ve ‘herkes haklıdır’ mesajları veren, modernite içindeki birçok paradoksu gündeme getiren ve modernitenin üst-anlatılar, evrensellik, hakikat, akıl, gerçeklik, çizgisellik, diyalektik, sınıf gibi temel kavramları karşısında perspektif çokluğu, yerellik ve tikellik, imge ve benzetim, yorum, görecelik, olumsalcılık, kimlik, farklılık, çoğulculuk gibi yeni kavramlar icat eden; araçsal rasyonalite ve kurtuluş söylemlerine kuşkuyla bakan bir düşünce tarzıdır şeklinde yorumlanabilir (Möngü,2013:35).

Postmodernite kimlik inşasında, modern paradigmanın tersine kaygan bir zemin üzerinde gelişen toplumsal koşullar içerisinde belirsizlik, çeşitlilik, heterojenlik, karmaşıklık, görecelik ve parçalanmışlık kavramları hâkimdir. Bu dönemin geçerli olan kimlik söylemi, heterojenlik ve farklılık özünde biçimlenmektedir. Bu dönemde kimlik kavramı, toplumsal yaşamın hızla farklılaşması ve karmaşılaşması sonucu, çok daha kırılgan, değişken ve çok katmanlı bir yapıdadır. İletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte zaman ve mekân tanımlamalarının dönüşüme uğradığı postmodernitede, kimlik kavramı sorunsallaştırılmakta, öznenin artık dayanaklarını yitirdiği iddia edilmektedir. Zaman ve mekân kimlik tanımlamalarında önemli yer tutmaktadır. Ancak bu kavramlarda gerçekleşen kaymalarla, kimliği yeniden kurma arayışı içine girilmiştir.

Artık insanın kendini belirli bir yerde konumlandırılamayacağı bir kültürel ortam doğmuştur (Karaduman, 2007:50).

Bu bağlamda örneklemimizi inceleyecek olursak hepsinin ortak özelliği gelişen toplumlarda var olan karmaşık yapıdır. İnsanlar hızla değişen yaşam şartları nedeniyle kendi öz kimliklerinden ziyade heterojen bir kimliğe bürünmüşlerdir. Bunu oluşturan temel nedenlerde zaman ve mekândır. Bireyler değişen bu ortam neticesinde var olan değerleri zaman içinde yitirdiğinden kendilerinde bulundukları ortama karşı bir aidiyet duygusu hissetmemektedirler.

1.5. Distopya

Distopya, Yunanca ‘dus’ = ‘zor’ ve ‘topos’ = ‘yer’ sözcüklerinden türetilen bir terimdir. Ütopya’nın olumsuzluk anlamı veren ‘u’ öneki ile ‘topos’ sözcüğünden üretilerek ‘olmayan-yer’i işaret etmesi gibi ‘distopya’ terimi de ‘zor/zorlu-yer’i anlatır. Distopyaların, ütopyalarda belirlenen yaşamın uyumlu ve eşitlikçi değerlerine sahip olmayan, inanılmaz derecede kusurlu kurgusal dünyalar oldukları düşünüldüğünde ‘distopya’yı’ en basit şekilde, ‘ütopya’nın tersi olarak değerlendirebiliriz. Fakat tam anlamıyla bir karşıtlıktan söz etmemiz mümkün değildir. Distopyalar sıklıkla ütopyalarda var olan unsurların çoğunu içermektedir. Örneğin, sıkı toplumsal kontrol tedbirleri her ikisinde de yer alan önemli unsurlardır. Totaliter bir düzen olduğundan insanların özgürlükleri düzenin elindedir. Yöneten, insanlar adına her konuda karar verme yetkisine sahiptir (Akkoyun,2015:25).

Distopya kelimesi ilk olarak John Stuart Mill tarafından 1968 yılında “kötü bir yer” anlamında kullanılmıştır. Onun için bu kelime hayal edilebilecek en kötü yönetimi, durumu, savaşı, kaosu vb. ifade etmektedir. Mill, distopyanın gerçekleşmesini dilerken çok dikkat edilmesi gereken bir ütopya olduğuna da dikkat çekmiştir (Roth, 2005: 230).

Bacon’a göre distopya “akıllı bir masal ama sadece yanılısama” olarak ve ütopyayı reddetme üstüne kurulmuş bir türdür. Uygun şekilde hazırlandığında, bu pragmatizm felsefesi, insanların sadece en temel uyarılar ve en kişisel kazanımlarla hareket ettikleri varsayımına dayanarak bir tür devlet yönetim stratejisine dönüştürülebilir. İnsanlar aptal ve aldatıcıdır. Bu yüzden akıllı bir yönetici onları

parmağında oynatabilir. Aksini düşünmek, toplumu referanduma veya özgeciliğe başvurarak ümit etmeyi, iyi şeyler olacağını düşünmeyi gerektirir (Kumar, 2006:26-30).

Moylan, distopyanın kuruluş zeminini uygun bir şekilde özetlemektedir: “Distopya, büyük ölçüde yirminci yüzyılın terörlerinin ürünüdür. Yüzyıllık bir sömür, baskı, devlet şiddeti, savaş, soykırım, hastalık, kıtlık, ekosistem, depresyon, borç ve günlük hayatın satın alınması ve satılması yoluyla insanlığın sürekli tükenmesi, bu kurgusal alt yapının yeteri kadar bereketli zeminini sağlamıştır. Bütün bu olaylar ve sonuçlar distopyanın algılanabileceği sofistike alanı genişletti (Moylan,2000:147).

Mary Shelley’nin Frankenstein ile yeni bir “insan” yaratması gibi, yazarlar yeni ırklar ve insanlar yaratmaya ve insanın ne olduğunu sorgulamaya başlamıştır. Hatta belki de yeniden tanımlamaya. Örnelemek gerekirse, Cesur Yeni Dünya romanında cam fanuslarda yetiştirilen embriyolara Alpha, Epsilon, Delta gibi isimler verilir. Oksijenleri az tutulan Epsilonlar entelektüel zekaları olmayan ve sadece fiziksel işlerde çalışmak için yetiştirilen bir ırktır. Alphalar ise yönetici statüsünde yetiştirilen kalifiye insanlardır. Uykuda hipnoz ve koşullandırma metotlarıyla yetiştirilen bu insanlarda aile bağı, evlilik, hamilelik, aşk ve din gibi kavramlar tamamen yok edilmiş ve seri üretimin eseri olmuşlardır. Geniş bir çerçeveden baktığınızda insanlar mutludur ama kamerayı biraz yaklaştırdığınızda “mutluluk nedir?” sorusunun spekülatif cevaplarından başlayarak kaçınılmaz kaderin ve baskıcılığın şiddetinden de bahsedilebilir (Uzunhasanoğlu,2017:4).

Teknolojinin ve aydınlanmanın getirdiği ilerlemeler, 18. yüzyıldan beri eleştirilmiştir. Bunun nedeni, tüm aydınlanma düşüncesine egemen olan zihniyetin ve onun aracılığıyla elde edilen bilimsel ilerlemenin, insanlığı “asılsız ve arzu edilen” ütopyalardan ziyade “kötü ve istenmeyen” distopyalara sürüklemesidir. Aydınlanma idealinin, ondan kaçınmaya çalıştığı efsaneden hiçbir farkı olmadığını ve tersine, kendisini mite evrimleştiğini düşünülmektedir. Aydınlanma çerçevesindeki eleştirmenler, akıl ve bilime sınırsız güvenin, teknolojinin sorgulanmaması fikrinin büyük sorunlara yol açabileceğini ileri sürmektedirler. Bu nedenle eleştirmenler tarafından; akıl, bilim, teknolojiye dair fikir ve inançların yeniden gözden geçirilmesi gerektiği belirtilmiştir.

20. yüzyılda yazılan distopyalar kendilerini sadece baskıcı ve totaliter toplum motifleriyle değil, aynı zamanda teknoloji ile insan yaşamına sahip olma özgürlük ve kısıtlama gibi temalarda ifade etmiştir. Bu anlamda bir başka önemli 20. yüzyıl distopik eseri, Aldous Huxley tarafından “Cesur Yeni Dünya” dır. Kitabın içeriği özetle, 26'ncı yüzyılda, Londra'da geçmektedir. Şehir sakinleri, teknolojik yenilikler sayesinde mutluluk, sağlık, sınırsız cinsellik ve uyuşturucu kullanımı ile zevk merkezli bir toplumda yaşamaktadırlar. Henry Ford'un endüstriyel prensipleri ile kazanılan zenginlik ve kolaylık nedeniyle bu toplumda yoksulluk, sefalet veya kötülük yoktur. Bu endüstriyel sistemin devamı için bireyler sürekli tüketilmektedir. Huxley'nin Dünya Eyaletinde üretim, zeka ve fiziki yapıya göre sınıflandırma yoluyla fabrikalarda sanat, kültür ve hatta bireylerin üretildiği böyle önemli bir konuma sahiptir (www.academia.com) .

Distopik kurgu bazı kaynaklarda kıyamet literatürü olarak anılır, genellikle geri dönüşü olmayan bir unutulmaya veya distopyaya yönelen tamamen korkunç ya da bozulmuş bir fütüristik toplumun yaratılmasıdır. İnsanlığın seçimleri sonucu olabilecek kötü senaryolar üzerine kurulmuştur. Hem ütopya hem de distopyalar genellikle bilim kurgu ve diğer spekülasyon kurgu türlerinde bulunmaktadır. Distopya, toplumun en çok kendi kendine getirdiği kitlesel yoksulluk, kamusal güvensizlik ve şüphe, polis devleti, ıstırap ve / veya baskı gibi genellikle korkutucu olan olumsuzluklara odaklanan alternatif bir toplum olarak tanımlanmaktadır. Distopyalar genellikle çağdaş toplumun unsurlarını tahmin eder ve birçokları tarafından politik uyarılar olarak okunur. Birçok iddia edilen ütopya, adaleti, özgürlüğü ve mutluluğu ortadan kaldırarak distopik bir karakter ortaya koymaktadır (bookseriesrecaps.com).

Bu bağlamda alan araştırmaları ve örneklemimizi oluşturan Black Mirror bölümleri analiz edilerek distopya toplumunun özellikleri şu şekilde sıralanabilir;

- Propaganda, toplumun vatandaşlarını kontrol etmek için kullanılır.
- Bilgi, bağımsız düşünce ve özgürlük sınırlıdır.
- Toplumun vatandaşları tarafından bir kukla veya kavram tapınır.
- Vatandaşların sürekli gözetim altında oldukları düşünülmektedir.
- Vatandaşlar dış dünyadan korkuyorlar.

- Vatandaşlar insanlık dışı bir halde yaşıyor.
- Doğal dünya kovulur ve güvenilmez.
- Vatandaşlar tekdüze beklentilere uygundur. Bireysellik ve muhalifler kötüdür.
- Toplum mükemmel bir ütöpik dünyanın yanılsamasıdır.

1.6. Distopya ve Sinema / Televizyon

Sinemanın yeni yeni keşfedildiği dönemlerde distopik filmler yaygın değildir. 1930'ların ve 40'ların filmlerinin büyük bir kısmında olduğu gibi, birçok bilim kurgu filmi 'diziler' kalabalığı biçiminde gelmiştir (örneğin Frankenstein 1931, Dünyalar Savaşı 1952). Çeşitli bilimkurgu filmleri (örneğin Metropolis 1927) daha karanlık temalar içeriyor olsa da, bilim kurgu filmlerinin daha ciddi tonlarda sürdüğü “film noir” (Fransızca “karanlık film”) döneminden sonra gelmiştir. Film noir'un benimsenmesiyle birlikte, distopya ayarları bilim kurgu tarzında giderek daha fazla benimsenmiştir. Film noir gibi, erken distopya filmleri de Amerika'nın İkinci Dünya Savaşındaki masumiyetini yansıtmıştır. Distopya filmleri aşırı politik olayları (örneğin ırkçı hoşgörüsüzlük, komünizm, totaliterlik ve sosyalizm) ileride olabilecek nitelikte işlemiştir (www.academia.com) .

Distopyanın dizi/film sektöründe nasıl işlendiği birkaç örnek üzerinden açıklanabilir;

METROPOLIS

Fritz Lang'ın yönetmenliğini yaptığı “Metropolis” filminde, insanlar ikiye ayrılmıştır. Yeraltında yaşayıp makinelerle uğraşan sınıf ve yeryüzünde daha konforlu ve lüks bir yaşam süren yönetici sınıf. Lang, bölünmüş sınıfsal yapıyı, bir aşk hikâyesinden yola çıkarak iki sınıf arasında uzlaşma sağlamaya çalışmıştır. Filmde olayın geçtiği dönem baz alındığında mükemmel sayılabilecek bir şehir tasarımı vardır ve kendinden sonra çekilen bir çok bilim kurgu filminde bu etki gözlemlenmiştir. Filmin genel işleyişinden uzak, naif sonucu eleştirilse de, bu durum filme kesinlikle gölge düşürmez. Bilim kurgu filmlerinde, bilimsel yönünün en büyük keşiflerinden

biridir. 1927 yapımı Metropolis, endüstri çağının etkisini iyiden iyiye gösterdiği ve silahlanmanın hız kazandığı bir dönemde çekilmiştir (www.beyazperde.com).

A CLOCKWORK ORANGE

Tarihi belirsiz, karanlık bir gelecekte, şiddet ve korku günlük yaşamın bir parçası haline gelmiştir. Uyuşturucu, tecavüz, hırsızlık ve cinayete dayalı bir eğlence anlayışının olduğu dönemde gençlerden biri, suçüstü yakalanır, arkadaşları tarafından yüzüstü bırakılır ve hapse girer. Hapisten çıkmak için her şeyi göze alan Alex, hükümetin suçluları "topluma kazandırmak" amaçlı tedavi araştırmalarında denek olmayı kabul eder. Toplumsal yaşam içerisinde bireylerin konumunu ve özgür iradenin dokunulmazlığını, ilgisiz aile yapısını, insanı insan yapan özelliklere hükümet müdahalesinin nerelere varacağını sorgulayan film; görsel, sosyal ve politik açılardan izleyiciye çok soru işareti bırakmaktadır (www.onedio.com) .

CHILDREN OF MEN

Dünyanın en genç insanı on sekiz yaşındayken henüz ölmüştür ve insanlık, neslinin tükenme olasılığı ile karşı karşıyadır. 2027 yılı itibari ile hiçbir şekilde anlam verilemeyen olaylara sahne olmaktadır dünya. Artık üremek diye bir şey gerçekleşmemektedir. Bu durum siyasi açıdan da tüm dengeleri sarsarken bir grup insan, var oluşlarını akışa teslim etmiş, bir diğer grup ise olanları değiştirmenin başkaldırısında mücadeleye soyunmuşlardır. Bu süreçte Büyük Britanya, yönetim biçimi olarak kullandığı askeri emperyalist sisteminden ötürü kargaşaya engel olmayı başaran ve huzurunu koruyan ülke konumundadır. Yine de çok sayıda ülkeye girmek isteyen mülteciler söz konusudur. Onların da dramı yaşanmaktadır. Theo, bu olaylar içinde geride duran bir bürokrat konumundayken, bir gün kaçırılır. Sevgilisi Julian da işin içindedir ve mültecilerin haklarını kollayanlardandır. Theo'dan istediği bürokratik destekler söz konusudur. Bu desteği veren Theo ise, yolculuğa birlikte çıktığı Kee'nin varlığındaki ehemmiyetle yüz yüze gelecektir (www.beyazperde.com) .

DARK CITY

John Murdoch tuhaf bir otel odasında gözünü açar ve vahşice işlenmiş bir dizi cinayetin zanlısı olarak arandığını öğrenir. Esas sorun hiçbir şey hatırlamıyor olmasıdır. Peşinde sadece polis değil, gizemli yabancılar da vardır. Murdoch kaçarken bir yandan

da kişiliğindeki karmaşık bir sırrı çözmeye uğraşır. Ancak bazı sırlar ölümcül olabilir. The Crow filminin yönetmeni Alex Proyas, bu defa bilimkurguya yeni bir boyut kazandıran bir gerilim ile karşınızda (www.sinemalar.com) .

BLADE RUNNER

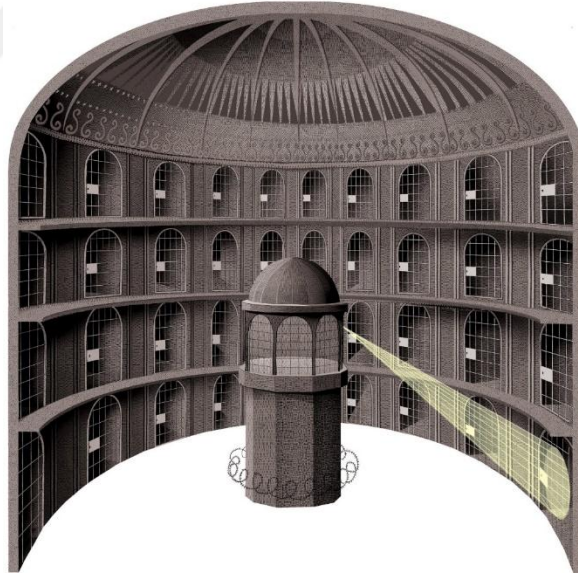
Yıl 2049, yer Los Angeles, dünyamız, insanların seri halde insana çok benzeyen ve kendilerine "replika" denilen androidler ürettiği bir yer olmuş. Dünyanın dışındaki tehlikeli operasyonlarda köle gibi çalıştırılan ve ömürleri sadece birkaç yıl olan replikaların dünyaya ayak basması yasaktır, olur da basarlarsa "blade runner" denen polisler tarafından avlanırlar. Harrison Ford'un canlandığı Deckard bu polislerden biridir, ama emekliye ayrılmıştır. Uzaydaki bir koloniden kaçarak yaşam sürelerini uzatmak ve bu köle gibi yaşama isyan ederek sorumluları bulmak için bir uçak kaçırarak dünyaya gelen bir grup replikanın yakalanıp yok edilmesi için tekrar göreve çağrılır(kedilervekitaplar.blogspot.com).

Film içeriklerine bakıldığında karanlık bir geleceği anlatan, anti-ütöpik tarzda işlenmiş filmleri distopik olarak sınıflandırabiliriz. Distopya filmleri kendi içinde apokaliptik, post-apokaliptik, kültürel, sahte-ütöpik, totaliter rejimler, siberpunk (ileri teknoloji, düşük yaşam) şeklinde ayrılabilir. Bu kavramlar daha akademik olduğu için insanlar arasında çoğunlukla kullanılmamakla birlikte genel olarak distopik film olarak adlandırılır. Distopya filmleri, günümüz modern devletlerinin vatandaşlarını daha çok denetleme, şekillendirme ve istedikleri kalıba sokmaya çalışmalarındaki artış ile güncelliğini korumaktadır. Dışardan bakıldığında her ne kadar mantıklı, toplumun genelince onaylanmış gibi görünse de aslında totaliter rejimlerce sürekli kendi haklılıklarını meşru kılacak araçlar üretilir. Bunu üretirken dikkat edilen nokta bireylerin düşmanlığını kazanmama, linç psikolojisi, sisteme karşı olanların hain ilan edilmesi, farklı olan bireylerin dışlanması ve yok edilmesi gerektiği gibi farklı birçok yöntemden yararlanılır. Bunun yanı sıra sistemin çok güzel olduğu, sistemin devamlılığı halinde çok daha güzel günlerin geleceği, sistem içinde bozulmalar olduğu takdirde kötü günler yaşanacağına dair propagandalar yapılır. Distopik içerikli film veya yapıtların ortak özelliği bir veya azınlık grubun sistemin yanlış olduğunu görüp özgürlük için çabalamaları ve diğerlerini de bu konuda uyarmaya çalışmalarıdır. Bu

abaları genellikle onları sistemin yetkilileri ile karşı karşıya getirir ve yapıt bu mücadeleyi işler.

1.7. Distopya Denetim Mekanizması: Panoptikon ve Michel Foucault

18. yüzyılda imparatorluklar halklarını otoriter bir kontrol mekanizması içine almak istiyorlardı. Bunun için 1785 yılına gelindiğinde Samuel Bentham'dan bir yapı tasarlaması istenmiştir. Samuel Bentham'ın mesleği mimarlıktır. Kardeşi Jeremy Bentham ile bu tasarı için çalışmalar yaparlar. Aynı yıl içinde tasarısı biten yapı “panoptikon” adı ile bilinmektedir. Panoptikon kelimesi “pan” ve “opticon” olarak bilinen iki farklı sözcükten türetilmiştir. “Pan” kelimesi bütün anlamına gelmekte, opticon ise gözlemlemek anlamına gelmektedir. Bu nedenle bu hapishane mimarisi “bütünü gözetlemek” anlamına gelen panoptikon adı ile anılmaktadır (Özdel, 2012: 23). Hapishane, gözetim çalışmalarında önemli bir perspektif sunmasının yanı sıra hayata geçmemiştir.



Şekil 1. Örnek Bir Panoptikon Hapishane Tasarımı

Kaynak: (<https://rampages.us/prntdvsualnrrtve/2015/11/18/panopticon/>)

18. yüzyıl sosyal reformcusu Jeremy Bentham, panoptikonu ceza infaz kurumunun çeşitli toplumsal hastalıklarının iyileştirilmesi için ütöpik bir proje olarak

önerir. Mekanın düzenlenmesi ve aydınlatma koşullarını oynamak suretiyle mahkûmların görünürlüğünü maksimize etmeye çalışan benzersiz bir mimari formu vardır. Mahkûmlar, merkezi bir gözlem kulesini çevreleyen hücrelerde izole edilir ve kule içindeki muhafızlar gözlem altında tuttıkları halde mahkûmları izleyebilir. Böylece kendilerinin izlenip izlenmediğinden asla emin olamayan tutuklular, her zaman izleniyormuşçasına hareket etmeye ve davranışlarını buna göre düzeltmeye mecbur kalmaktadırlar. Bu sayede birkaç gözlemci, birçok mahkûmun davranışını inceleyebilir. Doğal olarak Panoptikon'da her şey gözetim halindedir ve mahrem yer yoktur. Gözetimle birlikte disiplin sağlanmıştır ve Bauman'ın ifadesiyle mahkûmların davranışları tek bir kalıba alınmaktadır. Panoptikondaki bu görünürlük sistemi, bir mahkûmun davranışını değiştirmek için açıkça ifade edilmiş davranış normlarıyla birlikte çalışmaktadır. Dolayısıyla, mahkûmların herhangi bir anda, incelenmekte oldukları veya olabileceğinin farkında olmaları esastır (Bentham, 1995:29-95). Kısacası, zindan kuralı tersine çevrilir; hücrenin apaydınlık hali ve bir gözcünün bakışı, karanlıktan daha iyi yakalar ki karanlık eninde sonunda koruyucudur (Foucault,2012:86).

Panoptizm, işte bu tarihsel evrede ortaya çıkan ve amacı bir taraftan bedenleri normalleştirmek olan bir yönetim tekniği olan, diğer taraftan da bedenleri yararlı hale getirmek olan çift taraflı bir iktidar stratejisidir. Bu strateji, bedenleri normalleştirmek ve ıslah etmek üzerine oturduğu ölçüde negatif, bedenleri üretken kılmak için onları yönetilebilir hale getirmek üzere kurgulandığında pozitif karakter kazanmıştır. Panoptizm, esas itibarıyla Batı toplumunda evrimleşen bir yönetim mantığının genel ilerleyişini temsil eder: salgınları karantinaya alarak nüfusu koruma amaçlı kapatma kurumları (hastaneler), suçlu figürleri izole ederek onları ıslah etmenin koşullarını içeren kapatma kurumları (ıslah evleri ve hapishaneler) ve giderek tüm topluma yayılarak gündelik yaşamın işleyişini yeniden üreten ekonomik yapının dahil olduğu kapatma kurumları (fabrika, iş yeri, imalathane, vb.) (Baştürk,2016:29).

Modern toplumda ve özellikle günümüz liberal toplumlarında kişiler özeldir ve tektir. Her bireyin farklı düşünde, yaşayış, inanç ve etnisitede olması toplumsal yapıyı zenginleştiren ve bireyleri tek tip olmaktan kurtaran bir durumdur. Foucault'a göre gözlemlendiğini bilen insan, hareketlerini bir nevi baskı yöntemi olan bu yöntemler ile kısıtlar, kendi istediği özgürlükte hareket edemezse toplumda tek tiplilik oluşur. Farklı

görüşler belirtmeyen, istenilen dışında hareket edemeyen bireyler bir süre sonra tek tipleşir ve buda bireyin yaratıcılık, düşünme, sorgulama yetilerini kaybetmesine neden olur. Bu tarz sıkı denetim mekanizmalı toplumlarda yaşayan bireylerde yakalanma, cezalandırılma, kısıtlanma gibi korkuların yanı sıra yapılan aykırı davranışların toplum tarafından dışlanma ile sonuçlanması çekincesi vardır.

Foucault, yakalanma, kısıtlanma veya cezalandırılma korkusuyla aslında olduğundan çok farklı bir insanmış gibi davranılmasını “dinamik normalleştirme” tabiri ile açıklar. Dinamik normalleştirme kısaca açıklanacak olursa, demokratik bir ortamın olmadığı, özgürlüğün ve özgür seçimin kısıtlandığı, özgür düşünceye tamamen zıt olan bir durumu ifade eder (www.wannart.com) . Bireylerin sürekli birbirlerinin aynı olan hareketleri ve davranışları sergilemesi onların artık mekanikleştiğinin göstergesidir. Bu durum, bireylerin zamanla farklı fikirler üretmesini, toplumca genel geçer sayılan kalıplar dışına çıkamadığı karanlık bir dünya düzenine dönüşecektir.

Foucault 21.yüzyılın toplumlarından söz ederken kara bir ütopyadan söz etmiştir. Burada toplumların ve hatta tüm dünyanın dev bir panoptikondan oluştuğu anlatılmıştır. Foucault’a göre toplumların başında bulunan iktidarlar, panoptikon tasarımıyla görünen dev kuleden ibarettir. Panoptikondan bulunan “dev kule” insanların kesinlikle vücudunu göremediği ve gözetleyen sürekli kendilerini izlediğine inandığı bir güçtür. Toplumlar dev kuledeki gözetleyicinin kişiler için yarattığı hücrelerde, birbirleri ile iletişimin olmadığı ve herkesin bireyselleştiği bir sistemde sadece gözetleyicinin korkusu ile yaşamaktadırlar. Mevcut sistemle iktidarın bireyselleştirdiği kişi, bundan böyle demokrasi sisteminde olduğu gibi seçen kişi değil aksine bulunan iktidara yönelik bir nevi tehdittir. Foucault, dev kulenin tepesinde durup sürekli insanları gözetleyen iktidar imgesinin, aslında vücutsuz kulenin de üstünde, yüksekte yer alan dev bir göz olduğundan bahseder. Burada bahsedilen dev göz aslında iktidarın gözüdür. Gözetlemekten hiç vazgeçmeyen fakat ne vücudu görülen ne de kim olduğu bilinen bir imgedir. Çünkü iktidar görünmezdir (Özdel, 2012:25)

Foucault’a göre iktidar insanın olduğu her yerdedir. Cezaevlerinde, okulda, hastanede, bilgede, bilimde ve iş dünyasındadır iktidar. İktidar; kodlamalarda, kapatılmalarda, yasaklamalarda, baskılarda, denetlemelerde, gözetlemede ve yönetmededir. İktidar yalnızca baskı uygulamak, bastırmak, engel çıkarmak,

cezalandırmak gibi etkinliklerden ibaret değildir. Aynı zamanda zevki kışkırtmak, arzu yaratmak, bilgi üretmek gibi daha derine nüfuz ettiği etmenlerde vardır. İktidar bedeni çalıştırır, davranışa etki eder, arzu ve zevk ile iç içe girer. Foucault, yasayı, iktidarın temel belirimi olarak gören bu modelin, bireyi, doğal hakların ya da ilkel iktidarların öznesi olarak ele aldığını ve devletin ideal oluşumunu daha ayrıntılı araştırmayı amaçladığını belirtmektedir (2005a:93-98).

Foucault'a göre gündelik yaşam içerisinde yaşam alanlarında sokaklarda, caddelerde yaratılan küçük panoptikonlar, iktidarın büyük panoptikonun bir parçasıdır ve iktidarın panoptikonu da küresel panoptikonun bir parçasıdır. Bu gözetim ve denetleyici yapı kendi kendini var ederek tutukluda, iktidarın otomatik işleyişini sağlayan bilinçli ve sürekli bir görülebilirlik halini yaratmak. Gözetim altında tutmanın, eylemi itibariyle kesintili olsa bile, sonuçları itibariyle sürekliliğini sağlamış olur. (Foucault, 1992: 252).

“Feodal tipteki bir toplumda siyasi iktidar esas olarak yoksulların senyöre ve zaten zengin insanlara vergi ödediği, aynı zamanda onlar için askerlik hizmeti yaptığı bir iktidardır. Fakat kişilerin ne yaptığıyla hiç ilgilenilmiyordu, siyasi iktidar buna, sonuç itibarıyla, ilgisizdi. Bir senyörün gözünde varolan şey, toprak, köyü, köyünde oturanlardı, ailelerdi, fakat bireyler, somut olarak, iktidarın gözüne gözükmiyordu. Bir an geldi ki, herkesin iktidarın gözü tarafından fiilen algılanması gerekli oldu, kapitalist türde bir toplum olsun istendi, yani mümkün olduğunda yaygınlaştırılmış, mümkün olduğunca verimli bir üretimle birlikte; iş bölümünde kimilerinin şu işi, kimilerinin bu işi yapmasına ihtiyaç olduğunda, halkın direniş hareketlerinin, adaletin ya da isyanın, doğmakta olan tüm bu kapitalist düzeni altüst etmesinden korkulduğunda, o zaman, her bireyin somut ve keskin gözetlenmesi gerekli oldu...” (Foucault, 1992: 176).

Nitekim örneklerimizde yer alan “Fifteen Million Merits”, “The Entire History of You” , “White Bear”, “Playtest”, “Men Against Fire” bu konuya ilişkin güzel bir örnek teşkil etmektedir. İlerleyen teknoloji ile birlikte gerek bireylere takılan cihazlar ile olsun gerekse ortamda bulunan sayısız kamera ile olsun bireyler sürekli bir denetim ve gözetim altındadır. Bölüm içerisinde verilen reklam ve yayın görüntüleri ile kişileri bu

duruma alıştırma ve uygulanan sistemin ne kadar güzel olduğuna yönelik teşvik çalışmaları yapılmaktadır.

1.8. Baudrillard ve Simülasyon Kuramı

Baudrillard'ın uzun süre çalışıp, 'Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm' kitabında da somutlaştırdığı bu kuramda; bir gerçeklik olarak algılanması istenilen görünümünün (simülakr) gerçekliğin yerini aldığı tezini ortaya atmış ve bir köken ya da gerçeklikten yoksun olan gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine 'hiper-gerçek', yani 'simülasyon' adının verildiğini ifade etmiştir (Baudrillard, 2011:13).

Baudrillard Simülakrlar ve Simülasyon kitabında (2011:12-15) simülasyon kuramını üç temel kavrama dayandırmaktadır. Bunlar “gerçekten var olmayan bir durumu fiilen varmış gibi, gerçekmiş gibi gösterme durumu anlamına gelen 'simülasyon', nesnelliğini ve gerçekliğini yalnızca kendi hayaletimsi yapısında veya sanallığında bulan görüntü-nesne anlamına gelen 'simulakr', gerçekte olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak anlamına gelen 'simüle etmek'” kavramlarıdır.

Simülasyon kuramı için verilecek örneklerden biri The Matrix (1999) filmidir. “Kurmaca gerçeklik temasını merkez alan film Matrix, yapısı itibariyle sanal gerçekliği kullanmaktadır ve başka dünyaların egemen konuma geldiği, fiziksel olarak olmasa da zihinlerinin “nöro-biyolojik” yaşam simülasyonu ile etkileşimi kullanılarak işgal edildiği bir ortamdır. Dijital makineler “gerçek” olan gerçekliğe dair her şeyin önünü keserek kendi yarattıkları simülasyon hayatı koymaktadır. Buradan hareketle geçmiş bilgisayarın, anıların, öğrenilmiş verilerin ve algının gerçeklik olgusunu şekillendiren detaylar olduğu ortaya konmaktadır. Sonuç olarak gerçeklik olarak bildiğimiz şeyi bir bakıma duyu organlarımız aracılığıyla beyinlerimize gönderilen verilerin yorumlanması olarak tanımlayabiliriz.” (Başaran, 2007: 136-137).

Sonuç olarak duyguların kitlesel yönetimi, insandaki etki-tepki mekanizmasının kontrol edilişi, 'teknolojik belirlenimcilik' denilen küresel akıntının temel bir ayağı olan hız, Baudrillard'ın deyişiyle 'sahte gerçeklik anlamına gelen sanal gerçeklik' yönelimi ve 'Daha çok bilgi, daha az anlam!' (Baudrillard, 2016:44) temasını içeren irtifa kaybı, amigdala merkezli reflektif bir yaşam ve bireyin kendi öz ritmini yitirerek sahte bir benlik algısının tuzağına düşüşü; içinde bulunduğumuz dev simülasyonu, çoğu zaman

farkına varmadığımız ‘matrix yaşıntısı’ nı var eden ve besleyen ana kaynaklardır (Çalış, 2017:91).

Nitekim örneklemimizi oluşturan “Fifteen Million Meters” bölümü de simülasyon kuramına örnek teşkil etmektedir. Bu bölümde Baudrillard’ın söz ettiği medyada, reklamlarda, video oyunlarında yer alan gerçeklik gösterileri işlenmiştir. Burada bulunan dijital medya parçaları tüm derin anlamlarını yitirir ve yalnızca sistemi yineleyen araçlar olarak var olur. Bölümün karakterlerinin yaşadığı egemen, kapitalist simülasyonun ta kendisidir. Baudrillard’ın aşırı gerçeklik korkusu, bölümün gerçek bir dünyaya benzetilmesiyle tekrarlanır.

1.9. Alan Araştırmaları Ve Bulgular

Literatür araştırması yapıldığında postmodernizm, kimlik, distopya ve televizyon dizileri incelemesi üzerine birçok araştırma yapılmışken; televizyon dizilerinin postmodernizm ve kimlik çerçevesinde değerlendirilmesine yönelik çalışma sınırlı sayıdadır. Bu bölümde daha önce yapılmış benzer çalışmalar ve bulgularına yer verilecektir.

Tahsin Eren Sayar ve Banu Sayar’ın (2018:59) yaptığı “ Black Mirror Dizisi "The National Anthem" Bölümü’nün Gündem Belirleme Kuramı Üzerinden İncelenmesi” adlı çalışmada “Gündem Belirleme Kuramı”nın yeni iletişim araçları kullanılarak halk üzerinde ne tür etkiler oluşturduğu konusu incelenmiştir. Bu çalışmanın örneklemini İngiliz yapımı Black Mirror dizisinin 1. Bölümü olan “National Anthem” oluşturmaktadır. Yapılan çalışmanın bulgularına göre, teknoloji ve hız, insanların hayatlarında her dönemde büyük etkiler bırakmıştır. Dolayısıyla yeni medyanın ortaya koyduğu yeni dünya düzeni de insanlar üzerinde birçok etkiye sahiptir. İnsanlar özellikle hem istediklerini özgür bir şekilde sunabilme gücüne sahiptir hem de denetim ve sansür mekanizmalarından daha azade bir şekilde fikirlerini açıklayabilmektedirler. Bu durum beraberinde insanların geleneksel medyadan hariç bir şekilde gündem belirleyebilme alternatifini meydana çıkarmıştır. Nitekim, yeni medyanın her geçen gün artan bu gücü insanlara bireyselleşme ve aynı zamanda toplumu daha fazla etkileyebilme özelliği tanımaktadır. Gündem Belirleme Kuramı kapsamında incelenen bölümde prensesin kaçırılması ve sonrasında parmağının

kesilmesi hadisesi en önemli iki veri olarak ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda çalışmanın amacı doğrultusunda yapılan inceleme sonucunda hem sosyal medyanın hem de geleneksel medyanın gündem belirleme konusunda oldukça güçlü olduğu gözlemlenmiştir. Sosyal medya bu noktada gücünü internetin hızlilik ve ulaşılabilirlik konsepti üzerinden, geleneksel medya ise insanların televizyon izleme alışkanlıkları ve bilgi alma sürecinde televizyona olan aşinalıkları üzerinden göstermiştir.

Fatih Baritçi ve Zühal Fidan (2018:56-57) tarafından yapılan “Sosyal Ağlarda Benlik Sunumuna Dair Bir Distopya: Black Mirror Dizisi Örneği” adlı çalışmada Goffman’ın benlik sunumunda belirlediği ilkelere göre bireylerin kendilerini ifade edebilme, diğerlerini etkileme ve yönlendirme çabaları değerlendirilmiştir. Değerlendirme sonucuna göre; günümüzde artık bireyler yaptıkları her türlü eylemi önceden tasarlamakta ve onu sosyal ağlarda sunulabilir hale getirmek için çabalamaktadır. Böylece birey eylemlerini beğenilme ve onaylanma kaygısıyla tasarlamaya çalışmaktadır. Beğenilmenin hazzına erişebilmek maksadıyla yapılan paylaşımlar, bir süre sonra gerçek ve yapaylık arasındaki çizginin önemini daha fazla hatırlatmaktadır. Bu durum ise beğenilme arzusuyla sosyal ağlarda sunulan benlik ile bireyin gerçek benliği arasında büyük farklılıklar oluşmasına neden olmaktadır. Zaman içerisinde sosyal ağlar üzerinden bireyin oluşturmaya çalıştığı izlenim, bireyin bu araçlara daha bağımlı hale gelmesini sağlamaktadır. Unutulmamalıdır ki, vizörün arkasından görülen dünya gerçeğin görülmesini engellemektedir. Black Mirror adlı dizinin “Nosedive” bölümündeki distopik toplum, bugün içinde yaşanan dijital dünyanın nereye gidebileceğine dair insanlığa bir uyarı niteliğindedir.

Tamamen beğenilme üzerine kurgulanan bu toplumda, bireyler var olabilmek için toplum yapısına uygun olarak kurguladıkları benlik sunumlarına devam etmektedirler. İnsanların konuşmak yerine sosyal ağlarda elde ettikleri bilgilerle diğerlerini tanımaya çalışması, karşısındakine gerçekten iyi davranmak yerine diğerlerinin de görebileceği sosyal ağlarda “iyi davranıyormuş gibi” görünmesi aslında Nosedive’da olduğu gibi dibe doğru gidildiğini göstermektedir. Yüz yüze iletişimin öneminin giderek azaldığı ve yapılan eylemlerin beğenilerle ölçüldüğü bugünün toplum düzeni, dizinin konusu olan distopik toplumdan çok da uzak olunmadığını göstermektedir.

Ekmel Geçer ve Hüseyin Serbes'in (2018) "TV Dizilerinde Yargı, Gözetleme ve Kültürel Duyarsızlaştırma Üçgeni: "Black Mirror Örneği" adlı çalışma kültür duyarsızlaştırma bağlamında yargı ve gözetim arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamıştır. Çalışmanın sonucuna göre; "Ben bir insanım" diyen kadın aslında adalet parkındaki oyunun bir parçası, modern dünyanın bir etkileşimidir. Bu bağlamda adalet ve yargı kavramlarının yeniden gözden geçirilmesi gerektiği düşünülmektedir. Makale aynı zamanda ideolojik teoride modern bireyin adalet ve dolaylı etki bağlamında, cezalandırılma şekli, suçlu olduğu bilinen bir kişiye verilen ceza şekli, eğlencenin nasıl bir biçime geldiğini görmeye yardımcı olmaktadır. Bilinçli ve eleştirel düşüncelere sahip bireylerin oluşumuna yardım ettiği düşünülen seri bu doğrultuda ele alınmıştır. Bulgular, öykünün diğer insanlarla etkileşim kurmaması ve dünyayı "siyah ayna" gibi ekranlar aracılığıyla pasif bir şekilde izlemesiyle birlikte, mevcut yaşam tarzına da eleştirel olduğunu göstermektedir. Dahası, şimdiki bölümde bu önemli değildir, çünkü nüfus yasal sistemdeki mevcut adaletsizliklerden bıkmış olabilir. Bir şeyden habersiz olan bir kadının, izleyicinin masum görmesi ve günümüzün teknolojisini kullanarak muhteşem efektler yaratması, seyirciyi kızdırır. Bölüm sürpriz şekilde masum gibi görünen kadının bir canavarın dönüşümü ile sona eriyor. Bu araştırma, daha sonra hikâyenin ana kahramanın, modern bireylerin yaşadığı çağda yüzlerce cezai kaza ile benzerliğini getirdiğini ortaya koymaktadır. Beyaz Ayı'da meydana gelen olayları gözlemlemek için "intikam" ve "işkence" kavramları hakkında daha fazla araştırma yapmak faydalı olacaktır. Bölüm, "kitle" ve "ana karakter" arasındaki ilişkiyi kullanarak "intikam" ve "işkence" konularını karakterize ediyor. "Beyaz Ayı" diğer tüm bölümlerden ayıran en önemli unsur, tasvir edilen dünyanın bazılarına göre bir distopya olması ve bazılarına göre ise bir ütopya olmasıdır. Çünkü bazı insanlar, korkunç olaylara neden olan suçluların acımasızca cezalandırılması gerektiğine inanmaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

2 ARAŞTIRMANIN METADOLOJİSİ

2.1. Araştırmanın Problemi ve Problem Soruları

Bu çalışmada postmodernizm ile gelen ileri teknolojinin, insanların kimlikleri üzerinde nasıl bir değişikliğe neden olacağı ve bunların sonuçları üzerine çalışılmıştır. Bu nedenle araştırma problemini bu teknolojinin getireceği kötü sonuçları ele alan Black Mirror dizisinde yer alan bölümlerin içerikleri oluşturmaktadır. Postmodernizmin getirdiği bu teknolojinin televizyon dizilerine yansımaları temel alınarak sorulacak sorular şu şekildedir;

- Distopik dizilerde hükümet var mıdır?
- Distopik dizilerde hükümetin ya da egemen sınıfın propagandası bireyler üzerinde nasıl bir etkiye sebep olur?
- Distopik dizilerde ileri teknoloji insanların hayatında ne gibi değişimlere sebep olur?
- Distopik dizilerde yer ve zaman unsuru var mıdır?
- Distopik dizilerde hükümete ya da egemen sınıfa karşı gelen bireyler sistem tarafından nasıl bir geri dönüş ile karşılaşır?
- Distopik dizilerde sürekli gözetim altında olmak bireylerin davranışlarını hangi yönde etkiler?
- Distopik dizilerde tek tipleşme var mıdır?

2.2. Araştırmanın Amacı

Bu tezin amacı, II. Dünya Savaşı ile başlayıp, günümüze kadar gelen postmodernizm ve kimlik perspektifinde geleceğe dair olası kötü senaryoları işleyen distopya temalı televizyon dizilerini inceleyerek, bireylerin ileri teknoloji karşısındaki temsillerini, yaşanan ortamları ve kişiler arası iletişimdeki olası değişimleri ortaya koymaktır. Bu bağlamda distopya temalı “Black Mirror” dizisinin amaca uygun olarak

seilen 6 blm zerinde inceleme yapılacak ve belirtilen ana konular erevesinde deęerlendirme yapılarak sonular ortaya konulacaktır.

Sonuca ulařılırken blm iinde amaca uygun sahneler fotoęraflanarak, postmodernizm ve kimlik perspektifinde distopik dizilerde konunun nasıl iřlendięi ve karakterlerin nasıl temsil edildięine iliřkin bulgular deęerlendirilerek giriř, geliřme ve sonu olarak ele alınacaktır.

2.3. Arařtırmanın nemi

Literatr incelendięinde postmodernizm, kimlik, distopya konuları zerine deęiřik ieriklerde birok yazı bulunmasına karřın, postmodernizmin getirmiř olduęu yeni dzende insanların deęiřen kimlięinin distopik televizyon dizilerinde nasıl iřlendięine ynelik bir alıřma bulunmamaktadır. te yandan zellikle son yıllarda lkemizde ve dnyada nemli bir konu haline gelen, sinema/televizyon dalında sınırlı kaynak bulunduran distopya konusunun televizyon dizilerine aktarımı da literatre katkı saęlaması aısından alıřmamızı nemli kılan bir dięer husustur.

2.4.Arařtırmanın Hipotezleri

H1. Distopik dizilerde hkmet ve egemen sınıf vardır.

H2. Distopik dizilerde hkmet veya egemen sınıfın yaptıęı propaganda insanları sisteme baęlı hale getirir.

H3. Distopik dizilerde teknoloji insanlar iin baęımlılık yapan bir aratır.

H4. Distopik dizilerde yer ve zaman unsuru yoktur.

H5. Distopik dizilerde sisteme karřı gelen insanlar yine sistem tarafından ya yok edilir ya da sistemin farklı bir yerine konumlandırılır.

H6. Distopik dizilerde bilgi, baęımsızlık ve dřnce sınırlandırılır.

H7. Distopik dizilerde srekli gzetim altında olmak insanları tek tipleřtirir.

2.5. Kapsam ve Sınırlılıklar

Çalışma aşağıda belirtilen maddeler ile sınırlıdır;

- Çalışma postmodernizm ve kimlik konuları ile sınırlıdır.
- Çalışma distopya temalı televizyon dizileri ile sınırlıdır.
- Çalışma televizyon tarihi içinde yer alan birçok farklı içerikteki diziden postmodernizmin getirdiği yeniliklerin, bireylerin kimliklerine yansımaları distopik bir gelecekle anlatan “Black Mirror” dizisinin konuya ilişkin 6 bölümü ile sınırlıdır. Bu bölümler “amaca yönelik örneklem” olarak seçilmiştir.

2.6. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışma ile postmodernizm ve kimlik perspektifinde distopik televizyon dizileri inceleneceği için araştırma tarama modelinde betimsel bir çalışma niteliği taşımaktadır. Araştırma için nitel durum çalışması deseni belirlenmiştir. Nitel durum çalışmasının en temel özelliği bir ya da birkaç durumun derinliğinin araştırılmasıdır. Yani bir duruma ilişkin etkenler (ortam, bireyler, olaylar, süreçler vb.) bütüncül bir yaklaşımla araştırılır ve ilgili durumu nasıl etkiledikleri ve ilgili durumdan nasıl etkilendikleri üzerine odaklanır. Ayrıca bir durumda meydana gelen değişimleri ve süreçleri anlamak önemli ise bu durumların uzun dönemli çalışılması söz konusu olabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013:83).

2.7. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini hızla ilerleyen teknolojik gelişmelerin insanlık üzerindeki değişimlerini kötü gelecek senaryoları ile anlatan distopik televizyon dizileri oluşturmaktadır. Örneklemi ise çalışmamızın amacına uygun olarak seçilmiş, hali hazırda devam eden ve distopya temalı diziler içinde en fazla izlenen “Black Mirror” ın amaca uygun seçilen altı bölümü oluşturmaktadır.

2.8. Verilerin Toplanması ve Analizi

Bu çalışmada veri toplama aracı olarak doküman inceleme ve göstergebilimsel çözümleme tekniklerinden oluşan karma bir yöntem kullanılmıştır. Doküman incelemesi için gereken veriler amaca uygun olarak seçilen Black Mirror dizisinin, 6 bölümünden elde edilmiştir. Doküman incelemesi; araştırılması gereken konuyla ilgili olgu ve olaylar hakkında bilgi içeren yazılı veya görsel (film, video, fotoğraf) malzemelerin analiz edilmesine denmektedir. Nitel araştırmada doküman incelemesi tek başına bir veri toplama aracı olabileceği gibi, diğer veri toplama yöntemleriyle de kullanılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013:188). Göstergebilimsel çözümlemede için ise; konu içeriğine uygun olarak dizideki sahne görüntüleri fotoğraflanmış, postmodernizm ve kimlik perspektifinde distopik televizyon dizilerinin içerikleri ve göstergeler amaca uygun olarak değerlendirilmiştir. Gösterge, genel olarak kendi dışında bir şeyi temsil eden ve dolayısıyla temsil ettiği şeyin yerini alabilecek nitelikte olan her çeşit biçim, nesne, olgu, vb. olarak tanımlanır. Yani bir şeyin direk kendini kullanmak yerine onun yerine geçebilecek alıcıya onu hissettirecek nesneler kullanılmasıdır (Yılmaz ve Saymal:2013:170).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. BULGULAR VE YORUM

Black Mirror, insanlığın en görkemli buluşlarının ve en karanlık içgüdülerinin zıtlığı, yakın geleceği teknolojik kötümserlik çerçevesinde kurgulayarak kültürel eleştirinin yapıldığı bilimkurgu anlatı türündeki televizyon dizisidir (www.netflix.com). Özellikle yeni teknolojilerin beklenmedik sonuçlarıyla ilgili olarak modern toplumu inceler. Bölümler bağımsızdır, genellikle alternatif bir mevcudiyete veya yakın geleceğe, çoğunlukla karanlık ve hicivli bir tonla ayarlanır, ancak bazıları daha deneysel ve daha hafiftir.

Yapımcı ve Yaratıcı: Charlie Brooker

Yayına Başlama Yılı: 2011

Yayınlanan Sezon Sayısı: 4 (Dört)

Yayınlandığı Kanal: Birinci ve ikinci sezon: İngiliz Channel 4 kanalı (2011-2015) Üçüncü ve dördüncü sezon: Netflix (2015-

3. 1. “Fifteen Million Meters” (15 Milyon Metre) 1. Sezon 2. Bölüm

3.1.1. Bölüm Ekibi

Yönetmen: Brian Welsh

Bölüm Senaristi: Charlie Brooker

Görüntü Yönetmeni: Damian Bromley

Yapımcı: Zeppotron

3.1.2. Bölüm Oyuncuları

Bingham Madsen: Daniel Kaluuya

Michael Callow: Rory Kinnear

Abi Khan: Jessica Brown Findlay

Alex Cairns: Lindsay Duncan

Julian Hereford: Donald Sumpter

Tom Bilce: Tom Goodman-Hill

Jane Callow: Anna Wilson-Jones

Liam: Toby Kebbell

Ffion: Jodie Whittaker

Dustin: Paul Popplewell

Judge: Hope Rupert Everett

Judge: Charity Julia Davis

Judge: Wraith Ashley Thomas

Swift: Isabella Laughland

Selma: Telse Hannah John-Kamen

Hammond: Eugene O'Hare

3.1.3. Bölüm Özeti

Zaman ve mekan hakkında her hangi bir bilginin olmadığı “Fifteen Million Merits” adlı bölüm gerçeğin ve gerçekliğin sorgulandığı bir bölümdür. Yapay bir evren ya da bir bilgisayar oyunu formatında düzenlenen yapı içinde yaşayan bireylerin özgürlükleri kısıtlıdır. Bireylerin temel yaşam ihtiyaçlarını karşılayabilmeleri için pedal çevirmeleri yani bisiklet kullanmaları gerekmektedir. Pedal çevirdikçe puan kazanmakta ve bu puanlarla ihtiyaçlarını karşılamaktadırlar. Ancak pedal çeviren kesim sınırlı eşyalara sahip olabiliyor, sınırlı gıdalar tüketebiliyor, sınırlı bir şekilde uyuyordur. Sadece yetenek yarışmasını kazanan bireyler pedal çevirmek zorunda değildir.

3.1.4. Bölüm Analizi

Bölüm Bingham'ın küçük bir odadaki ekranlarda sanal çiftlikte olan horozun ötmesi sonucu uyanmasıyla başlamaktadır. Buradaki insanlar katı bir sistemin içinde, doğa ve dış dünyayla bağlantıları olmayan kapalı binalarda yaşamakta, belirli kurallar çerçevesinde uyum içinde hareket etmeye endekslenmişlerdir.



Şekil 2.Sanal Oda

Her birey için bir bisiklet ve bisiklet sürerken kullanabilecekleri ekranların olduğu alanlar vardır. Her gün alana gelip, tüm gün pedal çevirmektedirler. Bu alanlarda her biri için ayrılan ekranlarda, pedal çevirirken izleyebilecekleri programlar, oynayabilecekleri oyunlar vardır. Ancak bu aktivitelerde yine sınırlı ve sistemin belirlediği program ile oyunlardan oluşmaktadır. Sistem seçenek sunar ve bireyler onlardan birini seçmek zorunda kalır. Robotlaşmış ve kurallarla sınırlandırılmış olan insanlar sistem için çalışır, sistemde onlara imkanlar sunar. O ekranlara sürekli olarak bireyleri pedal çevirme sisteminden kurtulabilecekleri yetenek yarışmasının reklamı gelmektedir. Bu reklamlar ile bireylerin hırslanıp daha çok pedal çevirmesi amaçlanmaktadır. Özetle bireylere “pedal çevirmeyi bırakmak istiyorsan daha çok pedal çevirmelisin” denilmektedir. Monoton bir düzen olmasına karşın kimse sistemden şikâyetçi görünmemektedir.

Pedal çeviren herkes aynı renk ve aynı model eşofman giymektedir. Pedal çevirenler arasında hiçbir statü farkı yoktur. Her sabah aynı saatte kalkar ve pedallarının başına geçerler. Burada dikkat çeken nokta temizlikçilerin sarı üniformaları ile diğerlerinden ayrılmalrı ve hepsinin kilolu olmasıdır. Sürekli etrafı temizlerler ve

dikkat çekici tek bir çöp bile bırakmazlar. Diğer yandan pedal çevirenlerin bir kısmı onları sürekli aşağılamaktadır. Bu da pedalcılar ve temizlikçiler arasındaki statü farkını bariz göstermektedir. Yani pedal çevirenler bulundukları mekânda en üst kademe olarak lanse edilmektedir. Bu durum pedalcılarda bir özgüven yaratmaktadır.

Sistem içinde yer alan pedalcıların kendi aralarında iletişimleri yok denilecek kadar azdır. Hepsi sadece önündeki ekrana odaklanmış şekilde; kimi oyun oynamakta, kimi reklam, program veya animasyon izlemekte, kimi sahip olduğu avatarın kıyafetini, saçını vs değiştirmektedir. Bu durum bir nevi kalabalıklar içindeki yalnızlığı tasvir etmektedir. Hepsi yan yana ve aynı ortam içinde olmalarına rağmen birbirlerinden kopuk, iletişimsiz ve kendi hallerinde yaşamlarını sürdürmektedirler.



Şekil 3. Pedal Çevirerek Para Kazandıkları Salon

Bireyler pedal çevirerek para/puan kazanmaktadırlar. Bu para/puanlar ile avatarlarına kıyafet, kostüm vs. gibi alışverişler yapabilmekte, oyun içi harcamalarda kullanabilmekte, diş macunu ve sabun gibi günlük bakım ihtiyaçlarını temin etmekte, düzenlenen yetenek yarışmasına katılabilmekte, sürekli ekranlarına gelen reklamları atlayabilmekte, sanal olan yiyecek ve içecek gibi besin maddelerini alabilmektedirler. Burada da yine paralarını/puanlarını sistemin onlara sunduğu alanlarda ve kısıtlı seçeneklere harcayabilmektedirler. Aslında bu sistem günümüzde var olan “bitcoin” denilen sanal paraya benzemektedir. Buda artık madeni veya kâğıt paranın dahi yerini sanallığın aldığı bir göstergesidir. Bu sanal paralar ile ilgili her hangi bir ırksal belirti olmaması da yine evrensel çapta geçerli kılındığının bir diğer göstergesidir. Bu da yine günümüzdeki bitcoin ile benzer bir durumdur.



Şekil 4. Pedal Çevirerek Kazandıkları Puanlar

Bireyler kazandıkları paralarla/puanlarla sanal yiyecek ve içecek almaktadırlar. Doğa ve dış dünya ile hiçbir bağlantıları olmadığı için, sistemin onlara sunduğu meyveler bir poşet içinde suni olarak yetiştirilmiş, içecekler ise suni olarak hazırlanmıştır. Buradan anlaşılan artık insanların tarım ve toprak ile bağlantılarının kalmadığı, tarımsal üretimin bittiği ve yerini suni meyvelerin aldığı, insanların artık bir şeyler üretmek için uğraşmadığıdır.

Sistem bireylerin temel yaşam malzemesi olan bu sanal gıdalar içinde para/puan almaktadır. Bireylerin yeme içme saatleri kısıtlıdır ve bunun için ayrı bir mekân hazırlanmıştır. Pedal çevrilen yere nazaran insanlar yemek saatlerinde az da olsa iletişim kurup, birlikte vakit geçirebilmektedirler.



Şekil 5. Kazandıkları Puanlarla Alabildikleri Sanal Gıdalar

Bireyler belirlenen saat içinde pedal çevirmenin dışında her biri için hazırlanan sanal odada çeşitli aktiviteler yapabilmektedirler. Odalarındaki ekranlar odanın dört duvarında da vardır. Bu ekranlarla şişmanlara ya da hizmetlilere eziyet etme oyunu oynayabilmektedirler.

Ekranlara gelen reklamlar genelde insanların cinsel dürtülerini ve içgüdülerini kullanmak üzerine hazırlanmıştır. Örneğin, Bingham bir sahnede oyun oynadığı esnada ekrana sistemin hazırladığı erotik sahnelerden oluşan reklam gelmiştir. Diğer reklamlarda para/puan karşılığında reklamı atlama seçeneği varken, erotik reklamlarda belirli süre izlemek zorundadır. Bu reklamlar izlenmediğinde ya da gözler kapatıldığında sistem, odadaki ekranı kırmızı uyarılarla doldurmakta ve kişi reklamı izlemeye başlayana kadar rahatsız edici bir ses vermektedirler. Bu noktada yine sistemin dayatmacı ve zorba yönü ortaya çıkmaktadır. Sistem bir reklam dahi olsa bir şeyin izlenmesini istiyorsa, kişi izlemek zorundadır.



Şekil 6. Sanal Odalarında Ekrana Gelen Reklamlar

Bireylerin sistem içinde hazırlanan ve 15 milyon para/puan karşılığında katılabilecekleri yetenek yarışması vardır. Yarışmaya katılmak için haftalardır ve aylardır orda bekleyen bireyler bulunmaktadır. Kişiler sahneye kayıt sırasına göre alınmamaktadır. Öncelikle sistemin seçtiği kişiler sahneye alınmaktadır. Kişilere sahneye çıkmadan önce reji tarafından verilen içeceklerle düşünme mekanizmaları yok edilmektedir. Çünkü yetenekli bulunan kişilerin ikna edilmesi bu içecek ile daha kolay hale gelmektedir. Aslında bireylerin düşünme mekanizmasının yok edilmesi, var olan sistemin devamlılığı için her zaman büyük bir avantajdır. Çünkü sistemi yönetenler, kendilerine muhalif olunmasını ve sistemi aksatacak sorunlar çıkmasını asla istemezler. Sistemin istediği her zaman kusursuz bir düzen ve itaatkâr bireylerdir.

Sahneye çıkan kişi istediği yeteneğini sergilemekte ve orada bulunan jüri tarafından oylama yapılmaktadır. Günümüzde birçok yarışmada gördüğümüz bu sistemde de jürinin onay verdiği kişiler yarışmayı kazanmakta ve lüks hayata geçmektedir. Ancak yetenekleri beğenilmeyen insanlar jüri tarafından reyting uğruna aşağılanmaktadır. Yarışmada dikkat çeken bir diğer nokta ise kazanan bireyler artık pedal çevirmek zorunda kalmamasıdır. Yetenekleri doğrultusunda her hafta program yapma, reklamda oynama gibi işler yapmaya başlamaktadırlar. Bölümde yarışma sisteminin amacı bireyleri daha çok çalışmaya itmek, lüks hayatı özendirmek, sistemin adaletli olduğunu göstermektir.



Şekil 7. Yarışmaya Hazırlananlar ve Jüri

Yarışmanın seyircileri sistemde yaşayan bireylerin avatarlarıdır. Bireyler odalarında yarışmayı canlı olarak izlemekte ve istedikleri yarışmacıları avatarları aracılığıyla desteklemektedirler. Seyircilerin yarışmacılar üzerinde de oldukça büyük etkisi vardır. Yarışmacıların sahneye çıkmadan önce içtikleri içeceğin de etkisiyle düşünme yetileri zayıflamış, ikna edilme ihtimalleri yüksek hale gelmiştir. Bu nokta da seyircilerin, jürinin yorumları çerçevesinde yarışmacıları övme veya yerme sözleri için içine girmektedir.



Şekil 8. Bireylerin Avatarlarının Yarışmalarda Seyirci Olması

Bölümün sonlarına doğru Bing 15 milyon para/puanı tamamlayarak jüri karşısına çıkmayı başarmıştır. Kırdığı ekrandan kalan cam parçasını boğazına dayayarak daha önce konuşma metni hazırlamamasına rağmen, jüriyi etkileyecek bir konuşma yapar. Aslında Bing'in amacı şov yapmak değildir. Tamamen sisteme başkaldırarak, düzeni eleştirmek ve sistemin kölesi olmayı reddetmek amacıyla yapılmış bir konuşmadır. Bing artık sistemin içinde olmak istemiyordur ve bu konuşması diğerlerine umut olmuştur. Ancak jüri Bing'in yaptığını bir başkaldırıdan ziyade şov olarak adlandırdığı için Bing istemediği sistemin tekrar bir parçası haline gelmiştir. Jüri Bing'in performansından etkilendiğini belirterek karşı koyamayacağı bir teklifle gelmişlerdir ve onu lüks hayata geçmesi için ikna etmeye çalışır. Yukarıda belirtildiği gibi jürinin bu konuşmasının ardından seyirciler mesajı almış ve Bing'i ikna etmek için psikolojik baskı yapmaya başlamışlardır. Görüldüğü üzere sistem bir çark gibi işlemektedir. Çıkış yok aksine daha da sistemin içinde kayboluş vardır.



Şekil 9. Bingham'ın İsyanının Bile Şov Olarak Değerlendirilmesi



Şekil 10. Bireylerin Yarışmacılara Psikolojik Baskı İle Bir Şeyler Yaptırması

Bölümün son sahnesine gelindiğinde ise Bing yine cam parçasını boğazına dayayarak canlı program yapmaktadır. Programda çok çalışarak bir şeyler yapılabileceğini anlatmıştır. Yayın bitiminde dikkat çeken nokta ise Bing'in yayın yaptığı bölüm siyahken, yaşadığı evin geri kalan yerleri beyazdır. Burada pedal çevirmenin karanlığından, çok çalışma ile sistemin beyaz tarafına geçilebileceği mesajı verilmiştir.



Şekil 11. Bingham'ın Yeni Hayatının Ayrımı

Genel olarak bakıldığında bölümde kullanılan her olgu günümüz metaforlarını içermektedir. Bölümde Bing işçi sınıfını temsil ederken, jüri ise sistemi devam ettiren gücü elinde bulunduran insanları temsil etmektedir. Pedal çevirmek hayatımızı idare edebilmek için bir işte çalışmamız gerektiğini, puanlar ise yaşamsal döngü için ihtiyaç duyduğumuz malzemeleri almamızı sağlayan parayı temsil etmektedir.

Diğer yandan günümüzde kitle iletişim aracı olarak kabul edilen televizyonlarda yayınlanan şovların hayatımızı nasıl etkilediği de gözler önüne serilmiştir. Bölümün son sahnesinde Bing bulunduğu yapı içerisinden yine ekranlarla sağlanmış orman manzarasına bakmaktadır. Bölüm içinde doğa adına gösterilen tek sahne budur ancak diğerleri gibi yapay bir manzardır. İnsanlara burada iki seçenek verilmiştir; ya doğa ile barışık olup, doğada özgürce yaşarsınız ya da sürekli yayınların döndüğü bir kutuya bakarak doğayı bile sanalda yaşarsınız.



Şekil 12. Bingham'ın Yeni Hayatında Yine Sanal Olması

3.2. “The Entire History Of You” (Senin Tüm Geçmişin) 1.Sezon 3. Bölüm

3.2.1. Bölüm Ekibi

Yönetmen: Brian Welsh

Bölüm Senaryosu: Jesse Armstrong

Yapımcı: Barney Reisz

Sanat Yönetmeni: Caroline Barclay

3.2.2. Bölüm Oyuncuları

Liam: Toby Kebbell

Fi: Jodie Whittaker

Jonas: Tom Cullen

Lucy: Amy Beth Hayes

Collen: Rebekah Staton

Jeff: Rhashan Stone

Hallam: Phoebe Fox

Paul: Jimi Mistry

Max: Daniel Lapaine

Robbie: Karl Collins

Leah: Elizabeth Chan

Gina: Mona Siyvester

3.2.3. Bölüm Özeti

Zamanın belli olmadığı bir bölümdür. Teknoloji bir hayli ilerlemiştir. Bireylerin boynunda “grain” adı verilen çipler vardır. Bu çipler sayesinde tüm anıları kaydedilir. Ellerindeki kumanda benzeri küçük cihaz ile geçmişlerinde istedikleri anı gözlerinin önüne ya da ortamdaki televizyon vb. ekranlara yansıtabilmektedirler. Bunun yanı sıra çipin diğer özellikleri ise geçmişte istemedikleri anıları silbilmek, havaalanı vb. yerlerde kimlik, pasaport gibi belgeler yerine çiplerinden durumlarını gösterebilmek, taksi vb. taşıtlarda ellerindeki kumandalardan ödeme yapabilmek, vücut ısını görebilmek, vücutta her hangi bir hastalık ya da bireyin alkol alması gibi durumlarda bireyi uyarmak olarak sıralanabilir. Bölümün başrol oyuncusu Liam, bir iş başvurusu dönüşü eşi Fi’nin arkadaşlarının düzenlediği partiye gider. Orada eşinin gençlik arkadaşları ile tanışır ancak Fi’nin Jonas adlı adamla konuşmalarında farklı bir samimiyet hissederek ve şüphelenmeye başlar. Eşi Jonas ile eskiden kısa süren bir ilişki yaşadığını söyler. Ancak Liam ikna olmaz. Sabah olunca Jonas’ın evine gidip grainindeki Fi’ye dair anılarını sildirir. Anılar silinirken Jonas’ın zaman çizelgesindeki bir anı görüntüsü Fi’nin yalanlarının kanıtıdır aynı zamanda. Liam eve döndüğünde Fi’ye olanların hepsini anlattırır ve yollarını ayırır. Bölüm sonunda ise Liam geçmişteki anıların ağırlığına dayanamaz ve grainini kendi elleri ile çıkarır.

3.2.4. Bölüm Analizi

Bölümde bireylerin kafasında grain (tahıl) denilen cihazlar takılıdır. Bu cihazlar sayesinde gözlerinin gördüğü ve kulaklarının duyduğu her şey bu cihaza kaydedilmektedir. Bu kayıtlar istenildiğinde yeniden izlenebilmekte hatta ortamda

bulunan bir ekrana yansıtılabilmektedir. Günümüzde bazı anılarımızı ölümsüzleştirdiğimiz mobil telefonların video kayıt özelliğini grainler sayesinde her anı kaydeder hale gelmiştir. Buda insanları düşünmek, hatırlamak, anı biriktirmek gibi temel insani içgüdülerden uzaklaştırmaktadır.



Şekil 13. Grain İle Yapabildikleri

Grainlerin içindeki alanlar zaman çizelgesi olarak aktarılmaktadır. Bireyler bu zaman çizelgelerine bakmak istedikleri zaman, gözlerine saydam bir tabaka gelmektedir. Grainlerdeki anıları görebilmek, silebilmek vb. işlemler için kullanılan akbil şeklindeki kumandaları mevcuttur. Ancak bu kumandaların tek yapabildiği bununla sınırlı değildir. Aldığınız ürünün ve hizmetin karşılığında para vermek yerine bu kumandalarla ödeme yapabilmek; pasaport, kimlik vb. belgeler yerine kumanda aracılığı ile graine kayıtlı zaman çizelgelerini gösterebilmekte mümkündür. Ayrıca grainlerin hafıza kapasitesi sabit değildir. Bölüm başındaki taksi sahnesindeki reklamda daha büyük hafıza kapasiteli grainlere sahip olunabileceği aktarılmaktadır.



Şekil 14. Grain Gözler İle Zaman Çizelgesi

Genel olarak bakıldığında günümüzde kullandığımız facebook, instagram gibi sosyal medya platformları da grainler ile aynı görevi yapmaktadır. Bu mecralar aracılığıyla insanların geçmişi görüntülenebilmektedir. Grain teknolojisinin tek farkı bunun için ayrıca bir telefona veya sosyal medya hesabına gerek olmadan başa takılan bir cihazla tüm anıların anında kaydediliyor olmasıdır.

Grain tüm insanlarda mecburi bir aparat değildir. İsteyenler graini çıkarabilmekte ancak grain çıktıktan sonra anılarının büyük bir kısmına veda etmektedir.



Şekil 15. Graini Çıkarttırmış Birey

Bölüm aslında grain teknolojisinin bireyler üzerinde ne gibi yıkımlara sebep olabileceğini Liam'ın, karısının kendini aldattığı şüphesi üzerinden anlatmıştır. Liam, eşi Fi'nin arkadaşlarının düzenlediği partiye katılır ve orada bulunan Jonas isimli adam ile Fi'nin samimi tavırları üzerine bu şüphe başlar. Liam eve döndüklerinde zaman çizelgesindeki parti anılarını defalarca izler. O sahnede grainle ilgili bir başka detay ise grainlerin vücut ısılarındaki değişimlere kadar ölçüm yapabildiğidir.

Sonra eşi Fi'ye bu konudaki düşüncelerini söyledikten sonra, düşüncelerini kanıtlamak için zaman çizelgesini televizyona aktarır. Bu konuşmaların ve olayın üstüne düşen Liam graini sayesinde, Fi ile evlendikleri ilk zamanlardaki konuşmalara kadar hepsini defalarca izler ve Fi'nin kendini aldattığına emin olur. Tüm gece alkol aldıktan sonra sabah eşiyle ilgili görüntüleri Jonas'ın graininden silmek için onun evine gitmeye karar verir ve arabaya biner. Arabaya bindiğinde grainin bir başka özelliği ortaya çıkar. Liam sarhoş olduğu için grain asistanı uyarı vererek araç kullanmaması gerektiğini belirtir. Ancak bu uyarı fiziksel bir engelle değil yalnızca ikazla sınırlıdır.

Jonas'ın evine giden Liam, eşine ait tüm görüntüleri Jonas'ın graininden siler ve eve geldiğinde de karısından zaman çizelgesini televizyona aktarmasını ister. Karısının kendini aldattığı günü silmediğini gören Liam, karısından boşanır ve bölüm sonunda yaşadıklarının ağırlığına dayanamayarak kendi eliyle graini çıkarır.



Şekil 16. Grain İle Yapabildikleri



Şekil 17. Grain İle Ortama Ait Anıları Canlandırma

Genel olarak bakıldığında The Entire History of You adlı bölüm, teknolojik gelişmelerin kişilerin hafıza, bireysel mahremiyet ve anılarına nasıl etki ettiğini anlatmaktadır. Grainler sayesinde bebekliklerindeki anılara kadar inen bireylerin sanıldığı kadar mutlu bir hayatlarının olmadığı gözlemlenmiştir. Organik olan ve insan hafızasında belli zamanlarda yer bulan anıların yerini, dijital ve istenildiği an ulaşılan suni anılar almıştır.

İnsanlar bazı anıları hatırlayıp mutlu olurken veya üzüntü duyarken, teknolojinin getirdiği suni anılar bireylerin obsesyonunu yani zihinden atılamayan takıntılı görüntü ve düşünceleri artırmaktadır. Bu takıntı öyle bir boyuta gelir ki artık insanların en ufak jest ve mimiği bile daha sonra defalarca başa sarılarak izlenir ve her ifadeye anlam

yüklenerek olaylar gereğinden fazla detaylandırılmaya başlar. Böylece olaylar anıdan ziyade analiz edilmesi gereken problemlere dönüşür. Bu da insanların olağan süreçten çıkararak daha takıntılı, stresli ve şüpheli olmalarına neden olmaktadır. İnsanlar artık şundan çok geçmiş anılarda yaşar ve tüm zamanını bunları izlemekle geçirir.

Bölüm içinde televizyonlarda hiçbir dizi ya da film izleme sahnesi yoktur. Fi'nin arkadaşının düzenlediği partide bile Jeff gittiği oteldeki halıları televizyona yansıtarak, arkadaşlarına izletmektedir. Yani böylesine ileri bir teknolojiye insanlar bir televizyon programı ya da film izlemeye gerek duymaksızın sürekli kendi yaşantısını izlemekte ve izletmektedir. Zaman çizelgelerine sadece kullanıcı erişim sağlayabiliyor olsa da, anıları izletmek rutin hale gelmektedir. Ancak bunun yanı sıra istenmeyen anıları silmek, hatta geçmişe dair tüm anıları yok etmek için graini tamamen başından çıkartmak gibi bir seçenekte vardır.

Bölüme mikro açıdan bakıldığında kıskanç bir koca olan Liam'ın, gittiği davette böyle detayların üzerine giderek karısının kendine ihanetini çözmesini anlatsa da; makro açıdan bakıldığında bilgi ve hafızaya dair ileri teknolojinin imkânları bireysel mahremiyetin yitirilmesine, bireylerin takıntılı hale gelmesine, paranoyaklaşmasına, kişiler arası ilişkilerde güvensizlik ortamına neden olacağına işaret etmektedir.

Günümüzde baktığımızda ise grain teknolojisi her gün kullanılan sosyal medyanın bir ileri teknolojisi olarak görülebilir. Çünkü kullanılan sosyal medya platformlarında paylaşılan fotoğraf ve videolarına bakarak kişilerin geçmişi izlenebilmektedir. Dizide ise bu kayıt işi grain denilen cihazın boyna takılmasıyla aralıksız kayıt yapması ile sağlanmaktadır. Özetle bu bölüm ileri teknolojinin gelecekteki insanları nasıl yozlaştırabileceğinin, nasıl takıntılı hale geleceğinin, bireyler arasında nasıl bir güvensizlik ortamının oluşacağını kanıttır.

3.3. “Be Right Back” (Hemen Döneceğim) 2.Sezon 1. Bölüm

3.3.1. Bölüm Ekibi

Yönetmen: Owen Harris

Senaryo: Charlie Brooker

Yapımcı: Barney Reisz

Sanat Ynetmeni: Jack Wilkinson

Set Yönetmeni: Robert Wischhusen-Hayes

3.3.2. Bölüm Oyuncuları

Martha: Hayley Atwell

Ash: Domhnall Gleeson

Naomi: Claire Keelan

Sarah: Sinead Matthews

Midwife: Flora Nicholson

Delivery Men: Gleen Hanning

Simon: Tim Delap

Martha’nın Kızı: Indira Ainger

3.3.3. Bölüm Özeti

Martha ile kocası Ash oyunlar için mekan ve karakter tasarımı yapan bir çifttir. Ash’in çocukluğunda yaşadığı kır evine taşınmaya karar verirler. Taşındıktan bir gün sonra Ash kiraladıkları arabayı teslim etmek için yola çıkar ve Martha birkaç gün Ash’ten haber alamaz. Sonra ise polisler Martha’ya eşinin öldüğünü haber verir. Ash’in cenazesinde, Martha’nın arkadaşı Sarah, ona Ash’in tüm çevrim içi iletişim araçlarının, sosyal medya hesaplarının vs. verilerini kullanarak sanal olarak Ash ile iletişim kurabileceği yeni bir yazılımdan bahseder. Ancak Martha buna şiddetle karşı çıkar.

Birkaç gün sonra Martha Ash'ten bir mail alır ve hemen Sarah'ı arar. Sarah onu yazılıma üye yapmıştır. Başlangıçta Martha tereddüt etse de sonrasında hamile olmasının da verdiği duygusallıkla programı kullanmaya başlar. Yazılım Ash'e ait tüm verileri analiz ederek tıpkı Ash'in sesi ile Martha ile konuşur. Zaman geçtikçe Martha'nın sanal Ash'e bağlılığı artar. Yazılımın Ash hakkında daha çok veri girmesi için sürekli anılarını anlatır. Martha bu programa öylesine bağlıdır ki telefonu düşürdüğünde tekrar sanal Ash ile konuşamayacağını düşünerek çılgına döner. Bir gün programdaki ses Martha'ya yazılımın bir üst versiyonu çıktığını ve kişinin gerçek bir insan bedeni formuna getirilebildiğini söyler. Martha hemen sipariş verir, talimatları yerine getirip, robotun (!) Ash'a dönüşmesini beklemeye başlar. Robot tıpkı Ash gibidir. Martha tıpkı eşine benzeyen insan görünümlü bu robot ile vakit geçirmeye başlar. Birlikte uyurlar, yemek yerler, sohbet ederler, hatta cinsel ilişkileri bile gerçekleştirirler. Zaman geçtikçe Martha robotun, Ash'in yerini tutmadığını farkeder. Bir şeylerin eksikliğinden şikâyet eder. En son sahnede Marthanın kızı olmuştur ve doğum günü pastasından çatı arasına hapsedtikleri robota da götürür. İlk başta Ash'in annesinin oğlu ve kocasının ölümünden sonra eşyalarını çatı arasına çıkardığı gibi, Martha'da Ash'i hatırlatan robotu çatı arasına çıkarmıştır.



Şekil 18. Teknolojinin Geldiği Son Nokta



Şekil 19. Sarah'ın Bahsettiği Yazılım



Şekil 20. Yazılımın Yapabildikleri



Şekil 21. Martha'nın Yazılıma Olan Bağlılığı



Şekil 22. Martha'nın Yazılımın İnsan Formunu Sipariş Etmesi



Şekil 23. Robotun Son Hali



Şekil 24. Robotun İnsani Özellikleri Olmaması Nedeniyle Uyum Çabası



Şekil 25. Martha Robotun, Kocasının Yerini Tutmadığını Hissediyor



Şekil 26. Marta, Kızı Doğduktan Sonra Robotu Çatı Katına Kapatıyor

3.3.4. Bölüm Analizi

Bölüme baktığımızda teknolojinin ve değişimin aslında görüldüğü kadar önemli olmadığı anlaşılmaktadır. İnsan eli ile geliştirilen ve insanlığın faydasına sunulan teknoloji en çok insana zarar vermektedir. Örneğin bölümün başında Ash'ın sürekli telefon ile uğraştığını ve karısının dediklerini çoğu zaman algılamadığını görüyoruz. Ash sanal dünyaya o kadar bağımlı ki, gerçek dünya ile bağlantısını çoğu zaman kopartıyor. İnsanlar hala temel varoluştan gelen travmatik tek kalma, sevdiklerinden uzaklaşma gibi korkuları taşımaktadır. Bilim insanları da bu yüzden sürekli bireyleri birbirine daha da yakınlaştıracak veya bir diğer deyişle yakınmış gibi hissettirecek yeni teknolojiler üretmeye odaklanmıştır. Görüntülü konuşulabilecek cep telefonları, 3D görüntü sağlayan programlar, sevdiği insanların kalp atışlarını uzaktan hissettiren yüzükler vs. Ancak insanlar kendilerine güzel görünen bu teknoloji içinde şu ayrıntıyı atlamaktadırlar; insanlar artık yüz yüze konuşmaktan uzak, tokalaşmanın, temasın olmadığı soğuk bir dünyada, teknolojinin sunduğu paketler içinde yaşamaktadırlar.

İnsanlar bu teknoloji paketlerinde zamanı daha dolu dolu geçirdiklerini düşünerek, temel korkuları olan ölüme sırt çevirmektedirler. Bölüm başında yer alan radyo haberi de bunu doğrular niteliktedir. Haberde birden çok organı bulunmayan kişileri ayağa kaldıracak yapay beden oluşturma çalışmalarından bahsedilmektedir. Bu aslında günümüzde ki insan görünümü, yapay zekalı robotlara benzetilebilir. Distopyalar da sık sık konu edilen yapay zekâ, yapay beden, yapay organ vs. atıflarında temel mantık; insanların doğallıktan uzaklaştırılarak, tıpkı birer robota dönüştürülmesidir. Bu kimi zaman yaptıkları işlerle, dayatılan sistemle yapılırken, kimi zaman da kendi bedenlerinde yer alan organların yapayları ile değiştirilmesiyle sağlanmaktadır.

Ash karakteri teknolojinin içinde kaybolursa da Martha'ya gerektiği zaman ilgisini ve sevgisini gösteren bir insandır. Martha ile güzel giden bir evlilikleri vardır, çünkü mükemmel bir çift değillerdir. Birbirlerini %100 tanımamakta ve sürekli yeni bir şeyler keşfetmeye çalışmaktadırlar. Aslında bu bireylerin teknolojiden uzak, merak ve heyecan duygularını yaşadıkları anlardandır. Bu da teknoloji ile insanlık arasındaki ufak çizgidir. Ya teknolojinin içinde kaybolursun ya da normalde insanların yaptığı gibi birileri ile iletişime geçer, düşünür, tartışır ve bir şeyler üretirsin.

Ash kiraladıkları arabayı teslim etmeye gittiği sırada kaza yapar ve ölür. Ash'ın cenazesinde Martha'nın arkadaşı Sarah ona yardımcı olacak bir programdan bahseder. Martha kesinlikle reddetse de deneme kararı alır ve Ash'e ait tüm çevrim içi araçlara erişime izin vermiştir. Yazılımın mailine cevap verdiğinde gördüğü şey, yapay Ash'in, korkularını anladığı ve yardımcı olmaya çalıştığıdır. Geliştirilen teknoloji insanların ihtiyaç ve arzularını anlamakta ve buna göre yanıt vermektedir. Martha bunun sanal olduğunu ve ürpertici olduğunu düşünse de, yazılımın kendine yardımcı olabileceğini düşünür. Duygusal anlamda boşlukta hisseden ve karanlıkta boğulan insanlar için hazırlanmış bir tür ışık gibi sunulmaktadır. Aslında insanların bu karanlıktan çekinmelerinin de temel nedeni korkudur. İnsanlar teknoloji dünyasından kafalarını kaldırdıklarında yalnız kaldıklarını fark ederler ve bu onlarda bir korku yaratır. Yazılımın yaptığı da bu korkuyu en aza indirmektir.

Bölümün ilerleyen dakikalarında Martha sanal Ash'e hamile olduğunu söyler ve yazılımın cevabı "Aaa! Demek baba olacağım". Martha, yazılımın gerçek olmadığını bildiği halde yine de gerçekmişçesine hareket etmektedir. Daha sonra yazılım Martha'ya insan formatında tıpkı Ash'e benzeyen bir teknolojinin olduğunu söyler ve Martha hemen sipariş eder. Başta her şey güzelken Martha zamanla bir şeylerin eksikliğini hisseder. Bölüm aslında sahte bir bağımlılık teması sunmaktadır. Robot Ash, gerçek Ash'in mükemmel zamanlarının bir temsili gibidir. Yemek yapmakta, telefonla uğraşmadan sürekli Martha'nın komutlarını beklemekte ve sürekli düşünceli tavırlar sergilemektedir. Ama bunlar yetersizdir. Martha Ash'e ait her şeyi özlemektedir. Ancak geri dönmesi gereken şeyler sadece küçük parçalarıdır. Martha önce onun yazısını, sonra sesini, sonunda insan formatında ki robotunu elde etmiştir. Ama bunların hiçbirisi Ash'e ait değildir. Bunlar Martha'nın ruhsal boşluğunu kısa süreli dolduran parçalardır. Ancak hiç biri Martha'yı tamamen tatmin etmemektedir. Çünkü robot Ash, Martha'nın istediği duygusal tepkileri vermemektedir. Sürekli Ash'in olaylar karşısında verdiği duygusal tepkilerden bir kırıntı aramaktadır. Robot Ash bunu yapmaya çalışsa da başarılı olmaması Martha'yı iyice bu yazılımdan uzaklaştırır.

Bölümün sonunda ise Martha'nın kızının doğum günüdür. Bir dilim pastayı çatı katına çıkarır ve robot Ash'in çatı katına hapsedildiği görülür. Bölümün başında Ash, kardeşi ve babası öldüğünde annesinin bu acıya dayanamadığını ve onlara ait tüm eşyaları çatı katına çıkardığını söylemiştir. Bölüm sonunda Martha'nın yaptığı da tam

olarak budur. Martha bu zorluklardan uzaklaşmak ve Ash'in acısıyla baş edebilmek için elinden geleni yapmıştır ancak başarılı olamamıştır. Robot unsuru insanların tatmini için uzun bir yol olabilir, ancak bu bireylerin yaşadığı sorunları çözmek ve kendilerini rahatsız eden şeyleri ortadan kaldırmak için yaratılan bir dünya teknolojisinden ibarettir. Acı ve kederle baş etmenin evrensel çözümü, bilimsel ve teknolojik bir bakış açısıyla olmasa da, ideolojik ve motivasyonel bir yaklaşımla acıyı azaltmayı bütünüyle makul kılmaktadır. Bölüme genel olarak bakıldığında trajiktir, ama bunun yanı sıra derin bir iyimserlik taşır. Şöyle ki insanı insan yapan şey akıl ve duygulardır. Sevdiğiniz insanlara ait özellikleri bir robota yüklemek onu sevdiğimiz kişiye dönüştürmez, sadece teselli için bir araca dönüştürür. Çünkü insanlar karşılarındaki bireyleri iyi, kötü, çelişkili vb. onu o yapan özellikleriyle sevmektedir ve bunu hiçbir teknoloji sağlayamaz.

3.4. “White Bear” (Beyaz Ayı) 2. Sezon 2. Bölüm

3.4.1. Bölüm Ekibi

Yönetmen: Carl Tibbetts

Senaryo: Charlie Brooker

Yapımcı: Barney Reisz

3.4.2. Bölüm Oyuncuları

Victoria Skillene: Lenora Crichlow

Baxter: Michael Smiley

Jem: Tupence Middleton

Damien: Ian Bonar

Knife Woman: Elisabeth Hopper

Welder Guy: Nick Bartlett

Iain Ronnoch: Nick Ofield

News Reporter: Russell Barnett

Jemima: Imani Jackman

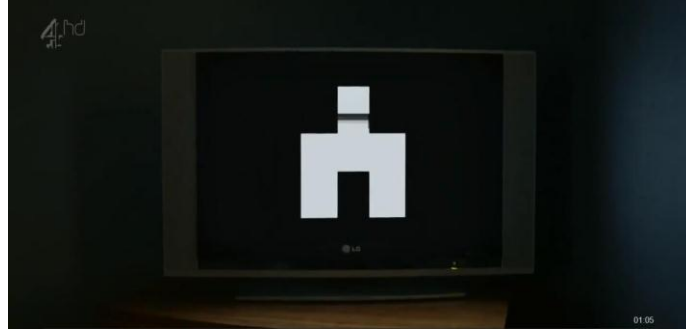
3.4.3. Bölüm Özeti

Bölüm, bir kadının baş ağrısı ve hafıza kaybı ile uyanmasıyla başlar. Yerde intihar için kullanılmış (öyle gösterilen) haplardan kalanlar vardır. Hemen karşısındaki cızırdayan televizyon ekranında siyah zemin üzerinde beyaz bir sembol vardır. Kadın televizyonu kapatır ve aşağı kata iner ve oradaki televizyonda da aynı sembolü görür. Birden gözüne bir fotoğraf ilişir. Çerçevenin kenarında küçük bir kız çocuğunun fotoğrafı vardır, kadında birden baş ağrısı gibi bir ağrı başlar ve kadın fotoğraftaki küçük kızla ilgili hayal meyal bazı görüntüler hatırlar. Ancak kendinin veya kızın kim olduğuna dair hiçbir şey hatırlamaz. Ardından dışarıya çıkar. Etrafta kimse yoktur ancak evlerin penceresine baktığında insanların onu cep telefonu ile videoya kaydettiğini fark eder. İnsanlardan yardım istemesine rağmen kimse ona yardım etmez ve cevap vermez. Kadın olayları anlamaya çalışırken bir araba yaklaşır ve içinden televizyon ekranında gördüğü sembolün olduğu bir kar maskesi takan adam iner ve elinde tüfeği ile kadını kovalamaya başlar. Kadın kaçarken etrafındakilerden yardım ister ancak kimse yardım etmez üstelik video çekmeye devam ederler.

Kadın benzin istasyonunda genç bir kız ve erkek görür, onlardan yardım ister. Gönülsüz olsalar da yardım ederler. Kovalayan silahlı adam, erkeği öldürür. Kadın ve genç kız kaçmaya başlarlar. Genç kız, bu kovalamaların, insanların hiçbir şey yapmadan sadece videoya çekmelerinin televizyonda çıkan amblem ile ardından gelen ses ile başladığını ve bunu nasıl yok edeceğini anlatır. Ardından silahlı insanlar yine kovalamaya başlar ve kaçarken bir adamın arabasına binerler. Adam başta dost gibi görünür ve onları güvenli olduğunu söylediği ormana götürür. Sonra silah zoruyla onları ormanın derinliklerinde bir yere gitmeye zorlar ve oraya gittiklerinde genç kız kaçır. Adam ise kadını bir kütüğe bağlar ve birden ağaçların arkasından insanlar çıkar ve yine video çekerler. Tam bunlar olurken genç kız gelir, kadını kurtarır ve diğerlerinden kaçmayı başarırlar. Ardından genç kızın bu sistemi yok edeceğini söylediği yere

giderler. Etrafa bakarken silahlı insanlar yanlarına gelir. Kadın adamın elinden silahı alır ve adama ateş ettiğinde silahın içinden konfeti çıkar. Tam o sırada kadının arkasındaki duvar açılır ve spot ışıklar yanar. Kadını bir sandalyeye oturtup bağlarlar. Ardından genç kız, öldüğünü zannettiği genç erkek, silahlı insanlar tiyatroydaymış gibi seyirciyi selamlar.

Ormandaki adam elinde mikrofonla çıkar ve tüm bunlara sunuculuk yapar. Sonra ormandaki adam neden burada olduğunu merak edip etmediğini sorar ve karşısındaki dev ekranlara kadın ile nişanlısının sabıka fotoğraflarını görür. Aslında kadının hatırladığı küçük kızın kendi kızı olmadığı, aksine nişanlısı ile birlikte o kızı öldürdükleri ortaya çıkar. Küçük kızın cesedine “beyaz ayıcığı” (White bear) ile tanınması ile ulaşılmıştır. Bu yüzden beyaz ayı sembol haline gelmiştir. Ekrandaki ses, kadının nişanlısı küçük kızı öldürürken videoya çektiğini anlatır. Tüm bunlar sonucunda halim kadını kötü niyetli ve günahkar kişi olarak damgalamıştır. Hakim kadının tüm bu cinayet karşısında mutlu bir seyirci olduğuna ve küçük kıza işkence edilirken hiçbir şey yapmadan tadını çıkardığına karar vermiş ve kadını mahkum etmiştir. Kadın tüm bu olanlar karşısında ağlamaya başlayınca adam yalancı gözyaşlarını kesmesini söyler ve seyirciler kadına katil diye bağırmaya başlar. Ardından kadın dışarıdaki kamyonetin arkasındaki bir kafese konur ve izleyenlerin küfürleri, hakaretleri, katil naraları ile kamyonet yavaş yavaş ilerler. Kadın tüm yaptıklarından ötürü insanların aşağılayan bu sözleri manevi bir acıya mahkum edilir. Kadın bölümün en başında uyandığı eve geri getirilir ve sandalyeye oturtulur. Sunucu adam gelir ve kadının kafasına taktığı cihazla hafızasındaki her şeyi siler. Ekipte bulunan bireyler evi tekrar hazırlar, sonra sunucu adam ve genç kız izleyicilere ne yapmaları gerektiğini konuşmalar yapar ve süreç her gün böyle devam eder.



Şekil 27. Televizyon Ekranına Çıkan Adalet Parkı Amblemi



Şekil 28. İnsanların Kadını Umursamadan Sadece Video Çekmeleri



Şekil 29. Yaşanılan Her Şeyin Şov Olarak Lanse Edilmesi



Şekil 30. Bölüm Boyunca Kullanılan Silahın Oyuncak Olması



Şekil 31. Her Şeyin Bir Gösteri Olduğunun Göstergesi



Şekil 32. Kadına Verilen Ceza Ve Yaşananların Her Gün Tekrarlanması

3.4.4.Bölüm Analizi

Bölümü incelediğimizde her dakikası aksiyon içinde ve sürpriz sonlu bir bölümdür. Azılı suçlular için hapis cezası ya da idam sistemi yerine hazırlanmış bir düzende linç girişimi ve manevi baskı uygulanıyor. İzleyiciye “suçlu bir insana verilecek en ağır ceza nedir?”, “adalet nedir?”, “adalet şova dönüşürse ne gibi sonuçlar doğurur?”, “adaleti sağlamak kimin görevidir?” sorularını sorduran bir bölümdür.

Victoria adındaki suçlu bir kadının çevresinde hazırlanan sistemde bir diğer ifadeyle senaryoda, çevredeki olaylara karşı duyarsızlaşmış, yaşananları sorgulamayan ve sadece izleyici olarak kalan bir toplum tasviri yapılmıştır. Sorumsuzlaşan ve duyarsızlaşan bir toplum oluşmasından dolayı gücü kendinde bulan yasa dışı adalet örgütü ise, suçlu olduğuna karar verdikleri kişiye 1 ay süresince psikolojik baskı ve sözlü linç içeren bir düzende oyun oynamayı sürdürmektedirler. İnsanlar yasa dışı bu olaya tepki göstermek yerine, olaylar karşısında sadece durup izlemekte ve fotoğraf veya video çekip, eğlenerek yaşanan insanlık dışı bu oyunun takipçisi olmaktadır.

Günümüz gelişmiş toplumlarında dahi suçlular için idam cezası mevcuttur. Aslında bu kötü ve insanlık dışıdır. Cezaevleri, suçluları toplumun geri kalanından ayrı tutarak, mutsuz bir yaşam sürmelerine izin verirken, bir yandan da pişmanlık verici ve

korkunç bir hayattan kaçmak isteyebilecekleri eylemlerin sonuçlarının ne olduğunu öğrenmek için bolca zaman bulacakları bir yerdir. Yani insanlara bu şekilde yasa dışı psikolojik cezalar vermek yerine, ıslah çalışmaları yapılması insanları kazanmak açısından daha önemlidir.

Bakıldığında bireylerin, toplumların kısaca insanlığın bir durum karşısında ne kadar acımasız olabileceği görülmektedir. Bir grup yasa dışı ceza örgütü bir sistem oluşturuyor, kendi oluşturdukları bu sisteme her gün farklı insanlar dahil ederek onlara ne yapmaları gerektiğiyle ilgili eğitim veriyor, insanlarda bu sisteme itiraz etmeden sadece eğlenmek için dahil oluyor ve ceza çeken kişiye tek kelime etmeden sadece izleyici olarak olanları videoya kaydediyor. Aslında bir nevi simülasyon içindedirler. Bizzat rol almamakta ve yaşamamaktadırlar. Sadece düzen içinde kendilerine hatıra biriktirip, umursamazca olanları izlemekle yetinmektedirler. Nitekim günümüz toplumlarında da bu duyarsızlık baş göstermektedir. Artık bireyler dünyanın diğer ucunda olanlardan anında haberdar olmasına, kimi zaman yanlış olduğunu düşündüğü olaylarla karşı karşıya kalmasına rağmen sadece izlemektedirler. Toplumun bu durumunu fırsat bilen bazı gruplarda gücü eline alıp insanları istedikleri gibi yönetebilmektedirler.

Dizinin başkarakteri, katil nişanlısının küçük kızı işkence ile öldürüşünü videoya kaydeder ve tüm bu yaşananların temelinde aynı durumu 1 ay boyunca kadına yaşatarak cezalandırmak vardır. Ancak diğer insanlar kadına bu cezanın verilmesini ya da kadının katil olup olmadığını umursamazlar. Onlar sadece izleyici olarak sisteme dahil olmuşlardır. Tek yaptıkları video çekmek, sistemdeki bireyleri alkışlamak, nedenini tam kavrayamazken suçlu kadını yuhalamaktır. Böylece adaletin yerini bulduğunu düşündükleri bu ceza sistemi içinde vicdanlarını rahatlattıklarını düşünmektedirler. Ama bakıldığında sözde adaletli gibi görünen bu ceza sistemi bireyleri cezalandırmaktan çok, insanların acımasızca davranarak kendilerine bir eğlence ortamı kurdukları görülmektedir. Burada başkalarının acılarıyla mutlu olan, eğlenen kibirli ve aslında dışarıdan bakıldığında acınası halde olan pasif insanlar topluluğu vardır.

Gerçekte, kısa ya da uzun vadeli bir süreçte, bu yola doğru ilerliyormuş gibi düşünebiliriz. Her tür telefonun, tabletin, dizüstü bilgisayarın, televizyonun vb.

ekranları hayatımızı her zamankinden daha fazla baskınlaştırıyor ve bireylerin bu araçlar ile etkileşimi arasına engel koymak gün geçtikçe daha zor bir hal almaktadır.

3.5. “Playtest” (Oyun Testi) 3. Sezon 2. Bölüm

3.5.1. Bölüm Ekibi

Yönetmen: Dan Trachtenberg

Senarist: Charlie Brooker

Yapımcı: Laurie Borg

3.5.2. Bölüm Oyuncuları

Cooper Redfield: Wyatt Russell

Sonja: Hannah John-Kamen

Katie: Wunmi Mosaku

Shou Saito: Ken Yamamura

Cooper’s Mom: Elizabeth Moynihan

Rick Peters: Jamie Paul

3.5.3. Bölüm Özeti

Alzheimer hastası olan babasını kaybeden Cooper, babasının ölümünden sonra annesi ile yüzleşmekten kaçınır. Babası ile arkadaş gibi olan Cooper, annesi ile bu samimiyeti yakalayamamıştır. Evden annesine habersiz şekilde çıkıp dünyayı gezer, eğlenmesine bakar ve gittiği yerlerde parası bitince geçici işler yaparak para kazanarak gezmeye devam eder. Londra’da Sonja adında bir kızla tanışır ve onun evinde kalır. Bir gün sonra parasının bittiğini gören Cooper, Sonja ile iş bakmaya başlar.

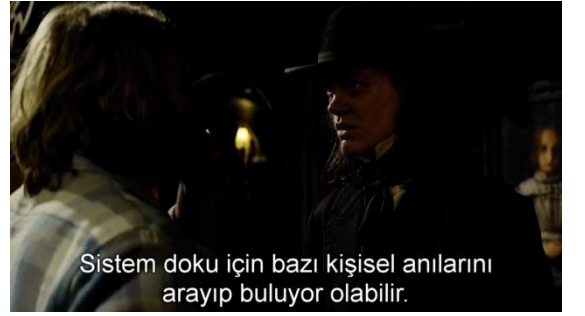
Teknoloji ile arası çok iyi olan Cooper, Shou Saito’ya ait büyük bir oyun firmasının hazırlamış olduğu ve piyasaya sürülmeden önce insanlar üzerinde denenilen

bir sanal gerçeklik oyununun kobayı olmayı kabul eder. Önce firmanın temsilcisi olan Katie ile geçtikleri oda da basit bir sanal gerçeklik oyunu oynadıktan sonra, Katie daha fazla para kazanmak için hazırladıkları artırılmış gerçeklik oyununa kobay olabileceğini söyler. Paraya ihtiyacı olan Cooper teklifi kabul eder ve düzenek hazırlanarak Cooper bu oyuna girdirilir. Bir anda kendisini beklenenden fazla bir artırılmış gerçeklik oyununda bulan Cooper, kişinin kendi iç dünyasındaki korkuları ile bilinçaltında bulunanlara erişim sağlayarak korku öğeleri yaratan ve her seferinde tamamen kişiye özgü öğelerle kendi kendini kurgulayan oyun içinde talimatları yerine getirmesi gerekmektedir. Oyunun gerçekleştiği eve geldiğinde Katie, Cooper'a bir kulaklık verir ve oyun boyunca iletişimde olacaklarını söyler.

Oyun içinde önce sanal bir örümcek görmekle başlayan süreç, ardından Cooper'ın lisedeki arkadaşını görmekle devam etmektedir. Cooper bunların hepsinin üç boyutlu ilüzyon olduğunu bildiği için çok fazla korku hissetmemiştir. Ancak Katie ile olan bağlantının kesilmesi ve oyunun gerçekleştiği eve Sonja'nın gelmesi ile işler değişmiştir. Çünkü Cooper Sonja'ya dokunabilmektedir. Sonja ona tehlikede olduğunu sylesede, Cooper olanlara şaşırdığı için Sonja'nın dediklerini çok ciddiye almaz. Ardından mutfağa geçtiklerinde biraz konuşmalarının ardından Sonja, Cooper'ı bıçaklar ve kısa boğuşmanın ardından Cooper Sonja simülasyonunu öldürür o anda Sonja'nında oyun içinde bir karakter olduğunu anlar. O sırada tekrar Katie ile bağlantı gelir ve Cooper oyunu bitirmesini söyler ve oyun bitirilir. Cooper eve döner ve odasına çıktığında annesinin ağladığını görür. Annesi sürekli "Cooper'ın başı dertte onu aramalıyım" der. Cooper geldiğini ve yanında olduğunu söylesede annesi onu göremiyor ve duyamıyordur. Cooper bir terslik olduğunu anlar ve "anne" diye bağırır. O sırada Cooper'ın ilk oyun oynadığı oda sahnesi ekrana gelir ve Cooper bağırarak titremeye başlar. Tam o sırada Cooper'ın telefonu çalar ve oyun frekansları ile telefon sinyallerinin karışması sonucu Cooper orada ölür. Katie durumu raporlar. Tüm test sadece 0.04 saniye sürmüştür.



Şekil 33. 3 Boyutlu Sanal Oyun



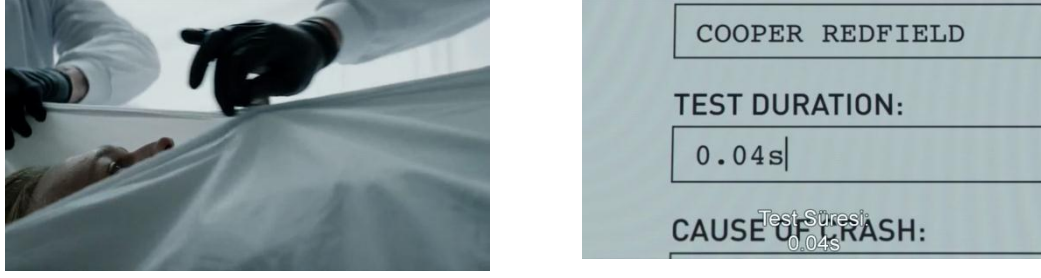
Şekil 34. Cooper'ın Artırılmış Gerçeklik Oyunu İçinde Karşılaştığı Korkuları



Şekil 35. Cooper'ın Oyun İçinde Fiziksel Olarak Yaşadıkları



Şekil 36. Cooper'ın Bilincini Kaybettiği Sahne



Şekil 37. Cooper'ın Ölümü ve Testin Süresi

3.5.4. Bölüm Analizi

Bölümün ilk sahnesinde Cooper'ın gizlice evden çıktığı görülmektedir. Devamında gösterilen kesitlerle bir Avrupa seyahatine çıktığı anlaşılmaktadır. Gezinin son durağı İngiltere'dir. Orada Sonja ile tanışır ve kendini anlatır. Babasının öldüğünden, annesi ile anlaşamadığından, aile içi problemlerinin olduğundan ve annesi ile konuşmak istemediğinden bahseder. Aslında bakıldığında günümüz gençlerinin en çok yaşadığı problemleri anlatan ve kişilerin git gide yalnızlaştığını gösteren bir bölüm. Aile kavramının gün geçtikçe yok olduğu, insanların modern dünyada yalnızlaştığı gösterilmektedir.

Cooper tam Amerika'ya dönecekken parasının kalmadığını öğrenir ve durumdan Sonya'ya bahseder. Sonja'da bir oyun firmasının artırılmış gerçeklik temelli korku oyunu deneyine katılarak para kazanabileceğinden bahseder ve Cooper'ı ikna eder. Şirkete gittiğinde Cooper'ı bir korku evine götürürler ancak ne ile karşılaşacağı hakkında bilgi verilmez. Çünkü oyun kişisel bir oyun. Cooper'ın ensesine takılan bir çip sayesinde beyinde yer alan belki kendinin dahi zor hatırladığı hatıralara, korkulara erişilebiliyor. Bunu da Cooper'ın karşılaştığı korku öğelerinden anlaşılmaktadır. Burada anlatmak istediği korkuları günlük organik hayatlara yansıtmasıdır. Kişinin farkında bile olmadığı korkularını, çekincelerini bularak onları gerçek hayata yansıtmaktadır. Bunun yanı sıra bir şirketin, bireylerin kişisel bilgilerine ve özel hayatına dair anılara bu denli rahat erişebiliyor olmasının ne gibi problemlere yol açabileceği anlatılmaktadır.

Cooper'ın oyunda karşılaştığı ilk korkusunun örümcek olduğu görülmektedir. Cooper oyunda hiçbir şeyin kendisine zarar veremeyeceğini öğrendiği için örümceği öldürmeye çalışmaktadır. Ardından ortaokul arkadaşı Rick Peters karşısında çıkar. İlk

başta korkmuş olsa da onun da kendisine zarar veremeyeceğini bildiği için onunda simülasyonuna yumruk atıp ardından simülasyonun içinden geçer. Aslında burada insanların korkularıyla yüzleşmesinin avantajı ve dezavantajı tartışılmaktadır. Birey korkusunu kabullenir ise korktuğu öge ile yüzleşme cesaretini göstermektedir. Örneğin bir kişi, savaş oyununda da düşmanın kendi bedenine fiziki zarar veremeyeceğini bildiği için oyun içinde rahatlıkla silah, bomba gibi eşyaları kullanabilmektedir. Yani insanlar oyunların sanallığının güvencesinde korkularını bastırarak kendilerinde bir özgüven bulmaktadır. Bu da insanların gerçek hayatta ve oyun alanlarında duygusal olarak ne denli fark olduğunu kanıtıdır.

Sonraki sahnede ise kapı çalar ve içeri Sonja girer. Cooper onun gerçek olduğuna inanmadığı için dokunduğunda, Peters gibi bir simülasyon olmadığını anlar. Birkaç dakika süren konuşmanın ardından Sonja'da değişiklik sezen Cooper onunla tartışmaya başlar. Tartışma esnasında Sonja Cooper'a kandırıldığını, kartındaki tüm parayı kendinin çektiğini, bu korku dolu oyuna onu kendinin getirdiği gibi sözler söylemesi aslında Cooper'ın bilinçaltında sosyal fobi yaşadığının bir göstergesidir. Yeni tanışılan bir insana çok fazla güvenilmemesi gerektiğini, o kişinin kendini(Cooper) aptal yerine koyarak kandırdığını, hiç kimsenin görüldüğü kadar iyi olamayacağını düşünerek bu korkuyu bilinçaltına yerleştirdiği gözlemlenmektedir.

Tartışmanın sonunda Sonja, Cooper'ı sırtından bıçaklar. Cooper bıçağın acısını hisseder ve bağırmaya başlar. Buda ilerleyen zamanlarda oyunların ne kadar gerçekçi olabileceğinin bir diğer kanıtıdır. Ardından Sonja'nın yüzü korkunç bir hal alır ve Cooper'i yere yatırıp öldürmeye çalışır. Ancak Cooper eline aldığı bir cam parçası ile bu yaratığı öldürür. O an gözünü açtığında yaratık ve sırtındaki bıçak yoktur. Bu da günümüzde ki 3D gözlüklerle girilen ve çeşitli düzeneklerle izlenen her şey gerçekmiş hissi yaratan oyun odalarına benzetilebilir. Ama insanlarda yaşananların gerçek olmadığını bildiği için korkuları geri plana atma eğilimi vardır.

Cooper acıyı hissettiği için sinirlenip oyunu bitirmeyi ister. Katie onu yukarı kattaki odaya yönlendirir. Orada yine korkutucu olaylar yaşar ve en sonunda hafızasını kaybettiğini hisseder. O an oyun bitmiş gibi Cooper'ın eve gittiği görülmektedir. Odasına gittiğinde annesinin ağladığını görür ancak annesi onu fark etmeyip sürekli Cooper'ın adını sayıklar ve onu görmez. Cooper o anda bir terslik olduğunu fark eder.

Burada anlatılmak istenen aslında Cooper'ın en büyük korkusunun annesi ile konuşmak değil, kendini en çok güvende hissettiği evinde bile birçok sorunla karşılaşması olduğudur. Ayrıca Cooper'ın büyük korkularından birinin de annesinin de babası gibi alzheimer olup, babasında yaşadığı aynı süreci annesinde de yaşamaktan korktuğu anlaşılmaktadır. Yani oyun Cooper'ı kendisinden bile daha iyi tanımaktadır. İnsanlar çoğu zaman kendilerinin bile farkında olmadıkları korkuları, endişeleri, üzüntüleri bilinçaltında bir yerlerde saklanmaktadır. Bir yazılımla bu duyguların ortaya çıkarılması ve yüzleşilmesinin istenmesi bireylerde korkunç derecede psikolojik travma yaratmaktadır. Bu da Cooper'ın sözlerinden ve hareketlerinden anlaşılmaktadır.

Bölüm sonunda ise Cooper'ın açık olan cep telefonu sinyalleri ile oyun frekansları karıştığı için Cooper ölür. Yine bu sırada Cooper'ın aslında ilk odadan hiç çıkmadığı görülmektedir. Tutulan raporda dikkat çeken nokta tüm bu testin 0.04 saniye sürmesidir. Bu da beynin nasıl bir algılama mekanizması olduğunu, yazılımın bilinçaltına ne denli bir hızda inebildiğini, insanların korkularına veya hislerine ulaşmanın o kadar da zor olmadığını, bazen kişinin kendinin bile unuttuğunu düşündüğü olgulara erişimin ne kadar kolay olabileceğini göstermektedir.

Bölüme genel olarak bakıldığında sanal gerçeklikten, artırılmış gerçekliğe dönen oyunlar anlatılmaktadır. Artık 3D gözlüklerle oyunu izlemek yerine, artırılmış gerçeklikle bireyler bizzat oyuna dahil edilmektedir. Bölümde henüz test aşamasında olan oyunda bir implant sayesinde kişinin beynindeki sinir sisteminden bilgiler alarak, kişiye özel korku oyunu oluşturulmaktadır. Oyun tamamen bilinçaltından beslenerek, insanın sınırlarını zorlayacak, kimi zaman kendinin bile farkında olmadığı korku öğelerini karşısına çıkararak, insanın bunlara dayanma gücünü sınayacak bir oyundur. Günümüzde oyun sektöründe büyük bir hızla gelişen sanal ve artırılmış gerçeklik oyunlarının bu denli bir boyuta geldiğinde yaşanabilecek korkutucu olaylar anlatılmıştır.

Özetlenecek olursa bölümün ana temaları; sanal gerçeklikten, artırılmış gerçekliğe dönüşen oyunların ilerde hangi boyutlara gelebileceği ve nelere yol açabileceği; şu an kullanılan teknolojinin ulaşabileceği boyutlar, bilinçaltında yer alan korkuların bilinç üstüne getirilmesi; teknoloji ile var olan güvensizlik ortamının

oluşturabileceği sosyal fobiler; aile kavramından uzaklaşarak yalnızlaşan bireyler gibi konular ele alınmıştır.

3.6. Men Against Fire (Ateşe Karşı Adam) 3.Sezon 5. Bölüm

3.6.1. Bölüm Ekibi

Yönetmen: Jakob Verbruggen

Senaryo: Charlie Brooker

Yapımcı: Lucy Dyke

3.6.2. Bölüm Oyuncuları

Stripe: Malachi Kirby

Raiman: Madeline Brewer

Catarina: Ariane Labed

Medina: Sarah Snook

Psikolog: Michael Kelly

Lennard: Kola Bokinni

Parn Heidekker: Francis Magee

Doktor: Simon Connolly

3.6.3. Bölüm Özeti

Bölümün kahramanı Stripe adında bir askerdir. Askeriyede maske adı verilen bir sistem vardır. Bu sistem sayesinde askerlerin koku alma, her hangi bir duyguyu hissetme, askerliğe başlamadan öncesini hatırlamalarına engel olmaktadır. Görülen rüyalara dahi müdahale edebilmektedirler. Askeriyenin görevi böcek denilen ve zombi benzeri yaratıkları öldürmektir.

Bir gün köyden haber gelir ve böceklerin köydeki insanların kilerlerindeki yiyecekleri çaldıklarını öğrenirler. Bu Stripe'nin ilk görevidir. Köye gittiklerinde köylüler onları korumaları için yalvarır. Köylülerden biri Parn Heidekker adındaki adamın böcekleri sakladığını söyler ve komutan bir plan yaparak o eve baskın yapmaya karar verir. Önce drone ile evin etrafını incelerler. Burada maske sayesinde drone görüntüleri gözlerinin önüne yansıtılır. Ardından komutan 3 boyutlu olarak evin şemasını yansıtır ve operasyona başlarlar. Komutan Heidekker ile konuşurken askerlerde evi aramaya başlar. Odanın köşesinde bulunan perde Stripe'nin dikkatini çeker ve perdeyi çektiğinde 3 böcek olduğunu görür. Böceklerden biri yeşil ışıklı cihazı Stripe'ye doğru tutar ve Stripe onu vurur. Ardından kadın olan böcek kaçarken, erkek olan ise Stripe'ye saldırır. Aralarındaki boğuşmanın sonunda Stripe böceği bıçaklayarak öldürür.

Bu olaydan sonra Stripe kendini garip hissetmeye başlar. Doktora gider, psikoloğa gider. Ancak ikisi de iyi olduğunu söyler. Birkaç gün sonra yine operasyon olur. Orada binaya girdiklerinde koltuğun arkasına saklanan bir kadın ve oğlu olmak üzere 2 insan görür ve onlara binadan çıkmalarını söyler. O sırada diğer asker içeri girer ve o ikisine ateş edecekken Stripe engel olur ve askerın kafasına vurarak onu bayıltır. O sırada silah ateş alır ve Stripe yaralanır ve o 2 kişiyle kaçarlar. Ormana geldiklerinde Stripe bayılır ve kadın ormanın içinde kazdığı mahseni açar ve Stripe'i oraya taşır. Yarasına pansuman yaptığı sırada Stripe kendine gelir ve ne olduğunu anlamaya çalışır. Kadın kendisini nasıl gördüğünü sorar ve Stripe insan olduğunu söyler. Kadın böcek diye nitelendirdikleri herkesin aslında insan olduğunu ama askerlerde olan maske sistemi yüzünden askerlerin kendilerini zombi gibi gördüklerini söyler. Bu konuşmaların olduğu sırada Stripe'nin bayılttığı asker içeri girer ve kadın ile oğlunu öldürür.

Tüm bu olanlardan etkilenip sistemi sorgulayan Stripe bir odaya kapatılır ve psikolog onunla konuşmaya başlar. Maske sisteminin ne kadar iyi olduğunu, 1. Dünya savaşında bu sistem olmadığı için askerlerin duygularından dolayı kimseyi öldüremediğini, bu yüzden savaşın uzadığını, böceklerin sapkın ve cahil olduklarını, bunların gelecek nesiller için korkunç bir şey olduğunu anlatır ve ardından Stripe için 2 seçenek olduğundan bahseder. Ya hafızasında maskenin bozulduğu süreçten o güne her şeyin silinmesini kabul edecek ya da hapse girecektir. Stripe başta kabul etmez ve

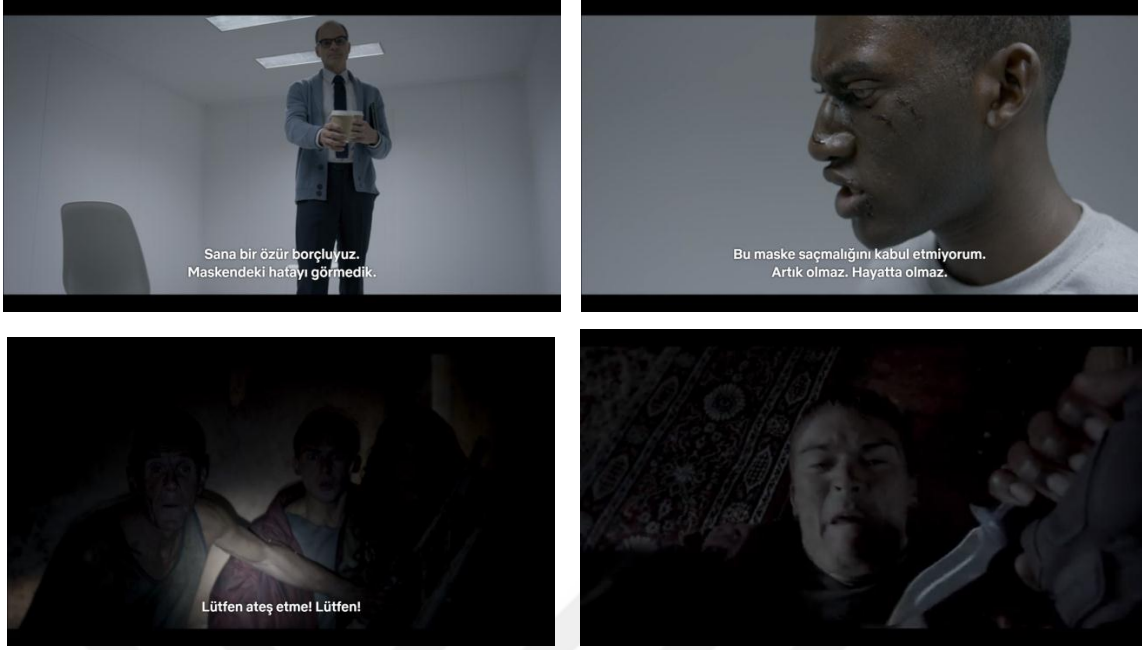
psikolog maske aracılığı ile Stripe'ye ilk görev günü izletilir. Stripe öldürdüğü kişilerin aslında insan olduğunu görür ve bu acıya dayanamaz. Psikolog, Stripe'ye maske sayesinde bu acıyı çekmeyeceğini, onların kokularını ve çığlıklarını duymayacağını, öldürdüğünde hiçbir şey hissetmeyeceğini anlatır ve maskede geçmişe dair her şeyi silmeyi teklif eder. Bölümün sonunda ise Stripe rütbe almıştır ve her gece rüyasında gördüğü kadının olduğu eve gitmiştir. Stripe'nin maskede gördüğü ev ile gerçekte olan evin farkı da maskenin her şeyi istenildiği gibi gösterdiğinin bir diğer kanıtıdır.



Şekil 38. Stripe'ın Maske Sistemi İle Gördükleri



Şekil 39. Kadının Stripe'a Olanları Anlatması



Şekil 40. Psikoloğun Maske Sisteminin Gerçeklerini Anlatması



Şekil 41. Gerçekte Olan / Stripe'ın Maske Sistemi İle Gördüğü

3.6.4.Bölüm Analizi

Bölüm çoğu zaman başkahramanımızın Stripe'nin gözünden gösterilmektedir. Burada göz mecazi anlamda değildir. Askeriyede yer alan herkeste maske denilen bir sistem var. Bu sistemin bir parçası olan gözlerindeki lens benzeri cihazla gördükleri her şeyi kaydedebilmekte, diğer cihazlarla bağlantı kurabilmekte, komutanlarının yansıttığı 3 boyutlu şekilleri görebilmektedirler. Maskenin diğer özellikleri ise; duyguları ve duyuları engelleyebilmesi; geçmişin silinebilmesi; askeriyeenin, askerin neyi nasıl

göreceklerini düzenleyebilmesidir. Burada bir nevi insanlara uyuşturucu verip, onları sistemin bir parçası haline getirmek ve sisteme uymaları zorunlu kılınmaktadır. Distopya temalı sistemlerde bireyler bazı ikna yöntemleri ile ikna edilerek beyinleri yıkanır ve sisteme bağlı, itiraz etmeyen, tek düze bireylerden oluşan toplumlar hedeflerin. Bölümde askeriye'nin yaptığı da tam olarak budur.

Stripe ve timi böcek adı verilen zombi görünümlü yaratıkları öldürmekle görevlidir ve bu operasyon Stripe'nin ilk böcek avıdır. Böceklerle karşılaşmalarına kadar her hangi bir fotoğraf vb. tanıtıcı öge gösterilmemektedir. Sadece konuşmalardan anlaşılan, böcek denilen yaratıkların deforme olmuş ve insanlık adına büyük tehdit oluşturan bir tür olduğudur. Askerlerin böceklere dair her hangi bir görsel, belge vb. tanıtıcı öge istememesi de daha önce bahsedilen itiraz etmeden, sorgulamadan sadece verilen görevi yerine getirmek için hazırlanmış beyinlerin oluşturulduğunun bir kanıtıdır. Tim önce köye giderek orada köylüler ile konuşur. Burada dikkat çeken nokta asker ile köylülerin farklı diller konuşması ve mekanik çevirmenler vasıtasıyla anlaşabilmeleridir. Bu da bir nevi halk ile askeriye arasında ki uyumsuzluğu ve iletişimsizliği göstermektedir. Diğer yandan mekanik çevirmenler bir statü farkı yaratmaktadır. Askeriye'nin gücünü, imkanlarını, yapabileceklerini ve köylülerden teknoloji yönünden ne derece üstün olduklarını göstererek bir nevi güç gösterisi ile halkın güveni sağlanmaya çalışılmaktadır.

Tim, köylülerin böcekleri sakladığını düşündüğü Parn Heidekker adlı adamın evine giderler. Orada timin komutanı Medina'nın sözleri dikkat çekmektedir. Medina; Timin çok büyük bir görev üstlendiğini, insanlık adına iyi bir şey yaptıklarını, böceklerin öldürülmemesi halinde insanlık adına büyük bir tehdit olduğunu, insanlık için kendilerini feda ettiklerini anlatmaktadır. Bu noktada seyircide, insanlığın geleceği için bir şeyler yaptıkları algısı yaratıldığından time karşı takdir duygusu oluşmaktadır.

Medina adamla konuşurken tim yukarı katta böcekleri aramaktadır. Stripe dikkatini çeken perdeyi indirdiğinde 3 böceğin orada saklandığını görür. Stripe'nin gözünde, böcek denilen yaratıklar insan bedeninde, yüzleri düzleştirilmiş, böcek gibi dişleri keskin şekildedirler. Aslında karşılarında ki kişi tepki vermediği sürece saldırganlık özellikleri yoktur, kendilerinden olmayan kişilerden korkup kaçmakta ve mümkün olduğunca saklanmaktadırlar. Stripe, bir böceğin aniden çıkardığı yeşil ışıklı

bir cihazdan korkup böceğin birini vurur, bir böcek kaçarken, diğer böcek ile Stripe arasında bir boğuşma yaşanır. Sonunda Stripe şartlanmış haliyle o böceği defalarca bıçaklar ve öldürür. Burada Stripe ilk bıçağı sapladığında biraz korkmuş olsa da, görevin verdiği aşkla ölen böceği daha sonra defalarca bıçaklar. Böceğin elinden düşen yeşil ışıklı cihazı aldığı anda Stripe'nin kafasında yüksek bir cızırtı! başlar. Stripe bu cihazın etkilerini gün geçtikçe görmektedir. Askerlerin daha iyi görmelerini, algılarını güçlendirmelerini sağlayan cihaz, Stripe'de sekteye uğramaya başlamaktadır. Artık nişan almakta bile zorlanan Stripe, doktora gider. Doktor bir şeyinin olmadığını ve psikoloğa görünmesi gerektiğini söyler. Psikolog Stripe'ye artık böcek öldürüp, öldüremeyeceğini sorar. Burada anlaşılan; maske denilen ve akla gelmeyen birçok özellik barındıran bu sistemin sadece askerlerin, düşmanlarını daha rahat öldürebilmeleri için tasarlandığı anlaşılmaktadır.

Bölümün devamında olaylar artık Stripe için zorlaşmaktadır. Çünkü maskesi arızalıdır ve bir göreve çıkmak zorundadır. Askeriyede maskenin arızasını tam algılayamayan Stripe, görev sırasında maskenin işlevini tamamen kaybettiğini anlamıştır. Stripe, maskenin engel olduğu duyularına tekrar hakim olmuştur. Kuşların sesini duymakta, çimlerin kokusunu almakta, dokunduğunu hissetmektedir. Bu arada böcek evine baskın düzenlenmiştir. Ancak maskesi çalışmayan Stripe, burada böcek olarak görmesi gereken varlıkları, normal insan şeklinde görmektedir. Diğer asker arkadaşı geldiğinde böcekleri öldürmek için silahını kaldırdığı sırada, Stripe müdahale eder ve yaralanır. Stripe'ye böcek dedikleri insanlar yardım eder ve tüm gerçeği anlatır. Onları böcek gibi görmelerinin tek nedeninin maske olduğunu, savaştan sonra askeriye'nin onlara düşman olduğunu ve öldürmek istediklerini, böcek dedikleri insanların kimseye bir zararının olmadığını anlatır. Tam o sırada Stripe'nin arkadaşı gelir ve böcek dedikleri o 2 insanı öldürür. Ardından Stripe'yi alıp birliğe dönerler.

Psikolojik tedavi gören Stripe'nin yanına gelen psikolog ile her şey açığa çıkar. Burada devletin terör ve terörist politikasının yanlışlarını, bu denli gelişmiş teknolojinin sadece insan öldürmeyi kolaylaştırdığını, böcek dedikleri insanların devlet gözünde hastalıklı ve dışlanan bireyler olduklarını, sisteme muhalif olan böceklerin temizlenerek, sadece sisteme uyumlu ve sistem için çalışan bireylerin kalmasını sağlamayı amaçladıkları anlaşılmaktadır.

Tüm bunların ardından doktor Stripe'ye maske olmadan yaptıklarını izlettiğinde durumun ne kadar acı verici hal aldığını net şekilde göstermektedir. Çünkü Stripe'ye ilk operasyonunda böcek olarak gösterilenlerin, aslında masum insanlar olduğu gösterilmiştir. Stripe bu olayın psikolojik acısına tahammül edemez. Doktor ise savaşlardan örnekler vererek psikolojik baskıyı daha çok artırır. Eski savaşlarda maske sisteminin olmaması yüzünden askerlerin düşmanları öldüremediklerini, bu yüzden savaşların uzadığını, maske sistemi ile düşmanları daha kolay öldürdükleri için savaşları kazandıklarını, kısaca maskenin bir askerin hayatı için ne kadar önem arz ettiğini anlatır. Burada askerlerin birer ölüm makinasına nasıl dönüştürüldüğü gözler önüne serilmektedir. Bölüm sonunda Stripe bu acıya daha fazla tahammül edemez ve maskedeki bu bilgilerin silinmesine razı olur.

Dünyada var olan devletlerin ve bu devletlerin çeşitli nedenlerden dolayı süregelen bir çatışma içinde olan silahlı kuvvetlerinin politikalarını, olaylara bakış açılarını anlatan bu bölüm aynı zamanda var olan sistemi ağır şekilde eleştirmektedir. Distopik bir gelecekte insanların başkalarını öldürmek için nasıl bir psikolojiye sokulduğu, savaş denilen olgu yüzünden devletlerin amaçları uğrunda sivil, masum ayırt etmeksizin insanları nasıl öldürdüğü, teknolojinin git gide insanların duygularını nasıl körelttiğini, insanların bir cihazla nasıl kontrol altına alınabildiğini, siyasi ve askeri açıdan güçlü grupların, devletlerin vs. kendilerinden güçsüz ve zayıf ülkeleri maske sistemi gibi nasıl küçük gördüklerini, Nazi kafası ile hareket edenlerin yeni ve gelişmiş teknoloji bir insanlık yaratmak olduğunu ancak bunu yaparken zayıfları nasıl ezdiği gözlemlenmiştir.

Genel olarak bakıldığında günümüzde internet kampları, kitle iletişim araçları ve sosyal medyalar aracılığı ile hapsedme, kendinden zayıf olanları aşağılama dürtüsü, bir konuya körü körüne odaklanmak, sorgulamanın azalması gibi olayların gerçekleşmeye başlaması gelecek adına endişe vericidir. Bunların temel sebebi de, insanların karşılarındakine acımasızca yaklaşması ve empati kuramamalarıdır.

SONUÇ

II. Dünya Savaşı'ndan sonraki dönemde ortaya çıkan postmodernizm kavramının getirmiş olduğu yeni kavram, stil ve metaforlar ile ardından gelen teknolojik gelişmeler insanların kimliklerinde ve yaşadıkları çevrede değişikliklere zemin hazırlamıştır. Bu değişimlerin gelecekte alabileceği en kötü hali işleyen distopik diziler sürekli gözetim, kontrolcü sistem, teknoloji bağımlılığı gibi ana temalar çerçevesinde işlenmektedir. Bu noktada distopya temasının genel özelliklerine bakacak olursak;

1. Genelde hükümet yoktur ya da varsa baskıcı ve kontrolcü bir hükümettir.
2. Ya fakirler ile zenginler arasında büyük bir gelir farkı vardır ya da herkes aşırı yoksullukla karşı karşıya gelmiştir.
3. Hükümet ya da egemen olan sınıfın ortaya koyduğu propaganda , insan aklının kontrolünü ele geçirmiştir.
4. Teknoloji akıl almaz şekilde ilerlemiş ve insanlar bu teknolojinin bir nevi kölesi haline gelmiştir.
5. Genelde yer ve zaman belirtilmez. Buda seyircide yakın zamanda olabileceği endişesi yaratmaktadır.
6. Hükümetin, egemen sınıfın veya teknolojinin ele geçirdiği insanlardan biri veya bir kaç bu sisteme karşı çıkar. Ancak sistem ya bu kişileri yok eder ya da sistemin farklı bir yerine koyarak bu kişinin sisteme zarar vermesini engeller.
7. Bilgi, bağımsızlık ve düşünce sürekli sınırlandırılır.
8. İnsanlar sürekli gözetim altında olduklarını düşündükleri için her hangi bir taşkınlık ve hata yapmamaya özen göstermektedirler.
9. Toplumun çok büyük bir kısmı tek tiptir ve asla sisteme karşı gelmezler. Bireysel olanlar ve muhalifler kötü ve düşman olarak görünür.

Distopya temalı dizilerde televizyon aracılığıyla insanlık ve toplumla ilgili kaygılar dile getirilmekte, insanlara zayıflıkları konusunda uyarılarda bulunmaktadır. Senaristler, distopyayı, gerçeği tartışmak ve gelecekte ortaya çıkabilecek sorunları betimlemek için uyarı mahiyetinde bir teknik olarak kullanılmaktadırlar. Böylelikle, distopyanın dizilerde oynadığı rol, izleyicilere eğitim

vermek ve farkındalık yaratmaktır. Distopyalar ayrıca bir hükümetin ya da iktidardakilerin mevcut durumları hakkında uyarıda bulunur.

Çalışmanın temelini oluşturan kuramcıların düşünceleri göz önüne alındığında, Foucault'nun da değerlendirdiği panoptikon kavramı örneklemimizi oluşturan Black Mirror dizisinin kurgusal evreninde kendisini göstermektedir. Dijital gözetim sistemlerinin modern toplumlarda hükümet elinde olması insanların bir nevi açık hapisanede yaşamaları anlamına gelir. Caddelerde, sokaklarda, mağazalarda vb. topluma açık yerlerde bulunan kameralar insanlarda sürekli izlendiği izlenimi uyandırdığından toplumsal barış, düzen ve istikrar bir nebze sağlanmıştır. Nitekim “Fifteen Million Meters” bölümünde yaşanan ortam, “The Entire History of You” bölümündeki grain teknolojisi, “Men Against Fire” bölümündeki maske teknolojisi distopik bir senaryoda gözetim olgusunun yaşamın her alanında nasıl yer aldığını, insanların gerek bireysel gerek toplumsal olarak sürekli gözetim altında olmalarının davranışsal anlamda ne gibi değişimlere neden olacağını gözler önüne sermiştir.

Baudrillard ise simülasyonun yaşamın her alanında olduğunu ileri sürmektedir. Ona göre yaşadığımız hiçbir şey artık “gerçek” değildir. Bu noktada simülasyon gerçeğe sahte olan arasındaki farkı ortadan kaldırmaktadır. Artık sahtenin arkasında duran ve ona referans sağlayan bir ‘gerçek’ yoktur. Sahte ve gerçek iç içe geçmiş ve ortada ne gerçek ne de sahte kalmıştır. Ortada sadece gerçek bir referansı olmayan simülakrlar vardır. Bu bağlamda örneklemimizde yer alan “Be Right Back” bölümündeki yapay zeka robotlar, “Playtest” bölümündeki artırılmış gerçeklik oyunları dizinin kurgusal evreninde simülasyon kuramı ile örtüşmektedir.

Genellikle insanların ileride yaşayacakları hayatları distopik bir perspektifle tasvir eden dizi, her bir bölümde farklı bir konuyu, farklı oyuncular ile ele almaktadır. Her bölümde farklı bir konunun ele alınmasına karşın genellikle tüm bölümler ortak bir sonuca hizmet ederek toplumların gelişen teknolojiler karşısında yalnızlaşması, hükmeden bir sistem tarafından sürekli gözetim olgusu ve bu teknolojilerin insanları ele geçirerek hayatlarını adeta karanlık bir döneme doğru sürüklemesini anlatmaktadır.

Dizi aslında insanların, günümüz gelişmiş ülkelerindeki teknolojik iklim, medya ve tüketici kültürünü incelemeleri, teknoloji bağımlılığının nereye gittiğini analiz etmeleri için distopya temasıyla seyirciye sunmaktadır. Şuan için bakıldığında insanlara

fazla abartı gelen distopik olaylar, dizi içindeki karakterlerin kimlik ve benlik değişimlerine bakıldığında günümüze pekte uzak bir gelecekte olmadığı tahmin edilmektedir.

Araştırma çerçevesinde incelenen altı bölümün ortak paydası; ileri teknoloji ve bireylerin bu teknoloji karşısında ki kimlik sunumlarındaki değişimdir. Burada en dikkat çeken nokta, distopya temelli anlatılan bu hikâyelerde ki araç ve cihazların günümüzde kullanılan cihazlar, sosyal medya platformları vb. teknolojilerin bir sonraki adımı olmalarıdır.

İncelenen bölümler konu kapsamında değerlendirilecek olursa;

“15 Million Meters” bölümünde karakterler ekranlarla çevrili bir alanda, tamamen sahte bir dünyanın içinde yaşamaktadırlar. Meyveleri bile bir poşet içinde üretilmektedir. Yaşadıkları küçük hücreler, Bentham’ın Panopticon binasındaki hücreleri ve işçileri anımsatmaktadır. İşçiler hem ekranlardan hem de kameralardan sürekli gözetim altındadırlar. İnsanlar, yalnızlaştırılmıştır. Herkesin kişisel bisiklete, ekrana ve avatara sahip olması, bireylerin başkasına ihtiyaç duymadan yaşamasına ve yardımlaşma duygusunun körelmesine neden olmaktadır. Modern dünyada, teknolojik ekranlar en iyi arkadaş olarak tanımlanmaktadır. Kişi, ekranlara körü körüne güvenmekte, yalnız olduğunda neşelendirmesi için onları kullanmakta, onlar olmadan tek bir gün geçirememektedir. Farkında olmadan, onlara tehlikeli bir şekilde bağımlı hale gelmektedirler. Bölümde tam olarak bu bağımlılığın gelebileceği boyutu göstermektedir. Bir diğer durum ise orada bulunan insanların gri veya sarı üniformalarıdır. Bu üniformalar toplumdaki yerlerini belirtmekte, onları yer üstü ve yer altı arasındaki güç ilişkilerinde sabit tutmaktadır. Bölüm sonunda sistemin yanlışlığını fark eden ve ona karşı itiraz etmeye çalışan Bingham sistem tarafından başka bir “ürün” haline getirilmektedir. Aslında burada sistemden çıkışın değil tam aksine sistemde kayboluşun olduğu, kapitalist sistemin teknoloji aracılığı ile tüm dünyayı nasıl bir hapishaneye dönüştürmeye başladığı vurgusu yapılmaktadır. Bölümde bunun korkutuculuğunu anlatmaktadır.

“The Entire History of You” adlı bölümde ise karakterlerin etrafı yine ekranlarla çevrilmiş olsa da, bu ekranlar sisteme ait değildir. Grain denilen bu teknoloji

bireylerin gördüğü ve duyduğu her şeyi kaydetmektedir.. Bu nedenle karakterler, tanıştıkları her kişi tarafından sürekli olarak gözetim altındadır. Kişiler dilediği zaman bu sesli görüntüleri tekrar tekrar izleyebilmektedir. İnsanlar, grain'in sunduğu tüm geçmişi hatırlama avantajı için kişisel gizlilik haklarından feragat etmişlerdir. Bu, doğrulanmamış ama sürekli olarak kabul edilen sürecin insanların davranışlarını sürekli olarak değiştirdiği ve disipline ettiği akıcı bir panoptikon da yaşadığı anlamına gelir. Bir yabancı gibi gözlem yapılacak olursa, yapılan her şeyin kaydedildiği bilindiğinde, sosyal gerçeklerin daha fazla baskılayıcı bir hal aldığı hissedilmektedir. Bölümde, her şeyin son derece temiz, sorunsuz, sosyal düzen ve en son teknolojiye sahip mükemmel bir ortam tasvir edilmektedir. Hemen hemen herkes mükemmel bir birey gibi davranmaktadır. Bireylerin sergilediği bu kusursuz tavır aslında gerçekten öyle olduklarından değil, öyle olmaları beklendiğindendir. İnsanların birbirinin geçmişine bu denli kolay ulaşması, bir nevi toplum önünde küçük düşme korkusuyla insanların disiplinli hareket etmelerine zemin hazırlamaktadır. Günümüzde kullanılan sosyal medya uygulamalarında insanların silmeye çalıştığı metinleri, fotoğrafları ve videoları bulmak kolaylaşmış, ekran görüntüleri, kullanıcıların artık çevrimiçi olamaya gerek duymadan istedikleri verileri saklamalarına ortam hazırlamıştır. Bu da ilişkilerin ciddi şekilde zarar görmesine ve bireyler arası güvensizlik ortamına neden olabilmektedir.

“Be Right Back” bölümünde ise insanlık bir kenara atılmış ve insan görünümlü yapay zekâ bir robot ön plana çıkarılmıştır. Aslında burada insanın temel varoluş korkularından biri olan “yalnızlık” temasının üzerinde durulmuştur. İnsanlar kilometrelerce uzakta olsalar bile bir aradaymış hissi verecek yeni teknolojiler üretmektedir. Bölüm bir yazılım botunun, ölen kişinin metin sosyal medyada yer alan paylaşımları üzerinden mizahını taklit ettiği metinlerle başlar. Bir sonraki seviye, ölen kişinin sesinin yazılıma yüklendiği ve kullanıcıyı o kişi olarak arayacağı ses teknolojisidir. Ve son seviyede ise ölen kişinin bir klonu (yapay zekâ robot) kullanıcıya tıpkı onun gibi tepkiler vererek acısını dindirmesine yardımcı olur. Ancak bunların hepsi ölen kişinin çevrim içi araçlarda paylaştıkları baz alınarak hazırlanmıştır. Yani bölümde Ash'in mutlu, sakin ve eğlenceli tarafı temel alınmıştır. İnsanlar sosyal medya platformlarında genelde en mutlu oldukları anları paylaşmaktadır. Ama kimi zaman mutsuz oldukları halde mutlu rolü yaparlar. Başkarakterimiz Martha ilk başta yapay Ash'in bu kusursuz tavırlarından haz duysa da zaman geçtikçe bunların hiç birinin

kendini tatmin etmediğini fark eder. Burada sahip olunan teknolojinin bireyleri hiçbir zaman gerçek bir insan kadar mutlu edemeyeceği anlatılmaktadır. Özetle insanlar her ne kadar teknoloji ile bütünleştirmiş ve sahip oldukları teknoloji ile kendilerini tam hissetseler de doğaları gereği üzüntülerini, acılarını, mutluluklarını paylaşacakları bir insana ihtiyaç duymaktadırlar. Özetle bölüm bir bireyin çevrim içi araçlardaki paylaşımlarından yola çıkarak ölümünden sonra tekrar yaratılmasının mümkün olduğunu anlatmaktadır. Bu da bir nevi gerçek hayat ile simülasyon arasındaki farkları ortaya sermektedir.

“White Bear” bölümünde hafızasını kaybetmiş bir kadın, neler olduğunu anlamak için sokakta yürümektedir. Uzakta bir araba belirir, sonra kar maskeli bir adam, bagajdan tüfek çıkarır, yavaşça kadına doğru yürür ve birden tüfeği kadına çevirip koşturmaya başlar. Bu çoğu insan için heyecan verici ve telefonlarına kaydetmelerini gerektirecek bir olaydır. Bölümde yer alan bireylerin yaptığı da budur. An be an bu isimsiz kadını videoya alırlar. Avcı adam, seyircilere hiçbir şey yapmaz ve seyircilerde olaya müdahale etmez. İlerleyen dakikalarda kadının aslında kurbanının acı çekmesiyle aynı şekilde cezalandırılan bir çocuk cinayetin suç ortağı olduğunu ortaya çıkmaktadır. Kadın masum değildir ve korkunç bir cinayetin parçası olmuştur. Ancak ortamın zayıflığından yararlanarak kendilerini adalet sağlayıcı olarak lanse eden ekibin, bu denli ağır bir psikolojik cezayı gerçekleştirmesi hukuki anlamda bir problem iken, insanların onlara itiraz etmeden sadece video çekmeleri de ayrı bir problemdir. Orada bulunan insanların bu cezalandırma sürecine neden destek verdiği ve kadına neden yardım etmediği de insanların vicdanlarını rahatlatmak adına yaptıkları bilinçsiz eylemler olarak yorumlanabilir. Bu eleştirinin bir diğer hedefi de insanların müdahale etme isteksizliği değil; telefona dokunma isteği (telefon bağımlılığa denilebilir) ve gördüğü olayları videoya çekme içgüdüdür. Bireyler artık teknoloji ile gelen sosyal medya platformlarında kendilerini kanıtlama içgüdüleri ile sürekli bu çerçevede hareket etmektedir.

“Playtest” bölümünde ise başkahraman Cooper, annesiyle telefon görüşmelerini sürekli olarak erteler. Gezisinin son ayağında artırılmış gerçeklik oyununun testine girerek para kazanacağı bir iş çıkar. Bu çalışma, boynunun tabanında mantar adı verilen nöral net paketinin yüklendiği küçük bir tıbbi prosedür gerektirir. Böylece korku başlar. Geliştiriciler, oyunun çekiciliğini, güvenli olduğunu ve kişinin korkularıyla

beslenerek oyun yaratıldığını belirtir. Artırılmış gerçeklik oyununun içindeyken annesi onu arar, bu da oyun sinyaline müdahale eder ve ölümcül bir nöbet geçirmesine neden olur. Burada teknolojinin getirdiği bağımlılıktan dolayı insanları suçlamaktan ziyade teknolojinin ne boyuta gelebileceğine, aile bağlarına, kişilerin korkularıyla yüzleşmesindeki avantaj ve dezavantaja, teknoloji devlerinin kişilerin bilinçaltına kadar nasıl inebileceğine ve özel bilgilere nasıl erişebileceğine dikkat çekmektedir. Bazı oyunlar ve uygulamalar tercihlere göre profiller oluşturur ve algoritmalar sayesinde buna dayalı önerilerde bulunur. Günümüzdeki bu sistem, bölümde yer alan kişilerin korkularını okuma teknolojisine benzerlik gösterir. Cooper'ın anılarını kaybettiği ve kendini hatırlayamadığı sahne aslında artırılmış gerçeklik oyunlarının aşırı kullanımının oluşturabileceği tehlikeler için ağır bir metafor olarak düşünülebilir. Biri sanal gerçeklik içinde sıkışırsa, gerçek olanı göz ardı edebilir, sanal olanı tercih edebilir. Burada Cooper, teknolojiye (tam anlamıyla beyne bağlanmış) sağlam bir yapıya ve geçmişe sahiptir. Ancak onun kendi korkularından beslenen bu yeni, sanal gerçeklik yerine kendi benliğini unutması da geleceğe dair endişe vericidir.

“Men Against Fire” bir savaş içinde olan ve savaşın doğası gereği düşmanı öldürmeye şartlanmış başkahraman Stripe üzerinden anlatılan bir bölümdür. Bölüm başında konuşmalardan anlaşılan düşmanın “böcek” diye adlandırıldığı ve insanlık için büyük bir tehdit olduğudur. Ancak Stripe maske denilen implantın bozulması ile böceklerinde normal birer insan olduklarını öğrenir. Bu implant, görsel bilginin gerçek zamanlı olarak iletilmesine izin verir, düşmanları mutant benzeri hayvanlar olarak sunar ve onların acılarını sessiz çığlıklara dönüştürür, bu da askerlerin onları soğukkanlılıkla öldürmelerini kolaylaştırır. Pişmanlık hissetmelerini engeller. İmplant ve -bu nedenle implantları kontrol eden insanlar- askerlerin ne gördüklerini ve nasıl gördüklerini kontrol eder. Aynı şekilde günümüzde sık sık kullanılan Google, facebook, twitter vb. sosyal medya platformları, internet, televizyon gibi teknolojik cihaz ve ortamlarda verilen bilgiler o teknolojiyi kontrol eden kişilerin bireylere sunduklarıdır. Bu teknolojilerin sağladığı tüm bilgiler bir şekilde hayati öneme sahiptir ve hepsi teknolojiye ve bu teknolojiyi kontrol eden kişilere bağımlıdır. Örneğin bilinçsizce ortaya atılan yanlış haberler, yalan ihbarlar vb. Bu örneklerin birçoğu kasıtlıdır, ancak teknolojiye olan bağımlılık, mesajın insan yapımı ve kusurlu bir araçtan gelebileceği gerçeğini göz ardı edilmesine neden olur. Bunun anlamı, teknolojinin kontrolündeki bireylerin

merhametinde olunduğudur. Aslında ana konu teknolojinin kendisinin sorumlu olmamasıdır; sorumlu olanlar o teknolojiyi kullananlardır. İnsanlar bu teknoloji içinde sevmedikleri birçok nokta görseler de ondan vazgeçememektedirler. Kontrol edilmekten hoşlanmayan insanlar, çevrim içi araçlara girdikleri bilgileri teknoloji devlerinin sürekli kontrol etmesinden rahatsızlık duymamaktadır. İnsanlar teknoloji tarafından yönetildiğini, kontrol edildiğini kısmen bilseler de teknolojinin büyümesine o kadar kapılırlar ki kontrol edilmek, bilgilerinin erişiminin açık olması vs. tüm hepsi önemini kaybetmektedir.

Bölümler incelendiğinde teknolojinin şuan göz ardı edilmiş olan kötü etkilerine karşı, bilişsel yabancılaştırma imgeleriyle, insanların gelecekte bir robot gibi ya da teknoloji ile ayrılmaz bir bütün olacağı, kendi kimliklerinden uzaklaşacakları, tek tipleşmenin artacağı, insanların teknolojiyi değil teknolojinin insanları yöneteceği, bireyler arasında müthiş bir güvensizlik ortamının oluşacağı tasvir edilmiştir. Ancak bu süreçte insanların; ahlaki ve insansı yönde değişimine yönelik bir çözüm önerisi sunulmamıştır.

Son olarak, “Black Mirror” dizisi bir medya aracıdır. Modern bireyin yaşam boyunca karşılaştığı sorunları farklı birçok yönden örnekler. TV dizileri eğlence biçiminde yaygın bir şekilde tüketildiğinde, postmodernizm, kimlik ve distopya gibi temel kavramlar üzerine düşünmeyi teşvik eden bu çalışma, gelecekteki çalışmalar için bir rehber olacaktır.

KAYNAKÇA

- ABERCOMBIE Nicholas (1996), *Television and Society*, (Cambridge: Polity Press),
- ADAMS Daniel J. (1999) “Postmodernizmin Teolojik Anlamı”, Çev: Temel Yeşilyurt, Fırat Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Sayı: 4, Elazığ.
- AKKOYUN Tülay (2015) “Distopya Yazını Ve Aydın Çılgılığı: George Orwell’in Bin Dokuz Yüz Seksen Dört Romanı Üzerine Bir İnceleme” *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi* Cilt: 8 Sayı: 41.
- ARIK Şahmurat (2017) “Algı Ve Kurmaca Metinlerin Dönüştürülmesinde Postmodernizmin Rolü” *HİKMET-Akademik Edebiyat Dergisi* [Journal of Academic Literature], Gelenek ve Postmodernizm Özel Sayısı, Yıl:3
- ARNETT JJ. (2000) *Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties*. Am Psychol
- ARSLAN Fatih (2015) “Postmodernizm; Hâlâ! Ve Daima?” İnönü Üniversitesi *Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi* Cilt:4, Sayı:1
- AYTEKİN Mesut (2014). *Postmodern Bir Kitle İletişim Aracı Olarak Televizyon*, Atatürk İletişim Dergisi Sayı:7.
- BARİTÇİ Fatih & FİDAN Zühal (2018) “Sosyal Ağlarda Benlik Sunumuna Dair Bir Distopya: Black Mirror Dizisi Örneği” *Connectist: Istanbul University Journal of Communication Sciences*, 2018, 54: 37-63.
- BAŞARAN, Tuna (2007). *Soğuk Savaş Sonrası Bilim Kurgu Sinemasında Distopik Sistemler ve Kontrol Mekanizmaları*, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Üniversitesi Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara.
- BAŞTÜRK Efe (2016) “Panoptikon’dan Post Panoptikon’a Gözetimin Soykütüğü” *Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Kamu Yönetimi (Siyaset Bilimi) Anabilim Dalı Doktora Tezi*.
- BENTHAM Jeremy (1995). *Panopticon (Preface)*. In Miran Bozovic (ed.), *The Panopticon Writings*, London: Verso
- BİLGE Mehmet Selçuk (2015) “Sinemada Ütopya ve Distopya: Children Of Men Filminin Göstergebilimsel Çözümlemesi” *İstanbul Üniversitesi, Sosyal*

Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

BİLGİN Nuri (1994) “Sosyal Bilimlerin Kavşağında Kimlik Sorunu” Ege Yayıncılık, İzmir.

BAUDRILLARD Jean (2002) Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm, Çeviren: Oğuz Adanır, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, İstanbul

BAUDRILLARD Jean (2004). Kötülüğün Şeffaflığı. Çev. Işık Ergüden. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BAUDRILLARD Jean (2011). Simülakrlar ve Simülasyon. Çev. Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları, Ankara.

BUTLER Christopher (2002). Post-Modernism. New York: Oxford University Press Inc.

CONNOR Steven, (2001). “Posmodernist Kültür”, çev. D. Şahiner, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.

ÇAĞLAR Nedret (2008). “Postmodern Anlayışta Siyaset ve Kimlik”. Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, Cilt: 13, Sayı:3.

ÇALIŞ Ayten (2017). J. Baudrillard’ın ‘Simülasyon’ ve J. Huizinga’nın ‘oyun’ Kuramları Üzerinden ‘Matrix 1’ Filminin Değerlendirilmesi. e-Journal of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi - eJNM January 2017 Volume 1 Issue 1

ÇETİŞLİ İsmail (2008). Batı Edebiyatında Edebi Akımlar, Ankara, Akdağ Yayınları.

DOLTAŞ Dilek. (1991) “Postmodernizmin Getirdikleri Ve Götürdükleri” Çağdaş Düşünce ve Sanat, Plastik Sanatlar Derneği Yayın Dizisi, İstanbul.

DÖNER Berken (2015), ““Bulutları Beklerken” ve “Güz Sancısı” nda Kimlik Temsili”, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Kongresi, Kongre Kitabı.

EMRE İsmet (2006). Postmodernizm ve Edebiyat, Ankara: Anı Yayınları.

ERİKSON Erik H. (1968) “Identity: Youth and Crisis”. New York, W.W. Norton Company,

- FISKE John (1997) “Postmodernizm ve Televizyon ” Medya Kùltür Siyaset içinde der: Süleyman İrvan (Ankara: Ark Yayınları).
- FOUCAULT Michel (1992). Hapishanenin Doğuşu, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İmge Yayınları, Ankara.
- FOUCAULT Michel, (2005), Özne ve İktidar, Çev. Işık Ergüden & Osman Akınbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- FOUCAULT Michel, (2006), Hapishanenin Doğuşu, Çev. M.Ali Kılıçbay, İmge Yayınları, İstanbul.
- FOUCAULT Michel, (2012), İktidarın Gözü, Çev. Işık Ergüden, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- GAMBETTİ Zeynep (2008) ““Decolonizing Diyarbakır: Culture, identity and the struggle to appropriate urban space”, Comparing Cities: The Middle East and South Asia, Karachi K. Asdar Ali, M. Rieker (Derleyenler), 95-127, Oxford University Press,
- GEÇER Ekmel & SERBES Hüseyin (2018) “Judgment, Surveillance and Cultural Desensitization Triangle in TV Series: The Case of Black Mirror” International Journal of Society Researches Year : 8 Volume:8 Issue :15
- GORDIN, M. D., TILLEY H. ve PRAKASH, G. (2010), “Utopia and Dystopia beyond Space and Time”, Utopia/Dystopia: Conditions of Historical Possibility, Princeton University Press, New Jersey.
- GUIBERNAU Montserrat (1997) 20. Yüzyılda Ulusal Devlet ve Milliyetçilikler, Neşe Nur Domaniç (çev), Sarmal Yayınevi Yayınları, İstanbul.
- GÜVEN Süleyman (2015) “Postmodern Kimliklerin Kurulumu” Selçuk İletişim, 2015, 9 (1): 266-286.
- HARVEY, David (1999), Postmodernliğin Durumu, Çev. Sungur Savran, İkinci Baskı, İstanbul: Metis Yayınları.
- İNAC, Hüsamettin (2003). “Makro Toplumsal Kuramlar Açısından Postmodern Teori”, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,

- İNCEOĞLU Yasemin (1995) “Postmodernizm ve Televizyon John Fiske, "Postmodernism and Television". Marmara İletişim Dergisi, Sayı:9.
- İRVAN Süleyman (2002) “Medya Siyaset Kültür”, Alp Yayınevi, 2. Basım, İstanbul
- KARADUMAN Sibel (2007) “Medyatik Gerçeklikte Kimlik Temsilleri: Televizyon Haberlerinin Aktörleri Üzerine Düşünceler” Selçuk İletişim, Konya
- KELLNER Douglas (2001) Popüler Kültür ve Postmodern Kimliklerin İnşası, Doğu-Batı Dergisi, Sayı:15.
- KESİM GÜVEN Sevgi (2007) “Gözetim Toplumu ve Toplumsal Meşruiyet” Yayımlanmamış Doktora Tezi. Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul.
- KILIÇBAY Mehmet Ali (2003). Kimlikler Okyanusu. Kimlikler. Doğu Batı Düşünce Dergisi, Yıl: 6, Sayı: 23, Mayıs-Temmuz. Doğu Batı Yayınları, İkinci Baskı, Ankara
- KIZILÇELİK Sezgin (1996) “Postmodernizm Dedikleri” Saray Kitapevleri, 1. Baskı
- LUNDBY K. Ve Ronning H (1997) “Medya Kültür İletişim: Medya Kültürü Aracılığıyla Modernliğin Yorumlanması, Medya, Kültür, Siyaset” Süleyman İrvan (der), Bilim ve sanat yayınları, Ankara.
- LYOTARD, Jean, F. (1994). Postmodern Durum. (Çev. Ahmet Çiğdem). Ankara: Vadi Yayınları.
- MOYLAN Tom (2000) “Scraps of the Untainted Sky” (Boulder: Westview Press) .
- MÖNGÜ Bahtinur (2013) “Postmodernizm ve Postmodern Kimlik Anlayışı” Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi 2013 17 (2): 27-36
- MUTLU, Erol (2008) Televizyonu Anlamak, Ayraç Yayınevi, Ankara.
- ÖZDEL Gizem (2012) “Foucault Bağlamında İktidarın Görünmezliği Ve ‘Panoptikon’ İle ‘İktidarın Gözü’ Göstergeleri” The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC January 2012 Volume 2 Issue 1
- ÖZDEMİR Cevdet (2001) “Kimlik ve Söylem” Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Sayı:2

- ROTH Michael (2005) "Trauma: A Dystopia of the Spirit" In Rösen J., Fehr M., & Rieger T. (Eds.), Thinking Utopia: Steps into Other Worlds (pp. 230-246). Berghahn Books.
- SALEM, Bernadette. "Black Mirror: Technostruggles, Capitalism, and Media Culture in the United Kingdom." Lancaster University, 2015. Web. 14 Mar. 2016. Available at: https://www.academia.edu/19274981/Black_Mirror_Technostruggles_Capitalism_and_Media_Culture_in_the_United_Kingdom Erişim: 14.11.2018
- SIM Stuart (2006). Postmodern Düşüncenin Eleştirel Sözlüğü (Çev. Mukadder Erkan-Ali Utku). Ankara: Ebabel Yayınları.
- YILDIRIM Ali & ŞİMŞEK Hasan (2013) "Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri" (9. Baskı) Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- YILDIRIM Ali & ŞİMŞEK Hasan (2013) Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (6.Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- YILMAZ Mithat & SAYMALI Murat (2013) Göstergebilimsel Yöntem Işığında Otomotiv Firmalarının Amblesmlerinin Çözömlenmesi. İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimleri Dergisi Yıl:12 Sayı:23.
- YÜCEL SPAHIU Esen (2002) "Michel Foucault- Foucaultcu İktidar, Söylem Ve Özne Kavramları" Kurgu Dergisi Sayı:19
- WEEKS Jeffrey (1998) "Farklılığın Değeri" Kimlik, İrem Sağlamer (çev), Sarmal Yayınevi, İstanbul.
- WETHERELL, Margaret (2010). The Field of Identity Studies. Wetherell, M. ve Mohanty, C. T. (der.). The Sage Handbook of Identities içinde. Londra: Sage Publications Ltd, 3-26.
- http://books.google.com.tr/books?id=uATXQ3GOoPkC&dq=1980s+anthropology+sociology+identity&hl=tr&source=gbs_navlinks_s, Erişim Tarihi: 28.05.2018.

WOODS Tim (1999). Beginning Postmodernism, Manchester: Manchester University Press.

İNTERNET KAYAKLARI

<http://sosyalistteori.blogcu.com/burjuva-tukenisin-felsefesi-postmodernizm/5713054>
Erişim:21.04.2018

<http://www.birikimdergisi.com/birikim-yazi/3862/kimlik-kavrami-uzerinedusunceler#.W2wpqvkbIU> Erişim Tarihi:21.04.2018

<http://www.mevzuedebyat.com/utopyadan-distopyaya-donusurken/> Erişim:26.04.2018

https://www.academia.edu/30784952/DYSTOPIA_ON_TELEVISION_BLACK_MIRROR Erişim:22.04.2018

<http://www.bookseriesrecaps.com/tag/dystopian/> Erişim Tarihi:22.04.2018

https://www.academia.edu/3106476/Dystopian_Themes_in_Film Erişim Tarihi:22.04.2018

<http://www.beyazperde.com/filmler/film-240/> Erişim Tarihi:25.04.2018

<https://onedio.com/haber/en-iyi-20-distopik-film-502881> Erişim Tarihi: 25.04.2018

<http://www.beyazperde.com/filmler/film-60792/> Erşim: 25.04.2018

<https://www.netflix.com/search?q=black%20mirror> Erişim Tarihi:25.04.2018

<https://www.sinemalar.com/film/1055/karanlik-sehir> Erişim Tarihi:25.04.2018

<http://kedilervekitaplar.blogspot.com/2011/09/en-iyi-25-distopik-ve-post-apokaliptik.html> Erişim Tarihi:25.04.2018

<https://www.wannart.com/denetim-altinda-tutulan-insan-ve-panoptikon-teorisi/> Erişim Tarihi:07.05.2018

www.mimoza.marmara.edu.tr/~avni/dersbelgeligi/dersbelgeyazilari/dbonbir/postmodernizm.htm, Erişim Tarihi: 13.05.2018.

<https://rampages.us/prntdvsualnrrtve/2015/11/18/panopticon/> Erişim Tarihi:16.09.2018

<https://www.sinemalar.com/film/1524/metropolis> Erişim Tarihi:16.11.2018

<https://www.sinemalar.com/film/1056/otomatik-portakal> Eriřim Tarihi:16.11.2018

<https://www.sinemalar.com/film/242/son-umut> Eriřim Tarihi: 16.11.2018

<https://www.sinemalar.com/film/1055/karanlik-sehir> Eriřim Tarihi: 16.11.2018

<https://www.sinemalar.com/film/220774/blade-runner-2> Eriřim



EK

Ek 1. Orijinallik Raporu



SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLIK RAPORU

ÖĞRENCİ BİLGİLERİ	
Adı-Soyadı	Gizem ÇITAK
Öğrenci Numarası	152209113
Enstitü Anabilim Dalı	İletişim Bilimleri
Programı	
Danışmanın Unvanı, Adı-Soyadı	Dr.Öğr.Üyesi Feridun NİZAM
Tez Başlığı (Türkçe)	Postmodernizm ve Kimlik Perspektifinde Televizyon Dizileri

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ'NE

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 80 sayfalık kısmına ilişkin, 28/11/2018. tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı %19'dır.

Uygulanan filtrelemeler:

- 1- Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç,
- 2- Kaynakça hariç
- 3- Alıntılar hariç/dâhil
- 4- 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Yukarıda bilgileri verilen öğrencinin yüksek lisans tezi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulu tarafından belirlenen azami benzerlik oranlarını aşmadığını ve tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.
Gereğini saygılarımla arz ederim.

Dr.Öğr.Üyesi Feridun NİZAM

Danışmanın Adı-Soyadı

(İmzası)

Prof.Dr.Mustafa YAĞBASAN

Anabilim Dalı Başkanı

(İmzası)

Lisansüstü tezler, savunma öncesinde intihal program raporu ile birlikte enstitüye teslim edilir.

İntihal raporu ile ilgili olarak etik kurallar dâhilindeki benzerlik oranları ilgili Enstitü Yönetim Kurulu tarafından belirlenir. (Enstitü Yönetim Kurulu tarafından tezin, intihal kapsamı dışında değerlendirilmesi için TURNITIN'den alınan raporda "benzerlik oranı"nın, "alıntılar hariç" en fazla %10, "alıntılar dâhil" % 30'u geçmemesi şeklinde kabul edilmiştir).

ÖZGEÇMİŞ

1993 yılında Elbistan’da doğdu. İlkokul, ortaokul ve lise eğitimini Elbistan’da tamamladıktan sonra 2015 yılında Fırat Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümünden mezun oldu. 2016 yılı bahar yarı döneminde yine Fırat Üniversitesi İletişim Bilimleri Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans kazandı. Sosyal Medya Bağlamında Yurttaş Gazeteciliği Ve Haber Yapım Süreci: Twitter “140journos” Örneği başlıklı bildirisi bulunmaktadır.

