

# Ekranla Yaşama Kültürü ve Ekran Görüntüsü Olarak İzleyici-İnsan

The Culture of Living on Screen and the Audience-Human as Screenshot

Sertaç Timur DEMİR\* 

## Öz

Bu çalışmada gündelik yaşamın ekranlaşırken; ekranların ise insanileştiği fikri öne sürülmektedir. Nitekim bir zamanlar belli mekânlarla sınırlı olarak müstakil mekanizmalardan oluşan ve izleyicinin “karşısına” konumlandırılan ekranlar, gelinen noktada mekânları ve insanları “içine” almaktadır. Televizyonlar, cep telefonları, tabletler, dizüstüler, masaüstü bilgisayarlar, otomobil ekranları, akıllı teknolojiler ve her yerde yanıp sönen reklam panoları modern bireylerin içinde yaşadıkları mekânla, duyumsadıkları zamanla, geliştirdikleri ilişkilerle ve kendi benlikleriyle olan bağlantılarını yeniden biçimlendirmektedir. Öyle ki neredeyse tüm aygıtlara bağlantısı olan ve gündelik yaşamı baştan sona düzenleyen ekranlar, görüntüleri seyretme platformu olmaktan çıkmakta ve bir tür izleyici göze dönüşmektedir. Bu düzenlemede modern insan, çalışmaktan eğlenmeye, öğrenmekten tecrübe etmeye, uyum göstermekten direnmeye kadar birçok yaşamsal edimi bir zamanlar olduğu gibi “ekran vasıtasıyla” değil; artık “ekran olarak” gerçekleştirmektedir. Temelde göze öykünen ve belki de gözü hedef alan bu “ekran kültürü”, dijital yaşamın normlarından biri olmaktadır. Söz konusu hızlı dönüşümün hem öncüllerini görmeye hem de müphem gidişatın izini sürmeye çalışan bu araştırmanın teorik çerçevesini Günther Anders, Jean Baudrillard ve Byung-Chul Han gibi öncü düşünürlerin çalışmaları oluşturmaktadır. Bu amaçla, bu nitel çalışmada son yıllarda oldukça popülerleşen bilim kurgu örneklerinden *Black Mirror* dizisinin *Fifteen Million Merits* (*On Beş Milyon Hak*, 2011) bölümü üzerinden sosyolojik film analizi yürütülmektedir. Bu bölüm, ekran toplumuna dair tartışmaları somutlaştırması ve beslemesi bakımından dikkat çekicidir.

**Anahtar Kelimeler:** Ekran, İzleme, Gündelik Yaşam, Bilim kurgu, Black Mirror

\* Doç. Dr. Sertaç Timur Demir, Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi, Radyo TV ve Sinema Bölümü, Gümüşhane, Türkiye, stdemir@yahoo.com, ORCID ID: 0000-0002-9420-9416

## Abstract

This paper asserts the idea that everyday life is screened while screens are humanised. As a matter of fact, the screens, which once consisted of detached mechanisms limited to certain places and positioned “in front” of the audience, at this point, “surround” the spaces and people. Televisions, mobile phones, tablets, laptops, desktop computers, automobile screens, smart technologies, and flashing billboards are reshaping the connections of modern individuals with the space they live in, the time they feel, the relationships they develop, and their own beings. So much so that the screens that are connected to almost all devices and organize daily life entirely cease to be a platform for viewing images and turn into a kind of spectator’s eye. In this regulation, the modern human performs many vital acts from working to having fun, from learning to experiencing, from adapting to resisting not “through the screen” as it once was, but now “as the screen”. This “screen culture”, which basically imitates and perhaps targets the eye, has become one of the norms of digital life. The theoretical framework of this research, which tries to see both the premises of the rapid transformation in question and to trace the ambiguous course, consists of the works of pioneering thinkers such as Günther Anders, Jean Baudrillard and Byung-Chul Han. For this purpose, in this qualitative study, sociological film analysis is carried out through the episode of *Fifteen Million Merits* (2011) of the series *Black Mirror*, one of the Sci-Fi examples that have become very popular in recent years. This episode is notable in terms both of embodying and of nurturing discussions about the screen society.

**Keywords:** Screen, Watching, Everyday Life, Sci-Fi, Black Mirror

## Giriş

“Bütün dünya”, der Galeano, “giderek eşyaların birbirine baktığı ama dokunamadığı büyük bir ekrana dönüşmektedir” (2017, s. 263). Ekran dünyaya açılan bir pencere değil, üzerine kayıt yapılan bir yüzey olduğu için (Bonitzer, 2011, s. 85), onun ontolojisinde sonsuz derinliğini gizleyen ikircikli şeffaflık hakimdir. Böyle olduğu için günümüzde fiber internet ağlarıyla birbirine bağlanan akıllı ekranlar, insanların bizzat içinde yaşadıkları bir yüzey ve sunum evrenine dönüşmektedir. “Ekran toplumu” çalışmalarıyla bilinen Lev Manovich’e göre (2001, s. 25) ekranı dolduran tüm grafik, renk, şekil, ses ve metin, bilgisayar ortamına taşındığında ve ekranda bir kod halini aldığı anda zamansal ve mekânsal bağımsızlığa ulaşıp geleneksel medyanın yerini alan yeni bir gerçekliğe kavuşmaktadır.

Bu yaklaşıma göre, ekranın tüm yaşamda —dolayısıyla insan benliğinde belirmesi yalnızca medyanın değil; bilişim teknolojilerinin de gelişimine koşuttur. Leonhard da (2018, s. 59), “arayüz devrimleri” adını verdiği bu dönüşümle birlikte, yazma işinden dokunmaya matbu tüketilen her şeyin artık ekranlara taşınacağını bildirmektedir. Alanın önemli düşünürlerinden Paul Virilio, bu kırılmanın güçlü etkisini şu sözlerle resmetmektedir: “Bilgisayar ekranı nihai bir pencere haline getirilmiştir. Ancak bu pencere çeşitli verileri almaya değil küreselleşmenin ufku seyretmeye, küreselleşmenin giderek hızlanan sanallaşmasının mekânını seyretmeye yarar bir haldedir” (2003, s. 20). Bir tür vitrin olarak da ekran, artık yalnızca bilgisayar ekranlarıyla sınırlı değildir.

Salt gösteri(m) uzamı olmayan vitrin bir uyumlaştırma, ehlileştirme ve bütünleştirme sınavıdır (Baudrillard, 2013, s. 197). İnsan bedeni ve davranışlarını zaman ve emek verimliliğine uygun olarak terbiye eden endüstriyellemenin (Han, 2019, s. 99) üretim ve tüketim ikilemini eşzamanlı ve sonsuz-döngüsel geliştiren mekanizmanın lokomotifidir. Bu nedenle modern insanın ekranlarla ilişkisini

üstünkörü bir şekilde boş zaman aktivitesine indirgemek artık geçersizdir. Neredeyse her ağıta eklenen ekranlar, an itibarıyla yaşamın sıradan bir projektörü veya kitlelerin kendisine kaçtığı keyifli bir alternatif olmanın da ötesindedir. Ağıtlar dışında uzam da artık ekranlar tarafından domine edilmektedir. Hacim mimarisıyla şekillenen binaların yerini yüzey mimarisinin ve ekranların aldığı belirten Connerton (2014, s. 121) bu tespitinde haklıdır. Modern kentler panoramik açıdan bakıldığında sayısız ve uyumsuz görüntülerden oluşan bir ekran yığını andırmaktadır. Sokakların detayına inildikçe her köşe başında ansızın ekranlar belirmektedir. Bu sokaklarda dolaşan insanlar da her biri kendi kişiselleştirilmiş ekranına bölünmez bir aşkınlıkla odaklanmış görünmektedirler.

İktidarın kendisini “teknoloji aracılığıyla” değil; “teknoloji olarak” ölümsüzleştirdiğini, meşrulaştırdığını ve genişlettiğini öne süren Herbert Marcuse’un (1975, ss. 197–199) bu söylemi artık yalnızca iktidar için değil, belki daha da fazla bizzat modern bireyin kendisi için geçerlidir. Öte yandan söz konusu ölümsüzleşme yönelimi yaşamsızlaşmayı, meşruiyet talebi mutlak itaati ve genişleme fikri de düşünsel / duygusal çoraklaşmayı kışkırtmaktadır. Tam da bu noktada yaşamı ekran ağıtları içinde(n) ve ağıt olarak gören modern insan hakkında güncel birkaç soru belirmektedir: Ekranla(n) görünen şey, görüntünün kendisi mi yoksa izleyenin görüntüsü müdür? Görüntülere sıkıştırılan “gerçek”, açıkça görünen midir yoksa tam da gösterilemeyecek olan mıdır? Bu makalede bu soruların yanıtını aramak için yine görüntü kültürünün önemli bir çıktısı olan bilim kurgu sinemasına odaklanılmaktadır.

Bu çalışmanın temel çıkış noktasına göre bilim kurgu, sanat ve eğlence dünyasının irrasyonel fantezilerine indirgenemeyecek noktaya ulaşmıştır. Bu tür artık yalnızca izlenen değil; yaşanan bir deneyimi çağrıştırmaktadır. Bilim kurgu olanca marjinal anlatı ve görünümüne rağmen; insanlığın merak duygusunu buluş arzusuyla buluşturan bir tür ‘gelecek tasavvuru’ olarak tanımlanabilir (Demir, 2021, s. 52). Bilim kurguyu salt bilimin gerçeği olarak gören Leonhard’ın (2018, s. 28) bir adım ötesine geçerek denebilir ki, bilim kurgu artık iyiden iyiye teknolojiye angaje olmuş gündelik yaşamın “kara ayna”sı<sup>1</sup> ve hatta yol haritasıdır. Belki de bu nedenle Standage da (2021, s. 19) teknolojinin —dolayısıyla insanın— geleceğini görmek için üç şeye bakmayı önermektedir: geçmiş, bugün ve bilim kurgu. “Bilim kurgunun dünyası artık gerçeğe karşıt olmadığı gibi, bazen de çağdaş hayatın sosyolojik temellerinin apaçık ortaya konulmuş hali gibi görünmektedir... Bilim kurgu, yakın gelecek senaryolarını deneyimlemekte ve şimdiki zamanda zaten etkili olan süreçleri aydınlatmaktadır” (Le Breton, 2016, s. 170). Carl Sagan, yıllar önce bilim ve teknolojinin neredeyse kasıtlı bir anlaşılmazlık ürettiğinden bahsetmiş ve güçle cehaleti birleştiren bu yanıcı karışımın olası handikaplarının altını çizmişti (Goodman, 2016, s. 452). Bu makalede varsayıldığı gibi, bilim kurgunun bu bilinmezlik ve karmaşa haline bir ölçüde neden olduğu kadar açıklık getirdiği de söylenebilir.

## Yaklaşım ve Yöntem

Bu çalışmada sosyolojik film analizi yöntemi uygulanmaktadır. Bu yöntem, sinemaya toplumsal yaşamın bir tür yansıması olarak yaklaşmaktadır. Beslendiği kültürün izdüşümü olan bu yansıma (Özden, 2004), uzun yıllardır modern gündelik yaşamı yeniden üreten görsel kültürün de temel

1 Kara ayna ifadesi, makalede analiz edilen *Black Mirror* dizisine gönderme yapılmaktadır.

dinamiklerinden biridir. Bu üretkenlik dokusu, sinemanın sanatsal ve endüstriyel yönünün kaçınılmaz çıktısıdır. Filmler bir yandan toplumsala ışık tutmakta (Diken & Laustsen, 2008; Sutherland & Kathryn, 2013), bir yandan soyut kültürel değerleri somutlaştırmakta (Bergesen, 2016), bir yandan da ürettiği veya resmettiği dünyanın eleştirisine önyak olmaktadır (Demir, 2013). Sosyolojik film analizi de bu anlamda, filmi kendisini inşa eden teknik altyapıya indirgmeden sinemasal anlatının toplumsal projeksiyonlarını öne çıkarmakta, böylece filme zengin düşünsel katmanlar eklemektedir. En nihayetinde analiz edilen şey filmin kendisinden ziyade onun gündeme getirdiği toplumsal sorunsallar olmaktadır.

Bu makalede *Black Mirror*'ın *On Beş Milyon Hak* adlı bölümü üzerinden, dizide vücut bulan kolektif toplumsal ve beşerî değişimler incelenmektedir. Tam bu noktada gerek anlatının kurgusu ve gerekse karakter inşası süreçleri açısından dizilerle filmler arasında belirli farkların olduğunu altı çizilmelidir. Her şeyden önce diziler genellikle devam etmekte olan, bölüm bölüm yapılandırılan ve senaryo akışı olarak çoğu kez değişime açık yapımlardır. Bu açıdan esasen *Black Mirror* diziden ziyade filme daha yakındır. Çünkü bu dizide her bölüm bir önceki ve sonraki bölümlerden bağımsız bir temayı ve senaryoyu gündeme getirmektedir.<sup>2</sup> Bölümler arasında yalnızca entelektüel ve eleştirel duruş bakımından bir devamlılık ve uyum vardır. Bu duruş, dizinin ismindeki “karanlık” imgeye paralel olarak, işlediği “yakın geleceği” distopik bir algılayışla ve bir tür yıkım senaryosu içinde kurgulamaktadır. Dahası, izleyicilere kullanmakta oldukları ya da kullanmayı düşünebilecekleri güncel teknolojik aygıtların “muhtemel” olumsuzluklarına dair işaretler paylaşmakta ve meseleyi, tıpkı *On Beş Milyon Hak* bölümündeki gibi araçlaşma ve özgürlük paradoksuna taşımaktadır.

Son yıllarda oldukça geniş bir izleyici kitlesini çok yakın —hatta yaşanmakta olan gelecek imgeleriyle düşünmeye sevk eden *Black Mirror*'ı benzerlerinden ayıran şey, izleyicinin yaşamakta olan dünyanın gerçekliğine belki de içerden temas etmesidir. Bu yakın geleceğe fantastik anlatıların aksine, mümkün olduğunca gerçekçi bir şekilde yaklaşan bu dizi,<sup>3</sup> yayımlandığı Netflix'in kullandığı kapsamı algoritmaların (Frey, 2021) ve ayrıca çok boyutlu reklam ve dağıtım ağının (Lobato, 2019) bir çıktısı olarak birçok akademik çalışmanın olduğu kadar geniş izleyici kitlesinin ilgisini çekmektedir. Bu açıdan film ve dizi izleme alışkanlıklarında radikal değişimlere öncülük eden Netflix ile bu platformla özdeşleşen *Black Mirror* arasında tekno-kültürün ilerlemeci tavrı bağlamında simbiyotik bir ilişki söz konudur. Duarte ve Battin de (2021, s. 11), *Black Mirror*'ı çok-yakın-geleceğin distopik vizyonundan ziyade teknolojik kaygıların gölgesinde bir şimdiki zaman portresi olarak görmektedir. Çoğu eleştirmene göre gerçekleri bu denli karamsar bir atmosferde tasvir eden dizinin, izleyiciyi teknolojilerin neden olabileceği tehlikelere karşı uyaran güçlü bir tarafı da vardır (Johnson, Márquez & Urueña, 2020, s 4). Bu makalede incelenen *Fifteen Million Merits* (*On Beş Milyon Hak*, 2011) ise bu anlamda dizinin en tartışmalı ve çıkışsızlık hissini en yoğun olduğu bölümlerinden birisidir.

2 Bu yönüyle *Black Mirror* dizisi, tıpkı birçok dijital platformda yayınlanan diziler gibi, film ile dizi arasındaki sınırların bulanıklaştığı gerçeğini (Stanković, 2018) doğrulamakta ve pekiştirmektedir.

3 Dizinin günümüz gerçekliğiyle ilişkisini anlatmak için şu örnek verilebilir: An itibarıyla beş sezonu geride bırakan dizinin devamının gelip gelmeyeceğini soranların sayısı artınca, Madrid merkezli bir reklam ajansı otobüs duraklarına “*Black Mirror* 6. Sezon. Şimdi yayında, her yerde” yazılı ayna asmıştı. Ajans ayrıca şu açıklamada bulunmuştu: “Aylardır dünyada olan her şey uzun bir *Black Mirror* bölümü yaşıyor gibi hissetmemizi sağladı. 5. sezonunu Netflix'ten izleyebileceğiniz dizinin 6. sezonu gerçek dünyada oluyor” (Digitalage, 2020).

## On Beş Milyon Hak Bölümünün Konusu

*Fifteen Million Merits* bölümü, etkiye (influence), öneme (importance) ve başarıya (success) dair insan düşüncesinin aynı anda hem arzu hem de korku üreten neoliberal sistemin ellerinde nasıl dönüştüğünün resmidir (Johnson, 2019, s. 34). Bu bölümde insan eylemleri kadar düşüncelerini esir alan, insan emeği kadar direnci sömürgeleştiren, meydan okuyucu rekabeti dahi tekrar edilen rutinlerin sıradanlığında değersizleştiren bir ekran-sisteminin görünümleri vardır. *Black Mirror*'ın yönetici yapımcısı olan ve bu bölümü de eşi Konnie Huq ile birlikte yazan Charlie Brooker, senaryonun çıkış hikayesini şu minvalde anlatır: Kanepede bir iPad, bir dizüstü bilgisayar, muhtemelen bir telefon ve bir televizyonla otuyordum. Eşim bana, “sen gerçekten bir kutuda yaşasaydın ve bu odadaki tüm duvarlar ekran(dan) olsaydı mutlu olurdu”, dedi. Doğrusu ben de “evet bu oldukça enteresan bir tasvir” diye düşündüm. Bu arada, dediği gibi muhtemelen bunu yapardım (Brooker, Jones ve Arnopp, 2018, s. 65). *Fifteen Million Merits*, bu diyalogdaki hayalin uzantısıdır. Fakat bundan ibaret de değildir.

Bölüm, artırılmış gerçeklikle sanal gerçekliğin birleştiği bir dünyayı (Özbaş-Anbarlı. ve Ceyhan, 2016, s. 239), reklam ve programlarla dolu bir fanusu (Yıldırım, 2019, s. 39) dolayısıyla izole bir arafı (Soykan, 2016, s. 499) resmetmektedir. İlk sahnesinde baş karakter Bing karanlık bir odada uyurken görünür. Daha sonra bir anda etrafında parıldayan ekran fanusunun tam ortasında olduğu anlaşılır. Derken arka ekranda sanal bir horoz ötmeye başlar. Bu kadraj, şu sıralar iyiden iyiye gözden kaybolan köy portresinin bir tür nostaljisi ve simülasyonu gibidir. Bing her gün aynı şekilde uyandırılır. Aynı şekilde yüzünü yıkar, dişlerini fırçalar, aynı asansöre biner ve aynı yere gider. Tüm gün aynı ritüeller bir önceki günün kopyası gibi tekrar edilir. Gerçekten de aygıtların etrafına kurulmuş, her an yeni bir heyecan vaadiyle doldurulmuş modern gündelik yaşam esasında böylesi bir kısır döngüye bağımlıdır. Dizide her şey dokunmayı gereksiz kılan basit bir el hareketiyle yönetilir. Görev yalındır: Herkes gün boyu bir ekranın karşısında bisikletin pedalını çevirerek puanlar<sup>4</sup> toplayıp hayatını idame ettirecek veya mümkünse on beş milyon puan toplayıp *Hot Shot* programına katılarak yetenekleri üzerinden “daha iyi bir yaşam”ın tutkulu olasılığı sınavacaktır.

Daima kapalı bir mekânın içinde bulunan bu insanlar tek tip kıyafetler altında ve birbirlerinden çok kendileri için kişiselleştirilen ekranlarla irtibatlıdır. Puanlarını da en fazla kendilerine sunulan ekran / görüntü izleme faaliyetlerinde harcarlar. Her şeyin açıkça gösterildiği bu uzamda sistemin ise “görünen” bir yöneticisi, sahibi ya da iktidarı yoktur. Bu işleyişin sonunda kimin kâr ettiği, üretilen şeylerin eninde sonunda kimin hizmetinde kullanıldığı belirsizdir. Yalnızca herkesin sanal uzantıları / avatarları / yansımaları yoluyla bir diğerinin yazgısını belirleyip; yine herkesin kendi zafiyetinden yana tutsak edildiği bir dünyanın “çıkışsız” gerçekliği vardır. Yine de bisiklete binenler arasında bu açmazı keyfe ya da duyarsızlaşmaya dönüştürebilenler çoğunluktadır.

Bing'in duruşu filmin sonuna kadar bilinmez. Yalnızca film boyunca donuk ve sıkılmış haliyle dikkat çeker. Bir şeyler kazanmanın hırsıyla değil de rutini yerine getirmenin mecburiyetini

4 *Merit* kelimesi dizinin orjinal çevirisinde olduğu gibi “hak” anlamına da gelse de bölümde esasında tüketim aracı olarak kullanılan puanlara karşılık gelmektedir. Merit, aynı zamanda, liyakat ve erdem gibi anlamlar da taşımaktadır. Gerçekte bu yüce ifadelerin, dizi boycau salt mübadele aracı ve nicel bir değer olarak belirmesi kayda değerdir.

üstlenmiş gibidir. Epizotun neredeyse ilk on beş dakikası boyunca hiç konuşmaz. Ta ki uzun süredir devinimlerini yitirmiş duygularını yeniden harekete geçiren Abi'yi görene kadar. Bing'in tek arzusu, tam olarak kendisinin de bilemediği şey olan "gerçek'in yaşanmasıdır. Yönetmen (Euros Lyn) de bu vesileyle izleyiciye, aşkın bir kurtuluş reçetesi olup olamayacağını sorgulatır. Fakat bu ekran-krallığı, yeni ve karşıt olan her şeyi kendi potasında eriterek tektipleştiren veya şova dönüştürerek sıradanlaştıran bir yerdir. Gücünü insan emeğinden alıp; karşılığında insana konfor satan bir kısır döngüdür. Herkesin gözü önünde olan bitene tepki göstermek ise yeni bir tükenme formuna dönüşmektedir. Bunun sonucunda [modern] insan, ekranlarda başka hayatları izleyen biri olmaktan çıkmakta, kısa süre içinde kendini ekranlaştırıp; en sonunda da ekran-görünümlerinin yüksek çözünürlüğünde silikleşerek kaybolmaktadır. Dizinin bu iması, makalenin temel savıyla örtüşmektedir. Bu sava göre modern insanın ekranla ilişkisi fenomenolojik değil; artık ontolojik bir ilişkidir.

### **Çalıştıran Ekran**

Dizide zorunlu ihtiyaçları dışında yalnızca pedal çeviren ve bunu yaparken ekranlara bak(tırıl)an, gri renk pijamalarına terleri geçmiş, görece fit ve dinamik gençler, onların etrafında yerleri temizleyen şişman ve mutsuz tipler ve bir de ekrandaki şov dünyasının fenomenleri vardır. Eğlenceyle çalışmayı birleştiren bu mekânda bollukla tüketim katastrofisi eşzamanlı tecrübe edilmektedir. Yine burada ustalık gerektiren herhangi bir meslek görünmemektedir. Hedefli bir emekten bahsedilemeyeceği gibi kişilere rezerve edilmiş ve tercihi onlara bırakılmış herhangi bir boş zaman da yoktur. Dahası emek ve hizmet arasında mübadele aracı olarak belli para birimi görünmemektedir. Çevrilen her pedalla kazanılan puanlar mübadelenin nicel ölçüsüdür. Fakat bu ölçü, sınırları meçhul bir yaşam biçimiyle onun ölçüsüzlüğünün dışavurumlarıyla doludur.

Ölçsüzlük yalnızca insan-insan ve insan-aracı ilişkilerini değil; onların üzerindeki tüm ahlak yasalarını kuşatmaktadır. Yalnızca elindeki kaybetmeme isteğiyle ve ekranlarda gösterilen ideal yaşama ulaşma arzusuyla akıtılan alın teri ancak günü kotarmaya yetmektedir. Emek ise bedeninin olası performans kaybına bağlı olarak daima kırılğan bir eşikte salınmaktadır. Yine de işçi-izleyicinin hayal ettiği veya ihtiyaç duyduğu en ufak bir dinlenme isteği, uyusukluk, miskinlik veya aylıklık bile hemen her an bakışının menzilindeki ekranların neden olduğu kendinden-geçmişliğin ellerinde buharlaşmaktadır. Bedeninde duyması muhtemel her sancı, yine zihnini bedeninden ayıran görüntülerin coşkusunda hızla kaybolmaktadır. Çünkü ekranlar, koşmakla yorulmuş ve aynı şeyi yapmakla sıkılmış bireyler için arzularını kamçılayacak yeni/lenmiş imgelerle yüklüdür.

Dizide tekrar eden kaotik-düzene ya da düzenlenmiş-kaosa rağmen, yarış / rekabet en fazla insanın içinde deveran etmektedir. Çünkü elde edilecek her puan, günün devamında vaat edilen konfor ve statünün teminatıdır. Gösteri ve emeğin bu denli merkezileştiği bu işleyişin ötekileri çirkinler ve obezlerdir. Dizide de hedefsizleşmiş ve sistemin hedefinden sapmış kişiler, diğerlerinin ter ve atıklarını temizlemekle görevlendirilmiştir. Diğer bir deyişle onlar sistemin hem atığı hem de atık toplayıcısıdır. Dizide tercih edilen bisiklet metaforu bu nedenle anlamlıdır. Balıkçıyı, yüzücüyü ve bisiklet binicisini kıyas eden Ellul (2003, s. 399), bunlar arasında bisiklet binicisinin mekanik mükemmeliyeti hedefleyen bir teknisyen olduğunu savunduktan sonra insanoğlunun burada bir

tür makineye dönüştüğünü ekler. Bir aşama sonrasında ise bisiklet ile binici birbirini üretmekle kalmayıp, birbirine benzemektedir. Raunig'in belirttiği gibi (2012, s. 10) bisiklet ile binicinin birlikte geçirdikleri süre uzadıkça, ikisi arasındaki iç içelik artmaktadır. Öyle ki birkaç adım sonra hangisinin araç, hangisinin kullanıcı olduğu belirsizleşmektedir.

Olduğu yerde devinen (eliptik) bisiklet, Baudrillard'ın düşüncesini de onaylamaktadır. Ona göre (2013, s. 86) modern insan, tüm kapasitesini ortaya koyacak şekilde sürekli bir etkinliğe koşullandırılmaktadır. Fakat yine Baudrillard bu refah üretiminin her geçen gün daha az emekle sağlandığını savunurken; bu noktada dizinin mesajıyla ters düşmektedir. Dizide belli bir profesyonellik ve faydalı bir amaçsallık taşımaya da emeğin belirleyici bir işlevi hala söz konusudur. Yine de modern dünya emeği üretecek ve gerekli yapacak mesleklerin hızla kayboluşuna tanıklık etmekte ve eş zamanlı olarak ileri otomasyon ve otonom teknolojilerinin yükselişini izlemektedir. Connerton da (2014, s. 47) aşağı yukarı aynı minvalde, emek sürecinin ürünü olan modern dünyanın ilk unuttuğu şeyin emek sürecinin kendisi olduğunun altını çizmektedir. Dizide Bing dahil kimsenin geçmişe dair bir hatırası, dolayısıyla özlemi bulunmamaktadır. Kolektif hafıza yitimiyle bedene indirgenen emek, böylece yalnızca satılmış olmamakta; ayrıca tasarılanmakta, pazarlanmakta ve metalaştırılmaktadır (Baudrillard, 2016, s. 26).

Özellikle önceden-hesaplanan, kurulan ve kendi kendisinin sürdürülebilirliğini sağlayan otomasyon kültürü içinde emeğin izleri iyiden iyiye silinmekte, eksikliği dahi hissedilmemektedir. Fabrikalardan evlere gündelik yaşam deneyimleri bu tarz unutkanlık halinin türevleriyle doludur. Herkes bu düzen içinde kendi biricik ve tekil işini yaparken; o işin sistem bütünü içindeki yeri ve işlevi hakkında bilinçli bir unutkanlığa düşmektedir. Dizide ne karakterler ne de izleyiciler, gösterilen bu çabanın tam olarak neye karşılık geldiğini bilememektedir. Üretim sürecinin gizli bir yol izlediğini öne süren Kracauer da (2011, ss. 51–52), bisikletin endüstriyel karşılığı olan çalışma bandına vurgu yaparak,<sup>5</sup> her bir çalışanın üretim bandının önünde bütünden bihaber birer parça işlevi gördüğünü ifade etmektedir. Yine de böylesi bir akışkanlık içinde işçinin —tıpkı Chaplin örneğindeki gibi— kaşınmaya bile fırsatı olmayacaktır. Gelinek noktada işçinin etrafını saran ekranlar, onun aklına kaşınmayı getirecek tüm zaman ve düşünce boşluklarını anbean doldurmaktadır. Dizide bu stratejinin sonuçları Bing'in hemen yanında tutkuyla pedal çeviren karakterle temsil edilmektedir.

Bu hırslı, şehvetli, öfkeli ve enerjik karakter, Anders'in resmettiği modern karakteri de somutlaştırmaktadır. Anders'e göre (2018a, s. 127), günün insanının (kazandığı puan veya parayla) satın aldığı şey esasında üretimine omuz verdiği tutsaklığın kendisidir. Bu karakterin kendisine tahsis edilmiş ekranda, bedelini teriyle ödeyerek izlediği tüm görüntüler, bu nedenle onun yalnızca beğeni ve tercihlerini ifade etmemekte; daha da ziyade, gönüllüleştirilmiş katılımcı köleliğinin portresini çizmektedir.<sup>6</sup> Böylece efendi, [yani şayet böyle bir efendi varsa], kendini köleye doğru genişletirken;

5 Üretim bandının önünde çalışan işçinin durumu, Charlie Chaplin'in *Modern Zamanlar* (1936) filminde çok güçlü ve ironik bir anlatıma kavuşmaktadır. Konuyla ilgili fabrika sahnesini izlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=6n9ESFJTnHs>

6 Kaldı ki beğeni ve istekler de gözden başlayıp benliğe akan albenili görüntüler tarafından kurgulanmaktadır. Gözün, eşzamanlı olarak hem özgürlük hem de esaret uzvu olması bundandır. Makalenin sonuç bölümünde göze dair vurgu özgürlük-esaret minvalinde genişletilmektedir.

köle de benliğini efendisinin benliğine terk etmektedir (Han, 2019, s. 103) Çünkü genişlemek, aşırılıklar üretimi olan ve bunu normalleştiren kapitalizmin tek hayatta kalma yoludur (Zizek, 2011, s. 383). İzlenen ile izleyen arasındaki ilişkinin yönünü sürekli değiştiren şeffaf fakat derin yüzey olarak ekran, köle ile efendi arasındaki kadim ayrışmayı müphemleştirmektedir. Örneğin herkesin mutlak anlamda köle değilse de, bir şekilde kölelik ruhuna sahip olduğunu savunan Baudrillard (2012, s. 58), efendisiz köleyi “kendi efendisini yutup onu içselleştiren ve sonunda kendisinin efendisi olan” kişi şeklinde tanımlamaktadır. Buna bağlı olarak modern kültürde kendinin efendisi olma ideali ağırlıkla bir sanrıdan ibarettir. Dizide gerçek manada kimsenin kesin bir başarıya ulaşamaması ve saadete erememesi de bununla ilgilidir. Nitekim ekrana dahil olmuş birinin elde edeceği başarı, o kişinin değil; ekranın başarısı olarak kaydedilmektedir.

Bahsedilen efendilik formu, sadece satın alınan metalarda ifade bulan bir ekran-görüntüsünden başka bir şey değildir. Bu nedenle kölelik ruhunu içselleştirmek ile tüketimcilik arasında birbirini besleyen bir doğrusallık vardır. Modern köleliği geçmişteki örneklerinden ayıran, bu efendi-köle diyalektiğinin günümüzde neredeyse kusursuz uyuma kavuşmuş olmasıdır. Marcuse’a göre (1975) teknoloji, bu [yıkıcı] tutarlılığın sağlanmasına olanak sağlamaktadır. Marcuse’dan yıllar sonra özellikle iletişim teknolojilerinin, ki her biri aynı zamanda birer ekran teknolojisidir de, çalışma zamanı ile çalışma-dışı zamanı, kamusal alan ile özel alanı, gündelik hayat ile örgütlü kurumsal yaşamı aynı hizaya getirdiği ve ayrımları önemsizleştirdiği gözlemlenmektedir (Crory, 2019, s. 78). Küresel medyalştırmanın etkisiyle üretimin ağırlık merkezinin fabrika duvarlarından taşıtığını iddia eden Hardt ve Negri de (2012, ss. 19–23), “nereye giderseniz gidin yine de çalışıyorsunuz” ve “hayatın kendisi işe koşulmuş durumda” derken tam da aynı şeyi kastetmektedir. Nitekim dizideki hikayenin geçtiği mekân, insanların ekranları izletmek zorunda bırakarak üretime sürgit dahil ettiği bir sistemi ifade etmektedir.

Her yerin iş veya alışveriş merkezine dönüşmesiyle ekranların mekânları domine etmesi arasında güncel bir yakınlık söz konusudur. Lefebvre’ye göre böylesi bir dönüşüm kıtlıktan bolluğa; işten boş zamana geçişe denk düşmektedir (2016, s. 65). Fakat niceliksel çokluğun bolluk olarak görülmesi yanıltmacalı bir durumdur, çünkü bolluk esasında tüm kesimlerin kendi payını alabilmesini ifade etmektedir. Öte yandan boş zamanın arttığını düşünmek yerine, çalışma ve eğlence formunun birbiri içine geçerek boş zamanı hem işgal hem de inşa ettiği söylenebilir. Başka bir ifadeyle tümüyle boş zamana rezerve edilen bir gündelik yaşam tasarımında tüm vakit iş olarak dayatılıyor demektir. Bu boş zaman kurgusu, yalnızca insan sermayesini artırdığı (Han, 2020, s. 59) için değil; modern kültürün tüm zımnı yönlendirmelerini kişisel bir tercihmiş gibi gösterdiği için tuzaklıdır. Bu yüzden, Anders’in altını çizdiği gibi (2018b, s. 213), boş zamanlardaki tutsaklık bütün yaşama sirayet etmektedir. Üstelik de yaygın eğlence formunun meşru zemini olarak. Bisikletlerinin pedalını çeviren karakterlerin ekseriyetle yüzünde huzursuzluk ya da isyan ifadesi yerine iştahlı bir keyif olması bundandır. Ne var ki bu, özgür iradenin sistemli bir şekilde yanıltılmasından başka bir şey değildir. Bing bu yanılsamayı bir hüsrana ve hayal kırıklığı içinde duyumsamak zorunda kalır.



## Eğlendiren Ekran

Eğlence deneyimi boş zaman üretisi olarak kuşatıcı sistemden rahatlatıcı bir kaçışa tekabül ediyor görünse de; bu, sınırlı hatta sisteme dönük bir kaçıştır (Kocabay Şener, 2016, s. 52). Dizide bu paradoks, mekânı kuşatan ekranlarda sürekli olarak gösterilen *Hot Shot* adlı bir yetenek programında karşılık bulmaktadır. Bu, aynı zamanda on beş milyon puana sahip olanların katılabildiği; neticeyi üç jüri üyesiyle birlikte izleyici-avatarların<sup>7</sup> belirlediği bir sınıf atlama programıdır. İçinde benliklerin yüzdüğü ekran kültüründe herkes bir diğerinin yazgısı ve gerçekleşmesi umulan hayalin tamamlayıcısı gibidir. Ekran kültürü izleyicileri birbirlerine böylece sürekli değişen bir yönde hem dost hem düşman yapmaktadır. Bu yüzden programda bir yanda parlayan bir yanda kayan “yıldızlar” vardır.

Eğlence arayışındaki izleyicilerin duygularını dinamik tutmak adına bu gösteri programında keskin kontrastlı figürler, dikkat çekici öyküler ve bütüncül bakışta coşkulu bir portre vardır. Bir tarafta hayaller, diğer tarafta hayal kırıklıkları aynı anda izleyicinin ilgisini çekmektedir. Han’ın (2020, s. 24) günümüz iktidarları için belirlediği disiplinci olmayan performatif iktidar burada açıktan ceza politikası uygulamamakta; ancak katılımcıları buldukları ve bulunmak istedikleri sınıftan haberdar ederek motive etmektedirler. Dizide herkes her an kendi ekranından iyileştirilmiş “başka” hayatların ilham verici öykülerini izlemekte ve kendileriyle ekrandakiler arasında boşluksuz bir özdeşleşim kurmaktadır. Başka bir deyişle, “olumluluğun şiddeti” (Han, 2018) engel yerine açılım, yoksunluk yerine hoşnutluk, baskı yerine tatmin, itaate zorlama yerine bağımlılık oluşturmanın stratejisini yürütmektedir. Yumuşak uyumu getiren bu strateji sonucunda “boyun eğme, dışarıdan gelen zorlayıcı bir güç nedeniyle gerçekleşiyor gibi görünmekten çok, özgür iradenin bir tezahürüymüş gibi görünmektedir” (Bauman, 2017, s. 135).

Ekran kültüründe modern insanın açmazları birer eğlence odağına evrilmektedir. Erk, bulunduğu yerin gizliliğini / bilinmezliğini ve kitlesel itaatın sürekliliğini çoğu kez ekranlarda tekrarlanan tek-kullanımlık eğlencelerle temin etmektedir. Eğlence çalışmanın —yani mekanikleştirilmiş emek sürecinin bir uzantısıdır (Adorno, 2011, s. 68). Anders’in tasvir ettiği şekilde (2018b, s. 170), erkin angaje sanatı ve çağın terörü olarak eğlence, izleyici-insanları kaygıdan azat ederek savunmasız ve tepkisiz kılmaktadır. Bu nedenle insanları kalıba sokan ve deforme eden güç odaklarının içinde en güçlüsü eğlencedir (Anders, 2018b, s. 170). Öte yandan ekran, eğlence kültürünü her-zamanlılaştırmakta ve her-yerdeleştirmektedir. Bu yoğunluk / aşırılık durumu paradoksal biçimde izleyicinin istediğine ulaşmasına değil; ondaki yoksunluk hissini hararetlenmesine hizmet etmektedir. Adorno (2011), “kültür endüstrisinin en önemli yasası, insanların arzuladıkları şeylere kavuşmalarını ve bu yoksunluk içinde gülerек doyuma ulaşmalarını sağlamaktır” der ve ekler: “izleyicilere bir şey sunmak ve sunulan şeyi onlardan esirgemek aynı şey” (s. 74).

*Hot Shot* programının takipçileri ve katılımcıları olan izleyiciler de günün sonunda hiçbir zaman bir çalışan veya müşteri olmanın ötesine geçememektedirler. Çünkü burada yetenekler işletmeye

7 Doppel adı verilen bu dijital avatarlar, programa animasyon görüntülerle katılmakla birlikte, esasında her biri ana mekânda pedal çeviren gerçek bir karakteri temsil etmektedir. Başka bir deyişle insanlar, ekran karşısında verdikleri reel tepkilerle sahnedeki avatarlarının reaksiyonlarını belirlemektedir. Doppel, Almanca’da çift ve ikiz anlamlarına gelmektedir.

ait olduğu gibi (Adorno, 2011, s. 50); izleyiciler de tüketici şovun için bir parçasıdır. Şov, ekran kültürünün hammaddesi olan bedenler düzleminde gerçekleştirilmektedir. Bu yüzden örneğin bölümün önemli karakterlerinden Abi, ses yeteneğiyle katıldığı yarışmadan bir erotizm objesine dönüşerek ayrılır. Teşhir kültürünün ellerinde hemen her şey olmaya müsait esnek doğasıyla beden, bugün ekran için bir engel veya uzaklığı değil; ekranın içinde yaşamayı meşru kılan bir toplu suistimali ifade etmektedir. Anları dolduran eğlencelik görüntüler, izleyicileri varolmanın felsefi sorgulamalarından alıkoymakta, en iyi olasılıkla bu sorgulamanın içini aşırı ve tekrarlı görsel-yığıntılar yoluyla boşaltmaktadır.

Görüntülerin aralıksız akışı, ekran ile izleyici arasındaki fiziksel mesafeyi önce vurgulamakta; kısa zaman sonra silikleştirmektedir. Ekran aktifleştikçe; izleyici mental olarak edilgen konuma gelmektedir. İkisi arasındaki karşıtlık ve dışsallık da yerini zamanla birbiri içinde erimeye bırakmaktadır. Kitlesel medyanın bilgiyi sonsuza dek artırmak suretiyle eylemsizlik, pasiflik ve sessizlik dayattığını savunan Sennett'in (2013, ss. 364–365) aksine; kişiselleştirilmiş ekranlı teknolojiler, kullanıcılarına aktif olmanın veya en azından aktif hissetmenin imkânını sunmaktadır. Hardt ve Negri'nin (2012, s. 36) “medyalaştırılanlar” olarak kavramsallaştırdığı bu kitle, esasında yanlış bilinç figürü değil; daha ziyade ağa yakalanmış ve büyülenmiş kitledir. Burada devamlı erişilebilir ve denetlenebilir olan şey araç değil; esasında ekran-tanıklığında izleyicinin / kullanıcının kendisidir.

Oysa televizyon gibi geleneksel ekran modelindeki görüntülerle izleyici arasında kapanmayan belirgin bir mesafe vardı. Baudrillard'ın (2013, s. 26) tasvir ettiği gibi “ters yöne açılan pencere olarak televizyon” dış dünyanın kötülüklerini bile sapkınca sıcak hale getirirdi. Ne var ki odalardan taşan ve dış dünyayı içine alan ekranlarda ise herhangi kalıcı bir yön ve duygu belirememektedir. Bu anlamda burada en fazla gerçeklikten kopuk, hissiz ve katmansız bir yakınlaşma ve vakit geçirmeden bahsedilebilir.

Ekranın yüzeyine sonsuzca yaklaşıyoruz, gözlerimiz görüntülerin içine serpiştirilmiş gibi. Seyirciyle sahne arasında mesafe kalmadı, bütün teatral uzlaşmalar yok oldu. Bu düşsel ekran komasına böyle kolay giriyorsak eğer, ekran, doldurmamız istenen sürekli bir boşluk halinde belirdiğindedir: Görüntülerin yakınlığı, görüntülerin izdihamı, görüntülerin dokunsal pornografisi. Buna karşın bu görüntü hep ışık yılı uzaktadır. Hep bir tele-görüntüdür. Çok özel bir mesafeye yerleştirilmiştir; bu yüzden bedenin aşamayacağı mesafe olarak tanımlanabilir ancak. Dilin, sahenin ve aynanın mesafesi beden tarafından aşılabilir niteliktedir; böyle olduğundan bu mesafe insani kalır ve değişime olanak tanır. Ekran ise sanaldır; yani aşılamaz (Baudrillard, 1995, ss. 54–55).

Ekranın sanallığı, aynadan farklı olarak, olası bir derinlik sorununu da örtbas etmektedir (Baudrillard, 2005, s. 99). Ekran ve aynayı bu şekilde ayrı / karşıt pozisyonlara oturtan Baudrillard'ın aksine, bugün dijital çağda ekranların aynalaştığı söylenebilir. Öyle ki ekran modern insanın dış dünyaya bakışını değil; çoğunlukla başkalarının ona bakışını organize etmekte ve bir çeşit hareketli-ayna işlevi görmektedir. Yine Baudrillard (1995, s. 57) bu sanal insanın tüm yaşamı “ekran aracılığıyla” tecrübe ettiğini öne sürmektedir. Oysa bugün modern insan artık aracı olmaktan çıkardığı ekranlarda yaşamaktadır. Ekran, izleyicilerin sanal evreninde artık imge üretim ve yayım

merkezi değil; imgenin kendisidir.<sup>8</sup> Diğer bir söyleyişle, gözün gördüğü şey ekranın gösterdikleri değil; ekranın bizatihi kendisidir. Çünkü ekranın içine benliğini sınırsızca akıtan modern insanın geçmiş-deneyimleri, şimdiki-tutkuları ve gelecek-hayalleri birikmeyen ve mimlenemeyen, bilinçdışı bir zaman diliminde buluşmaktadır. Bu yüzden ekranda geçirilen bir yaşamın gün doğumu ve gün batımı yoktur. Dizi boyunca zamansal değişime dair herhangi bir belirti olmadığı gibi, ortam yapay ışıklarla aydınlatılmaktadır.

Ekran kültüründe çoğu reklam olan iletiler ve adına izleyici denen kitleler vardır. Burada tüm kullanıcılar —tıpkı eğlence anlatılarında olduğu gibi— birer reklam-hedef-kitlesi olmaktan çok bir reklam objesidir. Bu minvalde Anders de (2018b, s. 200) dünyamızı bir “reklam evreni” olarak tanımlarken mübalağa etmemektedir. John Berger’e göre (2002, s. 129–134) unutmak kadar hatırlamayı da güçleştiren reklam kuşatması, bir yandan müthiş bir çabayla izleyici dikkatini kendine çekmeye çalışırken diğer yandan varoluşsal dikkatsizliğin nedeni haline gelmektedir. Eğlence ve reklam tasarımları, bir bütün olarak modern kültürün bir şekilde uzlaştırılan çelişkilerini kendi bünyesinde özetlemektedir. Ekran içine düşmüş ve orada yaşayan biri için bu çelişkiler, kendisinden rahatsızlık duymak bir yana, fark etmenin bile neredeyse imkânsız olduğu bir sınır noktasını ifade etmektedir. Bing’in bu durumu fark etmesi ise, ilginç bir şekilde, onun kurtuluşunun değil; burada duyduğu acının kaynağı olmaktadır. Ne var ki ekran kültürü içinde hiçbir şey bir acıyı göstermeye dönüştürmek kadar eğlenceli değildir. Dizinin son sahnesi bu ironiyi görselleştirir.

Bu son sahnede, tüm hayallerini yüklediği Abi’yi duygunun metaya, umudun yıkıma, emeğin göstermeye, eğlencenin sömürüye dönüştürüldüğü bu öğütücü sisteme kaptıran Bing, artık tahammül sınırlarını aşan bu çarkı kırmaya karar verir. Bu amaçla dans yeteneğini sergileme bahanesiyle *Hot Shot* programına katılır ve herkesin bakışları altında başkaldırı manifestosunu ortaya koyar. Programdaki jüriler, sistem adına Bing’in itirazını yükseltebileceği tek odak gibi görünmektedir. Oysa belki jüriler de adresi meçhul iktidarın farklı sınıftan köleleridir, ne var ki bu hiçbir zaman bilinemeyecektir. İktidarın bu türden belirsizliği ise direnişi muhatapsızlaştırmaktadır. Yine de Bing için görünür tek çare budur. Sahneye çıkar ve kısa bir dansın ardından yanında getirdiği kırık camı şah damarına dayayarak güçlü bir itiraz manifestosu dile getirir. Bing kendi yaşamını tehlikeye atmak suretiyle karşı tarafın sınırlarını test eder. Yani bir tür umutsuzluk ve vazgeçmişlik olarak değil; varlığını arayan bir eylem olarak. Böylece keskin cam yalnızca jüri ve avatar-izleyicileri tehdit veya ikna etmek için değil; belki daha da fazla Bing’in kendi irade ve inancının gücünün düzeyini ima etmektedir.

Bing, hararetli konuşmasında jürinin yürüttüğü ve ekranlarda can bulan bu ekran-dünyayı kıyasıya eleştirir. “Bize güzel, gerçek, ücretsiz bir şey gösterin” der ve onlara devamlı pedal çevirmelerinin nedenini sorar: “Nereye gitmek için, neye güç sağlıyoruz?”. Konuşması sert küfürlerle tamamlar. Ardından salonda kısa bir sessizlik oluşur. Bir an izleyiciler oradakilerin topyekûn bu isyana arka çıkacağını veya jürinin insafa geleceğini düşünür. Çünkü Bing’in itirazı haklı ve sözleri

8 Susan Sontag’ın anlattığı hikâyeye göre, insanoğlunun Ay’a ayak bastığı sahne izlenirken; kendisiyle birlikte izleyenler bunun imkânsız olduğunu söylerler. Sontag onlara: “inanmıyorsanız neden izliyorsunuz” diye sorar. Onlarsa “biz televizyona bakmaya gelmiştik” derler. Yani Ay’a (mesaja) değil; Ay’ı gösteren ekrana (imgeye) bakmaktadırlar (Bkz. Baudrillard, 2015, s. 74).

tesirlidir. Üstelik camın ucu hala Bing'in boğazındadır. Fakat öngörülen ve belki de arzulanan o dönüş ve uyanış gerçekleşmez. Jüriden biri, "Bu, şüphesiz, program başladığından beri sahnede gördüğüm en içten şeydi!" dedikten sonra, Bing'e bu "şov"u sürdürmesi teklifinde bulunur. Bing, salondaki avatarların "yap, yap, yap" tezahüratları ve oraya çıkış gerekçesi arasında kalır. Ne var ki bir sonraki sahnede, Bing'in jüriden gelen teklifi kabul ettiği anlaşılır. Bing isyanı şova dönüştürülmüş biri olarak artık ekranların içindedir.

Bu ironik sekansın verdiği en kapsamlı mesaj, ekran toplumunda her şeyin —skandal, isyan ve trajedilerin bile— bir hamlede şov ve gösteri nesnesine evrilebildiğidir. Başka bir deyişle zaten ekranlaşmaya dayalı sisteme ekranlar üzerinden tepki göstermek, ekranı ve tepki gösterilen şeyi yeniden üretir. Virilio (2003, s. 75) da bu yeni sistemde ne kadar "hayır" denirse densin, bunun "evet" olarak anlaşılacağını belirtmiştir. Özellikle Virilio bu tezini ifade ederken, sebep olarak hızlanma teknolojilerini işaret eder. Gerçekten de hız, görüntü, hayal ve hakikat birbirlerinin kadim hasımlarıdır: Biri varken, diğerleri ortamı terk etmektedir. Ekrandan izlenen dünya, dünyanın değil; ekranın görüntüsü —dolayısıyla izleyicinin körlüğüdür. Gözler kapatıldığında beliren karanlık bile ekranların görselliklerinden daha zengin ve sıcak olabilmektedir. Düşünceyi yeniden harekete geçiren göz kapallığı, bu nedenle, hızın görüntüsünden daha fazla güvenilir ve daha az fludur.

### İçine Düşülen Ekran

İletişim teknolojileri mobilleşerek kişisel kullanıma açılmış ve ekranla izleyici arasındaki ilişki tümüyle dönüşmüştür. Bir zamanlar televizyon ve sinema perdesinden ibaret olan ekran bugün öylesine genişlemiştir ki, izleyicileri de içine almıştır. Görüntülerin yayın ve üretim maksadı, Jean-Luc Marion'un tanımladığı gibi (2012, s. 106) bir dünya açmak yerine dünyayı ekranlar tarafından kapatmaktır. İzleyiciler bu nedenle ekranların gösterdiği dünyanın gerçekliğini güçlü bir inanışla onaylamakta ve başka bir seçeneğin olasılığını sorgulamamaktadırlar. Dahası ekran içinde zamansızlaştırılmış bir sürede yaşamaktadırlar. Artık piksel kadar yer tutan bedenleri, içine düştükleri ekranın kurallarına tabi olmaktadır. Başka bir ifadeyle, bakışların nesnesine dönüşmekte ve dışarıdan görmenin avantajlarından mahrum kalmaktadır. Pallasmaa'ya göre (2016, s. 14) bizi mekânla bütünleştiren çevrel görmenin aksine, [ekrandaki gibi] odaklanmış görme bizi [gerçek] mekânın dışına itmektir. Modern insanın bir tür "mülkiyetsizleştirilmiş malik" gibi görünmesi bununla ilişkili olabilir.

Dizide oyunu andıran karşılaşmalarda insanlar, ekranın önünde görünseler de izledikleri şeyler yine kendi sentetik hikayeleridir. Bu, yalnızca oyuna alet edilmek demek değildir; belki de oyunun hedefi olmaktır. Anders'in dediği gibi (2018a, ss. 12–13), [içinde olunan] bir uzamda yaşam deneyimlerinden ziyade, onların görüntüleri ve görüntü tüketiminin hükmü geçmektedir. Modern kültürde insanın ekranla ilişkisi artık bir kullanma değil; benzeşme ilişkisidir. Buna göre ekran insanileşirken, insansa ekranlaşmaktadır. Bu durum, 0 ve 1 kodları gibi insanı gri bölgelerinden mahrum bırakmakta; şov programında olduğu gibi alkışlar ve yuhalamalar arasında kaçınılmaz bir gelgite zorlamaktadır. Belki de bunun sonucu olarak günümüz insanı kendisini çevreleyen dünyaya katılım gösterme noktasında ya önu alınmaz bir coşku ya da karşı konulmaz bir bıkkınlık

sergilemektedir. Zira dijital ortamlar, Di Cesare'nin vurguladığı gibi (2020), devamlı araya girerek iletişimi aynı anda hem sağlayıp hem de ayırmaktadır. Fakat yine Di Cesare'ye göre bakışla ilgili olmayan “ekran deneyimleri”nde beden daima aşılması imkânsız bir engeldir. Oysa ekran için beden bir istisna veya dışsallık barındırmamaktadır. Beden ekranın içinde erimekte ve böylece her an her yerde yeniden tasarlanmaktadır. *On Beş Milyon Hak* bölümünde de insanlar, kendilerini özel ve biricik yapan nitelikleriyle değil; ekranların içinde birer pikselmiş gibi görünen belirsizlikleriyle öne çıkmaktadır.

Bedenin karşısına konumlanan ekran imgesi, hala fiziksel bir mesafenin varlığını ve izleyicinin ekranın farkında olduğu bir bilinçlilik halini varsaymaktadır. Ne var ki “içine düşülen ekran” imgesinde bu mesafe ve bilinç devre dışı kalmıştır. Üstelik mekân ve bilinçten yoksunlaşan modern birey, ekran içinde hiçbir yerdedir. Aidiyetleri, bağları, izleri her yeni görüntünün bindirmesiyle silinmektedir. Baudrillard (1995) bunu şöyle anlatmaktadır: “Kendi evimde, her türlü enformasyonla ve bir yığın ekranla çevrelenmiş olarak, hiçbir yerde değilim artık; ama yine de dünyanın her yerindeyim, evrensel sıradanlığın içindeyim. Burası; bütün ülkelerde aynı yerdir” (s. 142). Baudrillard'a göre (2015, s. 51), ekrana bu denli, yani hiçleşme pahasına gömülmenin bir nedeni vardır: Ekranlar, özgürleşmeye çalışan ve bunu neden yapması gerektiğini bilemeyen modern bireyleri gerekçeleri tanımlayacak bilgiye ulaşma çabasına sokmadan *sadece yapmanın* cazip olanağını sunmaktadır.

Öte yandan dizideki karakterler ekranın içine eşit düzey ve nitelikte girememektedir. Her sınıfsal katmanın ekrandan faydalanma şekli ve içeriği, gösterdiği uyuma bağlı olarak değişmektedir. Burası bu yönüyle bir eşitleme mekânı değilse de; yine de ekran, kolektif bakışlar altında herkesi aynı uzamın ortak parçası kılmaktadır. Bu, sorunlu ortaklık hissi, ağlar arasında gittikçe sanallaşan ekranın tükenmek bilmeyen gücünün kaynağıdır. Ne var ki, dizideki gibi sistem içinde mutlak selamete kavuşmuş kimse görünmemektedir. Herkesin bir diğerini gözetlemeye ve kontrol etmeye —sistem gereği— entegre edildiği bu rejimin hür bireyleri yoktur. İşleyişin uygulayıcıları görüldüğü oranda erkleri bilinmezdir. Ayrıca iktidar, kendisini yaşamın tüm boşluklarını dolduracak şekilde kurduğu nispette görünmezleşmektedir. Bu, ekranın iktidarlar namına gördüğü en fonksiyonel roldür. Ekran, daha önce de belirtildiği gibi, zaten içinde yaşayan kitlelerin namına unutkanlık ürettiği için halihazırda sanal olan deneyimlerin somutlaşmasını engellemektedir. Ekranları “hareketli parçacıklar olarak sunulduğumuz” uzam olarak gören Connerton (2014, ss. 121-124), kapitalist üretim süreci içinde çalışırken de eğlenirken de aynı unutkanlığın tekrar edildiğini belirttikten sonra şöyle yazmıştır: “Ekran başındaki kişi için çok yakın geçmiş bile gözden kaybolduktan sonra unutulup giden bir görüntüler topluluğudur; bu görüntülerin aktarımı olayın öğeleri arasındaki bağlantıları zayıflattığından olayın hatırlanabilmesi de güçleşir” (2014, s. 137).

Ekran, modern kültürün hız, kopukluk, unutkanlık, heyecan ve aynı zamanda bıkkınlık gibi temel göstergelerini özetleyen hem kişisel hem kitlesel regülatördür. Dizide de kişisel ve kitlesel tüm unsurlar ekranlar tarafından organize edilmektedir. Bu durumda Ünver'in belirttiği gibi (2020, s. 103), yaşamı iki boyuta indirgeyen ekranlar mekânsal belleği besleyen hatıraların oluşmasını engellemektedir, öyle ki insan ile mekân arasında belirgin bir ilişki belirememektedir. Dahası algının, düşüncenin ve çıkarımda bulunma yetisinin ihtiyaç duyduğu yavaşlığın aksine ekranlar, duyuları [hassaten gözü] dumura uğratan bir art ardalık üretmektedir. Resim ve enformasyonu birleştiren

ekranlar gözü kapamayı güçleştirmekte (Han, 2020, s. 77) ve retinaya anlık olarak temas eden geçici imgeler sokarak derin bir etkinin oluşmasının önüne geçmektedir (Han, 2019, s. 51). Bir zamanlar Kracauer'ın (2011, s. 20) reklamlarla ilgili bahiste söylediği “daha ne dediklerini anlamadan reklam mesajları beyne kazanıyor” sözü muhtemelen bununla ilgilidir. Öte yandan Kracauer'nın bahsettiği bu “beyne kazanma” hali de artık görüntü çöplüklerine evrilen beynin güncel koşullarında boşa çıkmıştır.

Nitekim yaşanan yoklukların nedeni nitelihsiz çokluklardır. “Yalnızlık, iletişim yokluğu, rahatsızlık gibi olgular yeni şeyler değil. Yeni olan şey laf kalabalığı içinde yalnızlık, sayısız göstergeye rağmen ortaya çıkan iletişim yokluğu” (Lefebvre, 2016, s. 200). “Gösteri Toplumu” kitabının yazarı Guy Debord (1996) da bu durumu ekran bağlamında şu şekilde gerekçelendirmektedir: “İzleyici ne kadar çok seyrederse o kadar az yaşar; kendisini egemen ihtiyaç imajlarında bulmayı ne kadar kabul ederse kendi varoluşunu ve kendi arzularını o kadar az anlar... İşte bu yüzden izleyici hiçbir yerde kendini evinde hissetmez, çünkü gösteri her yerdedir” (s. 30). Böyle bir durumda bisikletten inip açık havada ve gerçek patikalarda yürümenin veya ekranın içinden çıkmanın imkânı ne oranda ve nasıl mümkün olabilecektir?

## Tartışma ve Sonuç

Makalede *On Beş Milyon Hak* bölümündeki Bing, Abi ve diğer karakterlerin deneyimleri üzerinden yapılan tahlil esasında çağdaş görsel kültüre kişiselleştirilmiş mobil ekranlarından dahil olan tüm bireylere temas etmektedir. Benzer şekilde, analizde gündeme getirilen her sorunsal ve bunlara dair aranan her yanıt, ekran-merkezli yaşamın bugün geçerli problemlerini anlamaya ve anlamlandırmaya çalışmaktadır. Makalenin bir bilim kurgu dizisini temel alarak şekillendirilmesi ise çağdaş tekno-kültürün bir filmi andıran kurgusalılığıyla ilgilidir. Benzer çalışmalara ışık tutması bakımından yinelemek gerekir ki bilim kurgu, kalabalık görselliğinin arka planında çok-katmanlı metaforlar üretmekte ve gerçekliği belirginleştiren bu metaforlar yoluyla<sup>9</sup> izleyici ilgisini ve eleştiri mekanizmasını canlı tutmaktadır. Son yıllarda geniş kitlelerin ilgisini çeken ve sıklıkla entelektüel tartışmalara konu olan *Black Mirror* dizisi ise bir bakıma sosyolojik analizin eleştirel doğasıyla uyuşmakta ve karşılıklı katkıyla hem filmin düşünsel eksenini hem de teorinin metodolojik alanını genişletmektedir. Belki de bu sebeple ilerlemeci tekno-kültürün hızlı değişimini ve bu değişimin toplumsal izdüşümlerini “görebilmek” ve “inceleyebilmek” adına bilim kurgu türüne ve özellikle de *Black Mirror*'a dair ilgi her geçen gün artmaktadır.

Bu makalede mercek altına alınan *On Beş Milyon Hak* epizoduna gelince, burada ekranları seyredirken seyredilen görüntülere dönüşen modern izleyici-bireylerin yaşadığı açmazlar konu edilmiştir. Bunlar eliptik bisikletleri üzerinde gerçekten ter döken, ter dökerken sanal puanlar kazanan ve kazandıkları puanlarla daha prestijli bir yaşamın hayalini kuran karakterlerdir. Eliptik bisiklet, birbirini tekrar eden eylemlerle yeni mekânlar keşfetmeye çalışan modern insanın çelişkilerini temsil etmektedir. Modern insan, yorulduğunu bile artık iş bittiğinde değil; ekranlar kapatıldığında

9 Metaforlar, Bachelard'ın ortaya koyduğu gibi (2014, s. 105) ifade edilmesi zor bir izlenime somut bir beden kazandırmaktadır.

anlamaktadır. Tam bu aşamada güncel bir soru belirlemektedir: Ekranların hiç kapanmadığı bir zaman diliminde, ki bunun eşiğindeyiz, insanı kendisi hakkında farkında kılacak ve uyandıracak şey ne olacaktır? Esasında bugün hemen tüm modern karakterler evlerinde bir tür bisiklet üzerinde ve ekran içinde “bir yere gitmeden hareket etme”nin rasyonelleştirilmiş yanılması yaşamaktadır. Yani izleyici-insan ekran karşısındaki mesafeli pozisyonunu yitirmekte ve onun dipsiz dünyasının içine düşmektedir. Bir duygunun içine girmek için herhangi bir şekilde emek vermeye veya iletişim kurmak için temas etmeye gerek kalmamaktadır. Bu, çalışmayı eylemsizlikle; düşünmeyi eğlenceyle baskılayan sonuçsuz bir ilerleme formudur.

Dizideki gibi yaşamın puanlaştırıldığı sistem, yeni medyada takipçi ve beğeni sayılarıyla edinilen imtiyazlı sanal evreni andırmaktadır. İzleyici olarak ekran paradoksu güvenlik kameralarında ve onun ürettiği düşük çözünürlüklü ve doğal görüntülerin yansıdığı çok-ekranlı odalarda çarpıcı bir ifade kazansa da ‘öznenin ekranlaşması’ meselesi bugün en fazla bu sosyal ağlarda yaygın ve geçerli olmaktadır. İnsanlar burada dışsallığı izlemekle kalmamakta ve yine sadece dış görünümünü düzenlemekle de yetinmemektedir. Kendi benliklerine ve başka hayatlara temas eden hemen tüm dinamikleri tam da ekran denen bu yüzeysel ama sonsuz-derinlikli boşluklar içinde inşa etmektedirler. [Modern] insanın varlık inşasıyla bütünleşen bu ilişkide aygıtlar, belki de en fazla ekranlardan yayılan aşırı ışıltıya bağlı olarak kitlesel körleşmeye yol açmaktadır. Ekranlar, artık izleyiciler üreten ve insanları basit birer izleyiciye eviren bir şey değildir. Ekranlar, modern insanın vitrini ve yaşadığımız çağın baskın metaforudur.

Bu genişlemeci ve yayılmacı ekran-dünyasında “gerçeğe uyanmak” kolektif bir özlemi ifade ediyorsa da bu, kolay ulaşılabilir bir hedef değildir. Her şeyden önce ekran, makale boyunca ortaya konmaya çalışıldığı gibi, gösterdiği şeyin kendi gerçekliğini perdelemekte ve izleyicinin gerçeğe dair anlayışını manipüle etmektedir. Gerçeğe dair görüntüler, izleyiciyi vaat edilen aksine gerçeğe yaklaştırmamakta, hatta ona yabancılaştırmaktadır. Makalede analiz edilen dizinin mekânsal atmosferine bakıldığında aynı çelişkinin yaşamın her köşesinde yeniden üretildiği görülmektedir. Örneğin dizide fazlasıyla aydınlatılmış mekân tasarımları hâkim olsa da, insanın kendisiyle ve başka insanlarla ilişkisi olabildiğince kasvetlidir. Yine gözle görülür kalabalığa rağmen, iletişimsel bir ıssızlık söz konusudur. Ekran görüntüsü ne kadar fazlaysa; bıkkınlık o kadar çok, mobilite ne kadar yoğunsa; temas o kadar seyrek, özgürlük söylemi ne kadar açıksa; esaret o kadar örtük, mutluluk çağrıları ne kadar yüceyse; huzursuzluk o kadar yaygın ve bir bütün olarak vaat ne kadar sıkısa; vadin gerçekleşme oranı o kadar zayıftır. Binilen bisiklette gün boyu çevrilen pedal da aynı paradoks sonucu insanları hareketsiz kılmaktadır. Yani kimse günün sonunda bir mekândan başkasına geçememektedir. Bu çağcıl insanlık durumu, devinimli kıpırtısızlık ya da enerjik monotonluk olarak tanımlanabilir.

Deneyim ve duyumsayışlarıyla yaşam, böylece birikmeyen anların ardından ansızın ve sessizlik içinde sönüp gitmektedir. Ekranla yaşamış birinin ölümü bile olsa bir görüntü kaybı olarak algılanmakta, bedeninden artakalan sanal boşluk diğerleri için hiçbir derin iz bırakmadan ansızın yeni görüntülerle doldurulmaktadır. Çünkü her koşulda “şov devam etmelidir”<sup>10</sup>. Ekran yalnızca metaları tüketmeye teşvik etmemekte; izleyicisini de tüketmektedir. Öte yandan ekrandaki görüntüler,

10 Bu ifade, Queen’in “The Show Must Go On” adlı ikonik şarkısına göndermedir.

gösterim sıklığına ve erişim kolaylığına bağlı olarak niteliksel derinliklerini yitirmektedir. Görüntüler teşhirciliğin bulanık eşiğine yaklaştıkça hem görüntüye yüklenen anlam hem de izleyiciyle görüntü arasındaki bağ çözülmekte, kurulu inşa yapıbozumuna uğramaktadır. Dizide bu, “her şeyi göreceksin, hepsini göreceksin” sloganında vücut bulur. Modern insan da her şeyi görmekte fakat görüntülerin kendisini sarsmadığı bir duyarsızlaşmayı yaşamaktadır. Ekrandan göze temas eden görüntüler küçük bir parmak hareketi sonucunda herhangi bir iz bırakmadan yerini yenilerine bırakmaktadır. Bu, bir tür görerek körleşme biçimidir.

Ekran kültüründe göz, teşhirin toplumsal uzvudur. Çünkü ekrandaki ifşanın hedefinde göz vardır. Göz, ayartının deliği; bu nedenle modern insanın yarasıdır. O, öğrenmekten çok unutmamanın; bulmaktan çok kaybolmanın; nüfuz etmekten çok ayrık kalmanın evidir. Buna istinaden bakışı, içine düştüğü ekranların kuyusundan çıkarmak açısından “göz kapağı” tarihte hiç olmadığı kadar önem kazanmıştır. Son tablilde bu tespitten hareketle insan olma veya insan kalma çözümünün artık yoksunluk, mahremiyet ve mahrumiyetle ilgili olduğu iddia edilebilir. Gerçekten de ekran-aygıtları karşısında direnmenin ve otantik bir yol haritası çizmenin olasılığı artık araçları kullanma imkânına değil; kullanmama hürriyetine sahip olmaya dayanmış görünmektedir. Gerçekten de bugün modern birey aygıtsız bir hayatı seçme ve ekranların [yeniden] dışına çıkarak “görmeme” ve “görünmeme” hakkına sahip midir? Aygıtsız ve ekransız bir dünyanın olasılığını kovalamak bir yana, buna kınanmadan inanma seçeneği var mıdır? Dahası bu soruların cevaplarını ekranlarda arayan, ekranlarda tartışan ve ekranlarda bulduğunu düşünen modern bireyin kendisi böyle bir hürriyetin gerekliliğine ne ölçüde inanmaktadır? Son olarak, birbirine benzeşen ve birbirini seyreden ekran ve göz arasındaki yapısal ilişki, çağdaş tekno-kültürün tasarlamakta olduğu “yeni insan” a dair ipuçları barındırdığı için gelecekteki akademik çalışmaların hem ekran-göz-görüntü ilişkisine hem de diğer duyularla geleceğin teknolojileri arasındaki muhtemel ilişkilere eğilmesi önerilebilir.

## Kaynakça

- Adorno, T. W. (2011). *Kültür endüstrisi kültür yönetimi*. (N. Ülner, M Tüzel & E. Gen, Çev.). İletişim Yayınları.
- Anders, G. (2018a). *İnsanın eskimişliği: ikinci endüstri devrimi çağında insan ruhu üzerine, cilt 1*. (H. Belen & H. Ertürk, Çev.). İthaki Yayınları.
- Anders, G. (2018b). *İnsanın eskimişliği: üçüncü endüstri devrimi çağında yaşamın tahribatı üzerine, cilt 2*. (H. Belen & H. Ertürk, Çev.). İthaki Yayınları.
- Bachelard, G. (2014). *Mekanın poetikası*. (A. Tümertekin, Çev.). İthaki Yayınları.
- Baudrillard, J. (1995). *Kötülüğün şeffaflığı: aşırı fenomenler üzerine bir deneme*. (I. Ergüden, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2005). *Bir parçadan diğerine – François L'Yvonne ile söyleşi*. (Y. Avunç, Çev.). İnkılap Kitabevi.
- Baudrillard, J. (2012). *İmkansız takas*. (A. Sönmezay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2013). *Tüketim toplumu* (H. Deliceçaylı & F. Keskin, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2015). *Şeytana satılan ruh ya da kötülüğün egemenliği*. (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2016). *Simgesel değiş tokuş ve ölüm*. (Oğuz Adanır, Çev.). Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Bauman, Z. (2017). *Akışkan modernite*. (S. O. Çavuş, Çev.). Can Yayınları.
- Berger, J. (2002). *Görme Biçimleri*. (Y. Salman Çev.). Metis Yayınları.
- Bergesen, A. (2016). How to sociologically read a movie. *The Sociological Quarterly*, 57(4), 585–596.



- Bonitzer, P. (2011). *Kör alan ve dekadrajlar* (İ. Yaşar, Çev.). Metis Yayınları.
- Brooker, C., Jones, A., Arnopp, J. (2018). *Inside Black Mirror*. Penguin Random House.
- Connerton, P. (2014). *Modernite nasıl unutturur*. (K. Kelebekoğlu, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Crary, J. (2019). *7/24: Geç kapitalizm ve uykuların sonu*. (N. Çatlı, Çev.). Metis Yayınları.
- Debord, G. (1996). *Gösteri toplumu*. (A. Ekmekçi & O. Taşkent, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Demir, S. T. (2013). Projektör olarak sinemanın sosyoloji çalışmalarına sunduğu metodolojik imkânlar. VII. *Ulusal Sosyoloji Kongresi Yeni Toplumsal Yapılanmalar: Geçişler, Kesişmeler, Sapmalar Bildiri Kitabı II*. [http://www.sosyolojikongresi.org/s/2498/i/cilt\\_2.pdf](http://www.sosyolojikongresi.org/s/2498/i/cilt_2.pdf)
- Demir, S. T. (2021). Teknolojinin neresindeyiz? Bilim ve kurguda gelecek-zaman tasavvurları. *AJIT-e: Bilişim Teknolojileri Online Dergisi*, 12 (47), 48–67.
- Di Cesare, D. (2020). *Egemen virüs*. (B. Uysal, Çev.). Pinhan Yayıncılık.
- Digitalage (2020). Netflix, Black Mirror'ın 6. sezonunu gerçek dünyaya taşıdı. 12.10.2022 tarihinde <https://digitalage.com.tr/netflix-black-mirrorin-6-sezonunu-gercek-dunyaya-tasidi/> adresinden alınmıştır.
- Diken, B. & Laustsen, C. (2008). *Sociology through the projector*. Routledge.
- Duarte, G. A. Battin, J. M. (2021). Imagining the present age. In J. M. Duarte A, Battin (Ed.), *Reading Black Mirror insights into technology and the post-media condition* (pp. 9–24). Bielefeld: Verlag.
- Ellul, J. (2003). *Teknoloji toplumu*. (M. Ceylan, Çev.). Bakış Yayınları.
- Frey, M. (2021). *Netflix recommends: algorithms, film choice, and the history of taste*. Oakland, University of California Press.
- Galeano, E. (2017). *Tepetaklak: tersine dünya okulu*. (B. Kale, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Goodman, M. (2016). *Geleceğin suçları: dijital dünyanın karanlık yüzü*. (C. Özdemir, Çev.). Timaş Yayınları.
- Han, B. C. (2018). *Şiddetin topolojisi*. (D. Zaptçoğlu, Çev.). Metis Yayınlar.
- Han, B. C. (2019). *Zamanın kokusu: bulunma sanatı üzerine felsefi bir deneme*. (Ş. Öztürk, Çev.). Metis Yayınları.
- Han, B. C. (2020). *Psikopolitika: neoliberalizm ve yeni iktidar teknikleri*. (H. Barışcan, Çev.). Metis Yayınları.
- Hardt, M. Negri, A. (2012). *Duyuru*. (A. Yılmaz, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Johnson, D.K., Márquez, L.P. & Urueña, S. (2020). Black mirror: what science fiction does best. In D. K. Johnson (Ed.), *Black mirror and philosophy: dark reflections*. Wiley & Sons.
- Johnson, M. R. (2019). Fifteen million merits: gamification, spectacle, and neoliberal aspiration. In T. M. & S. Joy (Ed.), *Through the black mirror deconstructing the side effects of the digital age*. Palgrave Macmillan.
- Kocabay Şener, N. (2016). Eğlencenin gözetleme hali ya da eğlence endüstrisinde görünen ya da gören olmak. *TRT Akademi*, 1 (1), 50–70.
- Kracauer, S. (2011). *Kitle süsü*. (O Kılıç, Çev.). Metis Yayınlar.
- Le Breton, D. (2016). *Bedene veda*. (A. U. Kılıç, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Lefebvre, H. (2016). *Modern dünyada gündelik hayat*. (I. Gürbüz, Çev.). Metis Yayınları.
- Leonhard, G. (2018). *Teknolojiye karşı insanlık: insan ile makinenin yaklaşan çatışması*. (C. Akkartal & İ. Akkartal, Çev.). Siyah Kitap.
- Lobato, R. (2019). *Netflix Nations: The geography of digital distribution*. New York University Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. The MIT Press.
- Marcuse, H. (1975). *Tek boyutlu insan*. (A. Timuçin & T. Tunçdoğan, Çev.). May Yayınları.
- Marion, J. L. (2012). *Görünürün keşişimi*. (M. Erşen, Çev.). Monokl Yayınları.

- Özbaş-Anbarlı, Z. & Ceyhan, Ç. (2016). Artırılmış gerçeklik ve süreğen bağlantı kültürü diyarında karşı ütopyalar: rising star türkiye ve Black Mirror-Fifteen Million Merits. *İnönü Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 1 (2), 234–246.
- Özden, Z. (2004). *Film eleştirisi: film eleştirisinde temel yaklaşımlar ve tür filmi eleştirisi*. İmge Kitabevi.
- Pallasmaa, J. (2016). *Tenin gözleri*. (A. U. Kılıç, Çev.). YEM Yayın.
- Raunig, G. (2012). *Bin makine: toplumsal hareket olarak makinenin kısa felsefesi*. (M. Çelik, Çev.). Otonom Yayıncılık.
- Sennett, R. (2013). *Kamusal insanın çöküşü*. (S. Durak & A. Yılmaz, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Soykan, Ö. Ş. (2016). Black Mirror dizisinde nöro-imge ve beyin ekranlar. *SineFilozofi*, Özel Sayı, 2, 494–508.
- Stanković, Maja (2018). “TV series or not?” *AM Journal of Art and Media Studies*, 17, 1–13.
- Standage, T. (2021). Geleceği tahmin etmeye yarayacak bir alet çantası. (pp. 19–30). In Daniel Franklin (Ed.), *Mega-Tech: 2050’de teknoloji* (B. Şeyrek, Çev.). Siyah Kitap.
- Sutherland, J.-A. & K. M. F. (2013). *Cinematic sociology: social life in film*. SAGE Publications.
- Ünver, B. (2020). Distopik bilim kurgu sinemasında gelecek mekânları ve mimari öngörüler. *Yedi*, 24, 95–111.
- Virilio, P. (2003). *Enformasyon bombası*. Metis Yayınları.
- Yıldırım, S. (2019). Yapay zekânın tüketim kültürü bağlamında değerlendirilmesi: Black Mirror örneği. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 5 (9), 31–43.
- Zizek, S. (2011). *Olumsuzla oyalanma: Kant, Hegel ve ideoloji kritiği*. (H. Gür, Çev.). İmge Kitabevi.