

## İTERAKTİF KURGU ÖRNEĞİ OLARAK BANDERSNATCH FİLMİNİN ANALİZİ

Prof. Dr. Deniz YENGİN  
İstanbul Aydın Üniversitesi, Türkiye  
[denizyengin@aydin.edu.tr](mailto:denizyengin@aydin.edu.tr)  
<https://orcid.org/0000-0002-6846-0770>

Doç. Dr. Okan ORMANLI  
İstanbul Aydın Üniversitesi, Türkiye  
[okanormanli@aydin.edu.tr](mailto:okanormanli@aydin.edu.tr)  
<https://orcid.org/0000-0001-7812-7775>

### ÖZ

Dijitalleşme kavramı son dönemlerin en çok ele alınan ve tartışılan konularından biridir. Önceleri belirli alanlardaki teknolojik gelişmelerin sonucu olarak değerlendirilen dijitalleşme zaman içinde Türkiye’de ve dünyada her alanda etkili olmaya başlamıştır. Belirli donanımlar ve yazılımlarla desteklenen dijitalleşme iletişim alanında kendini güçlü şekilde göstermektedir. İletişim araçları ve iletişim biçimleri hızlı bir şekilde analog dünyadan dijital dünyaya doğru evrilmiştir. Artık belirli içerikleri üretmek, paylaşmak ve seyretmek eskisine göre daha kolay ve ucuz hale gelmiştir. Önceleri sinema filmini sadece sinema salonunda, televizyon programını sadece fiziki bir cihazla izlemek mümkünken, yani zaman ve mekan şartlarının uygunluğu gerekirken, artık zamana ve mekana bağımlı olmadan film ve dizi izlemek olanaklı hale gelmiştir. İnternet altyapısının güçlenmesi, bilgisayar ve akıllı telefon cihazlarının gelişmesi ve yaygınlaşması, 100 yılı aşan sinema ve 70 yılı aşan televizyon izleme alışkanlıklarını ve tarzlarını değiştirmeye başlamıştır. Günümüzde insanlar aylık belirli ücretler ödeyerek çok sayıda film ve dizi içeriğine ulaşabilmektedir. İnternet dizilerinde sezon mantığı değiştiği için bir ya da iki sezon arka arkaya seyredilmekte, farklı cihazlarda zaman ve mekan kısıtlaması olmadan istediği kadar tüketebilmektedir. Dijital platformlar da rekabet ortamında üyelerine çeşitli yenilikler sunmak için teknolojiyi ve yapay zekayı kullanmaktadır. Dünyanın önde gelen dijital platformlarından Netflix, teknoloji kullanımının günümüzdeki ve gelecekteki olası etkilerini ele aldığı beğeni toplayan “Black Mirror” dizisinden sonra “Black Mirror: Bandersnatch” adlı bir interaktif bir film üretmiştir. Yeni medyanın en önemli özelliklerinden biri olan etkileşim yani interaktiflik seyirciyi daha da aktif ve etkin hale getirerek farklı deneyimler yaşamasını da sağlamaktadır. Bu çalışma bağlamında bir Netflix ürünü ve interaktif kurgunun başarılı örneklerinden “Black Mirror: Bandersnatch”, seyirci odaklı çalışmalarda kuramsal olarak öne çıkan Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı bağlamında filmsel anlatı çözümlenmesiyle ele alınacaktır.

*Anahtar Kelimeler: İteraktif, Kurgu, Bandersnatch, Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı*

## ANALYSIS OF BANDERSNATCH FILM AS A CASE OF INTERACTIVE FICTION

### ABSTRACT

The concept of digitalization is one of the most approached and discussed topics of recent times. Digitalization was considered as a result of technological developments in certain areas, then it began to be effective in every area in Turkey and the World. Being supported by certain hardware and software, digitalization shows itself strongly in the field of communication. Communication tools and forms of communication have evolved rapidly from the analog world to the digital world. It is now easier and cheaper to produce, share and watch certain content than ever before. While it was possible to watch the cinema movie only in the movie theater and the television program only with a physical device, that is, when the conditions of time and space are required, it is now possible to watch movies

Submit Date: 11.12.2019, Acceptance Date: 10.02.2020, DOI NO: 10.7456/11002100/002 83

Research Article - This article was checked by Turnitin

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

and series without being dependent on time and place. The strengthening of the internet infrastructure, the development and widespread of computer and smart phone devices, has changed the habits and styles of over 100 years of cinema and over 70 years of television watching. Today, people can access a large number of movies and TV series content by paying certain monthly fees. Since season logic has changed in internet series, one or two seasons are watch consecutively, and they watch as much as they want on different devices without time and space restrictions. Digital platforms also use technology and artificial intelligence to offer their members various innovations in a competitive environment. Netflix, one of the leading digital platforms in the world, has produced an interactive movie called “Black Mirror: Bandersnatch” after the acclaimed “Black Mirror” series, which takes into account the possible effects of technology use today and in the future. Interactivity, which is one of the most important features of the new media, makes the audience more active and effective, and enables them to have different experiences. In this context, “Black Mirror: Bandersnatch”, which is a Netflix product and one of the successful examples of interactive fiction, will be discussed with a film narrative analysis in the context of the Usages and Satisfaction Approach that stands out theoretically in audience focus studies.

**Keywords:** *Interactive, Editing, Bandersnatch, Uses and Gratification Approach*

## GİRİŞ

İletişim, tarih boyunca toplumlar arasında anlamlı ve etkin bir ilişki yaratabilmek açısından temel bir ihtiyaç olarak görülmüştür. Bu ihtiyaç, iletişimin oluşma sürecinde önemli bir rol oynamış ve bireyler her türlü ihtiyacını geliştirdikleri iletişim yöntemleriyle karşılar hale gelmiştir. Sözü edilen bu yöntemler, günümüzde kullanılan iletişim araçlarının ortaya çıkmasında atılan ilk temel olarak da belirtilebilir. İletişimin esasen insanlığın toplumsallaşabilmesi bakımından önemli bir yerde durduğunu belirten Oskay, “insanın varlık sürdürme biçiminin bir ürünü ve insanın varlık sürdürme biçimindeki gelişmelere göre değişimlere uğrayan insana bir olgu” olarak tanımlamaktadır (Oskay, 1999: 7). Buradan yola çıkarak iletişim; insanın doğasını belirleyen ve toplumsal açıdan anlam üretme sürecinin tamamını oluşturan sistematik bir yapı olarak da ifade edilebilir. İletişim çalışmalarının ilk dönemlerinde yapılmış olan çalışmalar, iletişimin oluşma süreci içinde araçların bireyler üzerinde nasıl bir etki yarattığını incelemekteydi. Bu çalışmaların geliştirilmesi görüşüne dayanan birçok kuramcı ise, iletişim modeli araştırmalarını, bireylerin toplumsal alanda kullandıkları iletişim araçlarını “nasıl” kullandığına yönelik çalışmalar yapmaya yöneltmiştir.

Türkiye’de ise, yukarıda sözü edilen araştırmalara katkı sağlayan ve çalışma kapsamında da başvurulmuş olan “Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı” kuramının altını çizmekte fayda var. Araştırma, temelde kitlelerin kendileri için en yararlı olan içerikler için bir arayış durumunda olduklarına dayanan bir iletişim modelinden söz etmektedir. Bu bakış açısından yola çıkarak, çalışmada sinemada seyir kültürü ön plana tutulacak ve genel çerçevede; “gereksinimlerin doyumuna ve başka sonuçlara yol açan nedir; iletişim araçlarını farklı biçimlerde kullanmaya neden olan, kitle iletişim araçlarından ve diğer kaynaklardan beklentileri üreten gereksinimlerin toplumsal ve psikolojik kökenleri nelerdir?” sorularına odaklanılacaktır. Geçmişte sinema filmlerini sadece sinemada izlemek, televizyon içeriklerini sadece televizyondan seyretmek eğilimi ve alışkanlığı söz konusuydu.

Öte yandan Paul Virilio’nun (2014) da belirttiği gibi, görmenin sanayileşmesi son hızla devam etmektedir. 19. yüzyılın sonunda ortaya çıkan sinema sanatı, teknolojinin hız kazanmasıyla birlikte sanayileşmiş ve küresel bir boyuta ulaşmıştır. Dolayısıyla ABD merkezli Hollywood ve Hindistan merkezli Bollywood sanayileşen bu film endüstrileri içinde oldukça önemli bir yerde durmaktadır. Ancak günümüzde, birçok platformun dijitalleştiği de göz önünde bulundurulduğunda izleyicinin konumları da bu dijital dünyada yeniden düzenlenmiştir. Bu bağlamda, teknoloji ve içerik üreticilerinin son zamanlarda üzerinde yoğunlaştığı interaktif (etkileşimli) yayıncılık film endüstrilerinin dijital platformlara yönelmesindeki temel sebeplerden biri olmaktadır. Bu çalışmada, son dönemlerin önde gelen dijital platformlarından biri olan Netflix’te yayınlanan ve ilgi çeken

Submit Date: 11.12.2019, Acceptance Date: 10.02.2020, DOI NO: 10.7456/11002100/002 84

**Research Article** - This article was checked by Turnitin

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

televizyon filmi “Black Mirror: Bandersnatch” filmi ele alınacaktır. Bunun yanı sıra, yukarıda da belirtildiği gibi “Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı” bağlamında adı geçen film filmsel anlatı bağlamında irdelenecektir.

### **KULLANIMLAR VE DOYUMLAR YAKLAŞIMI**

Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı, esasen izleyicinin konumunu merkeze alarak iletişim araçlarının karşısında aktif ya da pasif olma durumunu irdelemektedir. Diğer bir tabirle bu yaklaşım, kullanıcılar veya izleyicilerin iradelerine bağlı olarak seçim yapabilmelerinin analizini mümkün kılmakta ve bireylerin mevcut ihtiyaçlarına yönelik yaptıkları tercihleri doğrudan inceleyebilmektedir (Erdoğan ve Alemdar, 2005: 156). Buradan yola çıkıldığında, kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı, kitle iletişim araçlarını incelemenin daha da ötesinde, doğrudan bu araçları kullanma yetisini elinde tutan bireye odaklanmaktadır. Özetle bu kuram, araçların insanlara değil, insanların araçlara ne şekilde yaklaştığı sorunsalının izini sürmektedir (Mutlu, 2008: 190). Mutlu’ya göre ise bu teori şu şekilde açıklanmaktadır:

*“İzleyicilerin, kitle iletişim araçlarını etkin bir şekilde kullandığını savunan ‘kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı’ işlevselci gelenekten geliştirilmiş olan bir tipolojiyle, insanların televizyonu niçin izledikleri sorusunu, bu etkinliği pasif değil tersine insanların aktif olarak katıldığı bir süreç olarak tanımlayarak cevaplamaktadır.”* (Mutlu, 1999: 81).

İletişim alanındaki kuramcılar, bireyler ve kitlelere dair çeşitli görüşler öne sürmüşlerdir. Örneğin Katz (1959) yapmış olduğu iletişim çalışmalarında bireyin iletişim araçları ile ne yaptığına dikkat çekmekte, iletişim araçlarının bireye ne yaptığı sorunsalını geri planda tutmaktadır. Bireyin, kitle iletişim araçlarına yönelik pratiklerine yönelik bir başka bakış açısını ise Klapper (1963) şu şekilde açıklamaktadır:

*“Kitle iletişimi bireye ne yapar?” sorusuna yöneldiğini övünerek söyledik, şimdi kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı daha anlamlı bir soru soruyor: “Birey kitle iletişimi ile ne yapıyor? Burada özellikle göndericinin egemenliği bitiyor ve alıcının egemenliği başlıyor. Bu yaklaşıma göre insanlar gereksinimlerini gidermek için kitle iletişim araçlarını kullanırlar. Bu araçlar ve araçların ürünleri arasında gereksinimleri karşılamak için seçim yaparlar. Bu maksatlı etkinlikler sonucu gereksinimler giderilir ve gerginlikler azaltılır”* (aktaran Erdoğan ve Alemdar, 2005: 161).

Buna bağlı olarak, iletişim çalışmalarında bireylerin çeşitli ihtiyaçları doğrultusunda davranış ve tüketim pratikleri de ön plana çıkmaktadır. Bazı temel ihtiyaçlara yönelik beklentiler ve bunlara karşın üretilen çözümler yeni medyayla daha görünür hale gelmekte ve dijital platformlarla birlikte daha şeffaf bir yapıya bürünmektedir. İletişim çalışmalarında izleyici merkezli çalışmalar yürüten ve “Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı”na değinen Rosengren (1974), söz konusu kuramın birçok unsuru bulunduğunu belirtir. Bunlar; (a) temel biyolojik ve psikolojik insan ihtiyaçları; (b) bireylerin kişilik ve toplumsal özellikleri; (c) toplumun yapısı; (d) kişisel sorunlar; (e) akla gelen sorun çözümleri; (f) problem çözümünde veya tatmin aramadaki güdüler; (g) medya tüketimi; (h) diğer davranışlar; (i) tatmin kalıpları ve tatmin dışı kalıplar; (j) bireysel özellikler üzerindeki etkiler ve (k) toplumun yapısı üzerindeki etkilerdir (örneğin; medya yapıları, toplumsal yapılar, siyasal, kültürel ve ekonomik yapılar). Yani, “bireylerin gereksinimleri” Rosengren’in modelinin temel çıkış noktasını oluşturmaktadır.

Öte yandan bu gereksinimlerinin eyleme dönüşebilmesi için bunların sorun olarak algılanmaları gerektiğini vurgular. Ayrıca modele göre birtakım çözümler de algılanmalıdır. Çünkü, sorunların algılanması ve olası çözümler, kitle iletişim araçlarını ve diğer davranış biçimlerini kullanmak üzere dürtülerin oluşmasına yol açar. Sonuçta, başlangıçta var olan gereksinimler tatmin edilir ya da edilemez.” (McQuail ve Windahl, 2010: 169).

Katz ise, bireylerin psikolojik ve toplumsal kökenli olarak farklı ihtiyaçları bulunduğunu savunmaktadır. Bu ihtiyaçlar neticesinde bireyler, ihtiyacın giderilmesi amacıyla kendilerini birtakım beklenti içine sokarlar ve medya içerikleri ile de bu ihtiyaçlardan bazılarını giderirler. Bu yaklaşımda medyanın ürettiği içerik ile onu alan izleyici arasında işlevsel olarak bir ilişki bulunduğu düşünülür. Fakat bu tüketim, bireylerin kendi özgür seçeneklerini tercih etmeleri yerine, karşısında olan iletişim aracından sunulan ürünleri kabul etmelerini zorunlu kılan bir biçimde gerçekleşir (aktaran Yaylagül, 2010: 70-71).

**Tablo 1.** İzleyici Gereksinimlerinin Toplumsal Kökenleri ve Medya

<b>İzleyici gereksinimlerinin toplumsal kökenleri</b>	<b>Medyanın sağladığı</b>
Gerilim ve çatışma üretir.	Rahatlama
Dikkat isteyen sorunlarda farkındalık yaratır.	Enformasyon
Belirli gereksinimleri giderme fırsatlarını zayıflatır.	Tamamlayıcı, boşluğu giderici hizmet
Belirli değerlerin yükselmesine neden olur.	Onaylama ve pekiştirme
Belirli medya materyallerine aşinalık beklentisi sağlar.	Değerli görülen toplumsal gruplarda üyeliğinin sürmesi için deneyim paylaşımı

(Kaynak: Fiske, 2013: 273)

“Kullanımlar ve Doyumlar” yaklaşımında bireyin durumu aktiftir ve aynı zamanda yaklaşım, bireyin bu aktifliğini bireyin medyadan aktarılan içerikleri kendi ihtiyaçları öncülüğünde almasına ve aldıklarını kullanmasına bağlamaktadır. Rosengren’in da üzerinde durduğu gibi, kişilerin yaşadıkları toplumsal ortamda karşılaştıkları zorlukların ve kurdukları ilişkiler neticesinde yaşanan problemlerin çözümünün medyanın sağladığı ortamda arandığını belirtmektedir. Buna bağlı olarak Güngör, “Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı”nı şu şekilde açıklamaktadır:

*İnsanlar medyayı kendi gereksinimleri doğrultusunda kullanırlar. Gereksinimler üzerinde çözümlene yapmak, söz konusu gereksinimlerin karşılanma biçimlerine ilişkin bulgulara ulaşmayı da gerektirir. Bunun en sağlıklı yolu ise izleyicinin psikolojik, sosyo psikolojik, sosyolojik, kültürel, hatta ekonomik, siyasal vb. yönleri üzerinde ayrıntılı inceleme yapmaktadır. İzleyicilerle küçük gruplar düzeyinde görüşmeler yapmak, onlara anketler uygulamak, klinik ortamlarda gerçekleştirilecek araştırmalarla vs. istenilen verilere büyük ölçüde ulaşılabilir (Güngör, 2013: 122-124).*

Rosengren’in “Kullanımlar ve Doyumlar” modeli veya kuramını ele alırken vurguladıkları arasındaki “medya tüketimi” makale kapsamında dizi-film çözümlenmesinin çıkış noktalarından biridir. Türkiye’de 1990’ların sonlarından günümüze aylık abonelik, izle öde, IPTV ve dijital eğlence platformları sayesinde izleyiciler hiç olmadıkları kadar aktiftirler. İzleyiciler istedikleri diziler ve filmleri, istedikleri yer ve zamanda defalarca seyredabilmektedirler. Hatta bu içerikleri indirebilmekte, farklı platformlarda değişik zamanlarda tüketebilmektedir. Aynı zamanda, sezon mantığında yayınlanan diziler, saatlerce ve günlerce arka arkaya izlenebilmektedir. Bu bağlamda, Türkiye’de ve dünyada sayıları giderek artan dijital film ve dizi üreticileri ortaya çıkmaktadır. Bunlarında arasında en çok dikkat çekenlerden bir tanesi Netflix’tir. Netflix’in günümüzde 190’dan fazla ülkede 150 milyondan fazla aboneli bulunmaktadır. Netflix farklı şirketlerin içeriklerini yayınlasa da artık giderek kendi özgün yapımlarını da üretmektedir. Şirketin çok sayıda dizi içeriği arasında “Black Mirror” en çok izlenen ve öne çıkan yapımlardan biri olmaktadır.

“Black Mirror”, 2011-2019 yılları arasında 5 sezon toplam 22 bölüm olarak yayınlanmıştır. Ortalama 1 saat uzunluğu olan dizi İngiliz televizyon şovu iken gelen olumlu tepkiler üzerine güçlü bir dijital platform olan Netflix’e geçmiştir. Milyonlarca üyesi olan Netflix’te tüm sezonlar arka arkaya

seyredilebilmektedir. Dizinin yaratıcısı Charlie Brooker BBC için mini diziler yazmıştır. Dizinin tüm bölümlerinin yazar ve yürütücü yapımcısı olmuştur. Dizinin her bölümü farklı yönetmenler tarafından çekildiği için, birbirleriyle bağlantılı farklı konular böylece farklı tarzlara ve yaklaşımlara olanak sağlamıştır. Dizide sosyolojiye-psikolojiye sıkça başvurulurken, 20. yüzyıla damgasını vurmuş, 21. yüzyılda etkileri devam eden kuram ve düşünce akımları ele alınmaktadır. Böylece “Black Mirror”, hem ortalama seyircinin, hem sinema çevrelerinin, hem de akademik çevrelerin dikkatini çekebilemeyi başarmıştır.

Esasında, dizide genel olarak teknolojinin günümüzde ve gelecekteki olası etkilerine eleştirel bir yaklaşım söz konusudur. Bu çalışmada kapsamlı olarak ele alınacak olan “Black Mirror-Bandersnatch”de etkileşimli (interaktif) izleyici deneyimi sunmaktadır. Bu bağlamda dizi kurgusu başka bir boyuta taşınmaktadır. Netflix’te uzun süre yayınlanan ve en çok seyredilen dizilerden biri olan “Black Mirror”un bir anlamda tek bölümlük televizyon filmi olan “Bandersnatch” aynı zamanda meta film özelliği de taşımaktadır. Bir yandan Netflix’i dizinin içine sokarken, izleyicileri de Bandersnatch’e dahil etmektedir. İzleyici film içinde verdiği kararlar ve tercihlerle daha üst düzeyde etkileşimli (interaktif) bir deneyim yaşamaktadır. Bu deneyimler neredeyse kişiye özel deneyimler olduğu için filme dair tepki ve yorumlar da çok farklı olabilmektedir.

### **SİNEMADA KURGU OLGUSU**

Sinemanın ilk yıllarında, üretilen filmlerin seyircide bir etki bırakıp bırakmadığı sorusu günümüzde kullanılan kurgu tekniği ve estetik görüşün zeminini hazırlamış, kurgunun sinemada bir anlatım biçimi oluşturmasını sağlamıştır. Özellikle Melies ve Griffith gibi sinema tarihinin önemli yönetmenlerinin bu estetik görüşü keşfetmesi, ürettikleri filmlerin sahne ya da sekansları üzerinden kesip biçme işlevlerini gerçekleştirilmesiyle anlatım olanaklarının da artmasını sağlamışlardır. Yani, imgelerin zaman ve uzamdan bağımsız olarak yeniden üretilmesi, sinemada yeni bir anlatım tekniğinin gelişmesinde önemli bir rol oynamıştır. Bu sayede, film üretiminde özgünlük ön plana çıkmış ve buna bağlı olarak sinema-seyirci ilişkisi de güçlenmeye başlamıştır. Öte yandan tarihsel süreçte teknolojinin gelişmesiyle birlikte kurgunun yalnızca kesip biçme işlevinden ibaret olmadığı, üretilen filmlerin estetiksel yönü daha da güçlenmiş, bunun daha da ötesinde teknoloji ve kurgu bir araya gelerek sinemada da diyalektik bir anlatım aracı inşa etmiştir. Sinemada kurgu tarihi göz önünde bulundurulduğunda, Eisenstein, Pudovkin, ve Kuleshov başta olmak üzere dönemin Sovyet yönetmenleri zamanla kurgunun bir anlatım aracına dönüşmesinde oldukça önemli adımlar atmışlardır.

1920’lerde Kuleshov, Pudovkin, Vertov ve Eisenstein, bilim insanlarının geliştirdiği imkanlardan yararlanmış, var olan hikayenin anlatım metodlarını seyir kültürüne göre yeniden üretmeye çalışmışlardır. Özellikle Vertov’un kurgu alanında yaptığı denemeler sinemanın da belli bir olgunluğa erişmesini sağlamıştır. Kurgunun, yaratıcı yönetmenlere sanıldığından çok daha zengin olanaklar sunduğunu fark eden Sovyet Biçimcileri’nin geliştirdiği düşünceler daha sonra dünyanın birçok ülkesinde yönetmenlere yol göstermiştir. Bu görüşler ve kuramlar, tartışıldığı her dönemde kendine taraftar bulsa da, bu kurama karşı çıkılacak görüş de geliştirilebilmiştir. Dolayısıyla kurgu taraftarlarının ve kurgu karşıtlarının çıkış noktası hep Sovyet Biçimcileri, özellikle de Eisenstein olmuştur (Asiltürk, 2008: 109). Eisenstein’in ortaya koyduğu kuramsal yaklaşımlar günümüzde hala hem teorik hem de uygulamalı alanlarda kullanılmaktadır.

Analogdan sayısala geçişle birlikte, mekanik düzende kurgu süreci dijital kurgunun ortaya çıkmasını sağlamıştır. Esasında, günümüzde sinema perspektifinden bakıldığında kurgu; çekimi yapılmış olan parçaları bir düzene bağlı olarak birleştiren bir süreç olarak değerlendirilmektedir. Bununla birlikte, yönetmenin kayda aldığı görüntüleri birleştirerek düzeni oluşturan kişi de kurgu aşamasında yer almaktadır. Yönetmen tarafında kurguyu yapan kişinin filmle olan ilişkisi ile bu eylemi gerçekleştiren kişinin tutumu bu süreç içerisinde önemli sayılmaktadır. Burada en kritik noktalardan biri, kişilerin tutumları farklılık gösterse de aktarılmak istenen mesaj birbiriyle uyumlu olmalıdır. Ayrıca kurgucu, senaryoyu, sürekliliği ve film ritmini de iyi bilmelidir. Bu sayede filmin akıcılığıyla birlikte anlatılmak

istenen mesaj da daha doğru ve özgün biçimde seyirciyle bağ kurabilecektir (Kıraç, 2018: 161). Bu bağlamda kurgu sadece bazı görüntüleri atmak veya bırakmaktan ibaret olmamakta ve çok önemli bir rol oynamaktadır.

Kurgunun sinemadaki konumunu vurgulayan ABD’li yönetmen ve kurgucu Walter Murch’a göre; kurgunun amacı parçaları arka arkaya getirmenin daha da ötesinde bir yolun keşfidir. Murch, bu keşif için 10 kural olduğunu belirtir. Bunlar; fark yaratmak, aks çizgisini korumak, hareketin evrelerini tutturmak, hareketin hızını tutturmak, çerçeve dengelerinin devamlılığı, ışık-renk devamlılığı, kamera hareketleridir. Walter Murch ideal bir kesme için ise altı kural belirtmektedir. O andaki duyguya uygundur, öyküyü ilerletir, ritmik açıdan ilginç ve doğru zamanda gerçekleşir, seyircinin göz takibi, perdenin iki boyutlu yapısı ve aksiyonun üç boyutlu yapısıdır (Murch, 2005: 16). Bu altı kural dikkatli ve özenli bir kurguyla uygulanabilir hale gelmektedir.

Kitle iletişim araçları icat edildikleri dönem itibariyle, bu araçların kullanım alanları ve kullanan birey ile araçlar arasındaki ilişki de güçlü bir dönüşüm yaşamış, aynı dönüşüm sinema ve seyirci ilişkisine de yansımıştır. Sözü edilen dönüşüm, medya ve birey arasındaki mesafeleri ortadan kaldırmanın daha da ötesinde, doğrudan medya ve birey arasında diyalektik bir bağ kurmuştur. Esasında, konvansiyonel medya olarak tabir edilen medya esas olarak sosyal medyanın olmadığı zamanlarda, insanlara ürettiği haberi tek yönlü bir şekilde ulaştıran, mesajın geri dönüşümünü kabul etmeyen yayın organlarını içinde barındıran medya olarak tanımlanmaktadır. Bu medya türüne örnek olarak bireyin etkileşimde bulunamadığı ve kontrol edemediği radyo, televizyon, gazete, müzik albümleri, dergiler vb. gibi iletişim araçları verilebilir. Ancak kitle iletişim araçlarının dijital alanda yeniden üretilmesiyle, kitleler ve kullandıkları araçların ilişkisi de köklü bir değişime uğramıştır. Bununla birlikte, birçok popüler kültür mecrası da sözü edilen dijital platformlarla bir dönüşüm yaşamış, bireylerin bu alanlarla kurduğu etkileşim de bu dönüşümün bir parçası olmuştur.

Yeni medya uygulamalarının giderek çoğalması, film endüstrilerinin de dijital platformlara yönelmesinde etkili olmaktadır. Tam da bu noktada, bu dijital dünyayla birlikte ortaya çıkan seyir kültürü, film izleme alışkanlıklarının geleneksel ve dijital alanlardaki farklılığa işaret etmesi açısından oldukça kritiktir. Artık izleyicinin de filme dahil olduğu, filme müdahale edebildiği ve aktif bir konumda birden fazla filmi sınırsız olarak izleyebildiği dijital bir platform bulunmaktadır. Bu durum, gelişen teknolojiyle birlikte izleyiciler açısından üretilen filmin içeriği, estetiği ve kurgusal tekniğinin daha da geliştiği alternatif seçeneklerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Yani günümüzde film kurgusu, görüntülerini bir bütün olarak sıralayıp anlam inşa etmenin daha da ötesinde yeni anlamları da izleyicinin konumuna göre oluşturmayı amaçlamaktadır.

### **İTERAKTİF KURGU: “BLACK MIRROR: BANDERSNATCH”**

Yeni medyanın, film endüstrisinin hem üretim hem de pazarlama alanlarını genişletmesiyle birlikte seyircinin konumu da geleneksel seyir biçimlerini değiştirmiştir. İzleyici, kitle iletişim araçlarının bu dönüşümü ekseninde günümüzde izledikleri filmlerle doğrudan etkileşim halinde bulunmakta, bu nedenle de geleneksel seyir kültüründen sıyrılmaktadır. Bu sayede, filmlerin hem içeriksel hem de biçimsel özelliklerine bağlı olarak izleyici filmin bir öznesi olarak konumlandırılmakta, filmde üretilen anlamla doğrudan etkileşim kurabilmektedir. Yani, bireyin önyargı ve arzuları, psikolojik özellikleri hatta kültürel ortamları da filmin söylemine dahil olmaktadır. Böylelikle izleyici artık edilgen alıcı rolünden sıyrılıp, filmin anlamını yeniden inşa etmektedir. Tam da bu noktada, anlam sadece metinsel düzeyde sınırlı kalmamakta, anlam ve araç diyalektik bir işleve dönüşerek, seyircinin kullanım alanlarını genişletmektedir. Sonuç olarak, filmin etki alanı çok yönlü bir biçimde seyircinin film ile girdikleri etkileşimde yeniden üretilir (Lehman ve Luhr, 2019: 163-164). Bu nedenle, seyir konumunun günümüz koşullarında nasıl inşa edildiğini bilmek, izleyicinin film ile olan etkileşiminin çözümlenmesinde doğru bir bakış açısı sunmak anlamında önemlidir.

Kurgu interaktif ortamlarda kullanılmadan önce, anlatsal, söylemsel ve bağlantılı kurgu birbiriyle

bağlantılı olarak ayrı ayrı biçimlerde anlamlar inşa etmekteydi. Ancak, interaktif kurguda ise bütün bu süreçler birbiriyle bağlantılıdır (Küçükdoğan, 2010: 131). Bu nedenle, interaktif kurguda temel özellik filmle izleyicinin rolü de eklenmektedir.

**Tablo 2.** İzleyici, Eleştirmen ve Çözümleyici Farklılıkları

<b>İzleyici</b>	<b>Eleştirmen</b>	<b>Çözümleyici</b>
Edilgen	Etken	Bilinçli etken
Bağımlı	Yarı bağımlı	Egemen
Özdeşleşme	Karşılaştırmacı	Dışarıdan gözleme
Haz odaklı	Haz ve yargı odaklı	Çözümleme odaklı

(Kaynak: Gündeş, 2003: 12)

Yukarıdaki tabloda da görüldüğü üzere, seyir bilinci açısından etken ve edilgen konumda olmak aynı zamanda çözümleyici ve sorgulayıcı olmaktır. Benzer şekilde, filmle etkileşim halinde olmak, özellikle kontrol mekanizmalarının izleyiciye devredilmesiyle daha da mümkün hale gelmektedir. Kitle iletişim araçları içinde hem ideolojik hem de kültürel anlamda etkisini doğrudan izleyiciye geçiren sinema sanatı, yeni medyanın ortaya çıkmasıyla birlikte geleneksel kurgu metodlarını interaktif ortama taşımıştır. Standart kurgu teknikleri incelendiğinde, planlar yönetmenin istediği biçimde düzenlenmekte ve zaman – hareket kuralları göz önünde bulundurularak sıraya konulmaktadır. Buna karşın interaktif kurgu, hareketi (aksiyonu) yalnızca yönetmenin bakışıyla sınırlandırmadan, izleyiciyi de filmin içine dahil ederek yönlendirmesini sağlamaktadır. Bu dijital platformlarda filme müdahale edebilen, filmin ritmine, duygusuna ve diline yön veren doğrudan seyircinin kendisidir. Bu sayede izleyici, filmin devamlılığı anlamında izlerken bilinçli konumunu korumak durumunda kalmaktadır. Bu şekilde interaktif kurgu, dijital alanda dolaylı olarak seyircinin kontrolüne bırakılmasıyla sağlanmaktadır. Seyirci, filmi izlemeye başladığı andan itibaren kendisinin ideolojik fikri, psikolojik durumu ve kültürel özellikleri dahilinde filmin gidişatına göre bilinçli bir şekilde yön vermektedir.

Netflix, Amerika başta olmak üzere Türkiye, İngiltere, Hollanda, Danimarka, Norveç, İsveç gibi ülkelerde yayınlarını yapan çevrimiçi medya hizmetidir. Aynı zamanda Netflix, filme konu olan oyun ve kitaptan yola çıkarak karakter üzerinden seyirciye içine katarak kendini anlatmakta, kendi reklamını yapmaktadır. 2010’lu yılların başında Amerika’nın en büyük DVD kiralama şirketlerinden olan Blockbuster’ı iflasa sürüklemiş olan Netflix, geleneksel olarak bilinen tarzda yayın yapan birçok kanal için de tehdit unsuru olmuştur. Bilinen bir kablo yayını yapan televizyon kanalının haftalık olarak verebileceği program süresi sınırlı sayıdayken, Netflix’de bu sayı ciddi bir artış göstermiştir. Yeni teknolojilerin abone ve müşteri odaklı olması, bu tür platformların interaktifliği, yeni medyayı ne şekilde kullandığı, nasıl hem özne hem de nesne oldukları konusunda zengin veriler barındırmaktadır. Netflix bir bakımdan, gelecek planlarını geçmişte geçen bir film üzerinden üyelerini de bilgilendirerek ve deneyimleterek oluşturma çabasıdadır. Netflix ve benzeri platformlar yeni medya sürecinin doğal uzantılarıdır. Dijital film platformlarından biri olan bu platformda interaktif kurgu içeren filmlerle de sıkça karşılaşmaktadır.

Bu bölümde 2018 yılı Netflix yapımı olan “Black Mirror: Bandersnatch” adlı film çözümlenecektir. İnteraktif bir akışa sahip olan filmin künyesinde süresi 90 dakika gözükse de filmdeki seçimlere göre bu süre daha da kısaltılmakta ya da uzamaktadır. Filmin senaryosu ise “Black Mirror” dizisinin senarist Charlie Brooker tarafından yazılmıştır. Fimdeki şiddet sahneleri nedeniyle 18 yaş sınırlaması bulunmaktadır. 1980’lerde geçen filmde genel olarak, yıllar önce bir tren kazasında annesini kaybeden ve sonrasında babasıyla yaşayan Stefan adlı gencin bir video oyunu tasarlama süreci ve bu süreçte yaşadıkları ele alınmaktadır.

Sinema 3.0 kavramına ilişkin Gilles Deleuze sinema çalışmalarında “Hareket İmge” ve “Zaman İmge” üzerinde dururken, “Sinema 1” ve “Sinema 2” başlıklarını da kullanmıştı. Uzun yıllar bu iki kitap ve olgu sinema literatüründe önemli bir yer tuttu. Günümüzdeki dijital dünyada sinemanın giderek

neredeyse tamamen dijitalleştiği ve yeni medyayla daha fazla ilişki içinde olduğu görüşleri giderek artmaktadır. Kristen Daly, “Cinema 3.0:The Interactive Image” adlı makalesinde dijital sinema yerine “Cinema 3.0” (Sinema 3.0) terimini kullanmaktadır. Daly, dijital kelimesinin sinemanın şimdiki durumunu nitelirmede yetersiz kaldığını öne sürmektedir. Sinema 3.0’da seyirci eskisine göre daha aktiftir ve filmle interaktif bir ilişki içindedir. Daly, Sinema 3.0’da filmlerin seyirciyi çalıştırdığını öne sürmektedir. Böylece film bir projeye dönüşmekte ve bir anlamda farklı parçaların bir araya getirildiği bir deneyim yaşanmaktadır (Daly, 2010: 80-83). Daly, aynı çalışmada “Database Cinema” (Veritabanlı Sinema) adlı bir konuya değinmektedir. Bu tür sinemada hikaye anlatımı ve görsellik daha az önemlidir. Bunun yerine bilişsel ve yönlendirici bir süreç söz konusudur. Bilgisayar kullanımının yaygın olduğu bir çağda bu tür film üretimine dair beklentiler izleyicilerin alışkanlıklarına ve zevklerine, tercihlerine göre şekillenecektir. Daly, bu tür sinemanın modüler bir yapı içerisinde geri dönüşleri, zamanda yolculuğu ve zamana bağlı mekansızlaştırmayı da teşvik ettiğini ifade etmektedir. Yazar, bununla birlikte, bazı filmlerin daha da ileri giderek, çeşitli ipuçlarıyla başka çoklu ortamlara referans verdiğini belirtmektedir. Dijital yerliler için bu tür filmler sadece tüketilen bir içerik olmaktan çıkıp çözülmesi gereken interaktif bir oyuna dönüşmektedir (Daly, 2010: 89-90). Dünyada oyun piyasasının giderek güçlenmesi bir anlamda dijital yerli kuşağın arz-talep dengesinde kritik konumda olmasıyla doğrudan bağlantılıdır.

### **Filmin Genel Akışı**

Film 9 Temmuz 1984’te başlıyor. İngiltere’de geçen filmde, geri dönüşler rüya sahnelerine göre, Stefan 5 yaşında iken anne ve babası tartışmış ve annesi tren kazasında hayatını kaybetmiştir. Bu olaydan dolayı Stefan kendini suçlamaya başlamış ve annesinin kendisi yüzünden öldüğüne inanmıştır. Babasıyla aynı evde yaşayan Stefan sürekli oyun tasarlamakla meşguldür. Tasarladığı oyun bir kitaptan uyarlanmıştır ve filmin kendisi gibi interaktif bir yapıya sahiptir.

Filmin akışı boyunca, ekranda karakterin seçimlerinin seyirciler tarafından yapılabilmesi için belli bir süre içinde bazı seçenekler sunulmaktadır. Bu bağlamda; ekranda; yeme içme-iş seçimi ve psikoloğa gitme gibi sahnelerde evet hayır ya da marka seçenekleri bulunmaktadır. Karakter bu seçimlere göre hareket etmektedir. Seyirciler verilen süre içerisinde seçim yapmazlarsa otomatik seçim gerçekleşmektedir.

Filmde bu tür yenilikçi buluşların yanı sıra karakterin psikolojik durumu üzerine de yoğunlaşmıştır. Ana karakter sürekli geçmişi sorgulamaktadır. Ayrıca olayların 1980’lerde geçmesi de günümüzdeki 80’ler nostaljisi bağlamında filme olan ilgiyi arttırmaktadır. Filmin evreni bağlamında sunulan müzikler, kitaplar ve filmler anlatımı desteklemektedir.

Filmdeki seçeneklerin neredeyse hepsinde, ana karakterin “Bandersnatch” adlı bir fantastik ve interaktif kitabı saplantılı bir şekilde oyunlaştırma çabaları sıkça tekrarlanmaktadır. Bir anlamda ekran karşısında saatlerce oyunlarla, dizilerle ve filmle vakit geçirenlere de bir gönderme söz konusudur. Filmde çeşitli şiddet eylemlerine de yer verilmektedir. Böylece bir şekilde hedef kitlenin yani seyircinin şiddete olan meyli de ölçülmektedir. “Bilgisayara kahve dök”, “psikologla dövüş” ya da “babana bağır” seçenekleri bunlara örnek olarak gösterilebilir Bununla birlikte Stefan zaman içinde zihinsel ve bedensel kontrol kaybı yaşamaktadır.

Filmde ana karakterin evi dışında Tuckersoft oyun şirketi de ön plandadır. Stefan burada idolü Colin’le tanışır. Colin çok başarılı bir oyun tasarımcısıdır. Genç adamın tasarladığı oyun piyasaya çıkar ve başarısız olur. Bu durum onun için büyük bir hayal kırıklığı olur.

Filmde çeşitli varyasyonlarla oyunun satışa çıkışı ve tepkiler yansıtılır. Oyunla birlikte kitabın yazarı gündeme gelir. Yazara göre özgür irade imkansızdır. Çoklu kader gibi düşünceler dile getirilir. “Gerçeğin potansiyeli”, potansiyel gerçekliğin ikiye bölünmesi gibi felsefi konulara değinilir ve kaderci yaklaşıma vurgu yapılır. Filmde rüyalar ve gerçek içiçe geçer. Bilinçaltı korkular açığa çıkar.



Daha sonrasında Netflix onunla temasa geçer. Netflix bir anlamda seyirciyi filmin içine sokar. Filmin finalinde, aynı zamanda seyircileri de temsil eden, Stefan Netflix'i sorgulamaya başlamıştır. Genç adam kendini piyon gibi hissetmektedir. Seyircinin kafası karışır, vicdani sorumluluk hissi ortaya çıkar. Bir nevi epik tiyatro etkisi ve yabancılaşma hissi doğar. Bunlar birini eğlendirmek içinse "senaryo neden eğlenceli değil" diye sorunca dövüş sahneleri arka arkaya sıralanır. Film bir anda oyuna dönüşür. Her şeyin kurmaca set olduğu hissi ve geçekliği izleyiciye aktarılır. Bu bağlamda, kitap, film ve oyun içiçe geçer. Filmdeki bu yaklaşım dijital yerli ya da dijital göçmen olsun hedef kitlenin yani seyircinin / kullanıcının veya oyuncunun multimedia yani çoklu ortamda, eşzamanlı ya da asenkron olarak diziler-filmler ve oyunlar arasındaki deneyimlerini de yansıtmaktadır. Filmin çeşitli alternatif sonları bulunmaktadır. Seyirci seçimleri bağlamında dizi en başa dönebilmekte, geriye gidebilmektedir. Dizinin toplam süresi ve finali (ya da ilerlemesi) tamamen izleyici odaklı yapılmıştır. Böylece seyirciler kendi özgün sinema deneyimlerini yaşayabilmektedir.

**Tablo 3.** Bandersnatch Tercihler Tablosu

MEKAN	SORU	TERCİH 1	TERCİH 2
Stefan'ın Evi (1984)	Hangisini Yesin?	Sugar Puffs	Frosties
Otobüs	Hangi Kaset?	Thompson Twins	Now 2
Tuckersoft Şirketi	İş Teklifi	Evet	Hayır
Dr.Haynes'in Ofisi	Annesinden Bahsetsin mi?	Evet	Hayır
Stefan'ın Evi (çocuk)	Tren gezisi (Anneyle git)	Hayır (Tek tercih)	
Müzik mağazası	Plak Seçimi	Phaedra	The Bermuda Triangle
Stefan'ın Evi (1984)	Bilgisayar karşısında tepki	Bilgisayara Çay Dök	Babana Bağır
Dr.Haynes'in Ofisinin Dışında	Ne Yapsın?	Dr.Haynes'e Git	Colin'i Takip Et
Dr.Haynes'in Ofisi	Kendini Anlat	Tırnaklarını Ye	Kulağınla Oyna
Stefan'ın Evi (1984)	Haplar	İlaçlarını al	İlaçları Tuvalete At
Stefan'ın Evi (1984)	Kritik Hata	Bilgisayarı Parçala	Masaya vur
Stefan'ın Evi (1984)	Fotoğraf mı Kitap mı?	Aile Fotoğrafını Al	<i>Kitabı al</i>
Stefan'ın Evi (1984)	Şifreyi Gir	Toy	Pac
Stefan'ın Evi	Annesiyle gitsin mi?	Evet	Hayır

(çocuk)			
Stefan'ın Evi (1984)	Kim var Orada?	Netflix	II
Stefan'ın Evi (1984)	Açıklamaya çalış	Biraz daha anlat	Açıklamaya Çalış
Stefan'ın Evi (1984)	Biraz daha anlat	Biraz daha anlat	Konuşmayı kes
Dr.Haynes'in Ofisi	Daha fazla aksiyon	Evet	Kesinlikle
Dr.Haynes'in Ofisi	Dövüşün mü Kaçsın mı?	Pencereden Kaçmaya Çalış	Onunla Dövüş
Dr.Haynes'in Ofisi	Karate Vuruşu mu Tekme mi?	Karate Vuruşu	Tekme at
	<i>Bir hayatın sonuna geldin. Başka gerçekliği denemek ister misin?</i>		
Colin'in evi	Lsd kullansın mı?	Evet	hayır
Colin'in evi	Kim Atlayacak?	Stefan	Colin
Stefan'ın Evi (1984)	Fotoğraf mı Kitap mı?	<i>Aile Fotoğrafını Al</i>	Kitabı al
Stefan'ın Evi (1984)	Kim var Orada?	Netflix	II
Stefan'ın Evi (1984)	Babasını Öldürsün mü?	Babanı Öldür	<i>Vazgeç</i>
Stefan'ın Evi (1984)	Bölünmüş ekran	Şifreyi Gir (Pac)	Babanı Öldür
Stefan'ın Evi (1984)	Kim var Orada?	P.A.C.S. (Program ve Kontrol merkezi)	II
Stefan'ın Evi (1984)	Telefon Görüşmesi	<b><i>Babasını öldürür ve gömer</i></b>	

Yukarıda, yaklaşık otuz soru ve alternatif cevaplardan oluşan tabloya göre film, çoğunlukla Stefan'ın evinde ve Dr. Haynes'in ofisinde geçmektedir. Ev oyunun tasarlandığı, rüyaların görüldüğü, babayla tartışılan, geçmişe dönmek için bir kapı görevi de görmektedir. Stefan odasında çeşitli deneyimler yaşamakta ve geçmişle hesaplaşmaktadır. Başkası tarafından yönetildiğini (Netflix / Pacs) farkettiğinde de yalnızdır. Dr.Haynes ile görüşmeleri deneyimlerinin, rüyalarının, halisünasyonlarının ve şüphelerinin dile getirdiği ufak bir mekandır. Günlerce odasından çıkmayıp uyumayarak, bir şeyip içmeden, yemeden, oyunu bitirme çabaları, fiziki ve zihinsel yorgunluğu beraberinde getirmektedir. Oyunu bitirmek Stefan için takıntı haline gelmiştir. Hem evde hem de psikoloğun ofisinde geçmişi ve

annesini düşünmekte ve onun ölümünden kendini sorumlu tutmaktadır. “Bandersnatch” kitabını yazan kişi de zamanla çıldırmış, kendine ve başkalarına zarar vermiştir. Gerçekler, rüyalar, belgeseller, uyarlanan kitap ve oyun tasarımı Stefanı mikrokosmosunu kısır bir döngüye içine sokmuştur.

Filmi, yani bir anlamda, interaktif kurguyu içeren görüntüleri izleyenler de bazen karaktere yardım etmek ve onu bir anlamda hapis kaldığı ortamdan çıkarmaya çalışmakta ve çoğunlukla başarısız olmaktadır. Seçimler ya Stefan’ın ölümüne yol açmakta ya da akıl hastanesine veya hapisane odasına mahkum etmektedir. Yani ana karakterin geçmişe bir anlamda kadere müdahale etme çabaları başarısızlıkla sonuçlanmaktadır. Seyirciler de bir yandan Stefan’ı yönlendirmekte, endişeye sokmakta ama onun da hayat çizgisini kaderini değiştirememektedir. Film içindeki tercihlere ve seçeneklere bağlı olarak bazen kapanış jeneriği ekranda gözükmemektedir. Bazen de önceki tercihlere geri dönmektedir. Bu kapanış ya da filme devam etme ekranında 1980’lere ait televizyonlarda da filme ait görüntüler ya da kapanış jeneriği yer almaktadır.

### FİLM HAKKINDA ELEŞTİRİLER

Bandersnatch hakkında çok sayıda eleştiri, görüş ve yorum yayınlanmıştır. Bu yorumların bazıları olumlu ya da kararsız iken, bazıları da bu projenin bir pazarlama stratejisinin parçası olduğunu savunmaktadır. Bu bölümde hem olumlu hem de olumsuz eleştirilere yer verilecektir.

Sinema yazarı ve eleştirmen Mehmet Açar, filmle ilgili yazısında, seyirci olarak ekran karşısına geçerek zamanı bir kenara koyarak, “Geri Git” seçeneği kullanılarak “Bandersnatch”ın “her yanı”nda dolaşmanın, yani bir anlamda Charlie Brooker’ın yazdığı, yönetmen David Slade’in çektiği bütün sahneleri seyretmenin mümkün olduğunu belirtmektedir. Açar, film hakkında, “*Bu açıdan bakıldığında, “Bandersnatch”i seyretmek bir labirente çıkış aramak ya da Arjantinli yazar Jorge Luis Borges’in ifadesiyle Yolları “Çatallanan Bahçe”ye girmek gibi bir deneyim vadediyor*” demektedir. Yazar filmdeki seçeneklerin ve finallerin çoklu yapısı nedeniyle tek bir akıştan ve kesin bir finalden söz edilememesinin, “Bandersnatch”i kendi içinde dönüp duran bir filme dönüştürdüğünü ileri sürmektedir. Açar, bununla birlikte alternatifler ve farklı finallerin, filmi ferahlatmadığını ve eğlenceli kılmadığını ve hatta tam aksine filmin kendisinin karakterlerin kısır döngüye hapsediği hayali ve durağan bir evrene dönüştürdüğünü sözlerine eklemektedir. Film hakkındaki genel ve olumlu yargılardan biri olan filmin orijinal fikirlere sahip olduğu görüşüne Açar da katılmakta ve ana karakter Stefan’ın bir kurgunun içinde olduğunu anlamasının, “Bandersnatch”ın hem en parlak fikri hem de en tekinsiz yanı olduğunu ifade etmektedir. Yazar, tüm bunların “Bandersnatch”ın ideal bir “Black Mirror” bölümü olduğunun göstergesi olduğuna değinirken “Black Mirror” dizisinin, bizi Yeni Medya Çağı’nın olası tehlikelerine dair uyardığını, sosyal medya ve dijital çağın karanlık yanlarını yansıttığını ifade etmektedir (url1).

Diğer sinema yazarları çeşitli zamanlarda ve platformlarda Bandersnatch hakkında fikirlerini paylaşmışlardır. “Bandersnatch”ın bir deneyim olarak sınıflandırılması gerektiğini savunan sinema yazarı Şenay Aydemir, filmi bilgisayar oyunu formülünün televizyona uyarlanmış “oyuncaklı” hâli olarak yorumlarken, sinema ve Netflix gibi platformlardaki eserlerin Bandersnatch’ın, oyuncaklı bir film deneyimi olduğunu belirtmektedir. Fırat Yücel, Bandersnatch’te yaptığımız seçimlerin reyting artırmak için kullanılabilecek verilere dönüşebileceğini vurgulayarak, izleyicinin bu pasif pozisyonu reddetmesiyle beraber yeni bakışlar geliştirebileceğini savunmaktadır:

“Esasında karakterle izleyici aynı yere oturtuluyor bölümde ya da bunun altı çiziliyor diyelim. Zira yapacağımız her seçim, ancak bir sonraki dizinin reytingini artırmak için kullanılan bir veri hâline gelebilir. Bandersnatch, buna vurgu yapıyor. Tıpkı karakterin seçimleri gibi bizim seçimlerimiz de, bölümde PACS adı verilen bilgi takip sistemi tarafından belirlenecek. Bu biraz eskimiş ve teknofobik bir eleştiri olarak görülebilir; bunu eleştirebilir, izleyici olarak bu pasif pozisyonu reddedebilir, farklı teori ve bakışlar geliştirebiliriz ama bölümün yaptığı bu.”

Yücel'e göre, ayrıca Yeni medyalar ve formlar Netflix gibi şirketlerin elini kuvvetlendirebilir ve genel olarak sinema sektörünün yatırımlarının salonlardan evlere doğru kaymasına neden olabilir (url2).

Nada Elnahla adlı yazar "Black Mirror: Bandersnatch"'ı ele aldığı makalesinde Netflix'in seyircileri nasıl manipüle ettiğini irdelemektedir. İnteraktif içerikler bağlamında, seyirci seçimlerinin; estetik tercih, tüketim tercihi, mekan-ortam-, konuya yakınlık, ve teknolojik yeterlilik olarak 5 ana başlıkta incelenebileceğini ifade etmektedir. Böylece Bandersnatch ve benzeri içerikleri ele alırken 5 ana başlık göz önünde bulundurulmalıdır.

Elnahla makalesinde, dünyada daha önceki interaktif sinema deneyimlerine de değinmektedir. 1992'de İnterfilm adlı film şirketi Sony şirketiyle ABD'deki 42 sinema interaktif filmler göstermek üzere harekete geçmiştir. Bu bağlamda koltuklara yerleştirilen düğmelerle seyircilerin tercihleri bağlamında en çok tercih edilen seçenek bağlamında filmlerin içeriğine müdahale edilebilecekti. Yenilikçi yaklaşıma rağmen bu sinemalar için üretilen 4 deneysel film ticari açıdan başarısız olmuştur. Bunun nedenleri; geleneksel eleştirilenlerin yeni türe sıcak bakmaması, olumsuz seyirci tepkileri, zayıf pazarlama ve çevrimiçi izlemeye geçiş için zamana ihtiyaç duyulmasıdır. Bu nedenle ilk interaktif film şirketi ve ona bağlı sinemalar faaliyetlerini sonlandırmak zorunda kalmıştır. Nada Elnahla, Damian'dan aktarıırken, Netflix'in genellikle programların izlenme oranlarını paylaşmasa da, Bandersnatch'deki belirli seyirci tercihleri üzerine sayısal verileri taşımaktadır. Filmdeki ana karakter Stefan'ın seyirci seçimi beklemesinde seyirci gerçek zamanın kesintiye uğramasına şahit olmaktadır. Reality televizyonlara benzer bir biçimde, izleme yaratıcılık ve dışavurumculukla gözetimi bir nevi yumuşatmaktadır. İnteraktif film gözetimin yumuşatılmış formudur. Seyirciye belli oranda anlatım müdahale hakkı verilince rolleri röntgencilikten aktif gözetime ortaya dönüşmektedir (Elnahla, 2019: 2-4).

Sonuç itibariyle çalışma kapsamında ele alınan "Black Mirror: Bandersnatch" kurgu bağlamındaki yenilikleri öne çıkan bir filmidir. Film olumlu ve olumsuz eleştiriler almıştır. Anlayışların, alışkanlıkların giderek eskidiği, yıprandığı bir ortamda teknoloji her alanda hakim olmaya başlamıştır. Teknolojinin, biri yüzyıla yaklaşan, diğeri de aşan iki mecrayı televizyonu ve sinemayı şekillendirdiği bir dönemde bu tarz projelerle birlikte kuramsal çalışmalar da artacaktır.

## SONUÇ

Dijitalleşmenin giderek artmasıyla yeni medya hayatın her alanında etkin ve egemen olmaya başlamıştır. Ekonomik, politik, teknolojik ve sosyolojik açıdan en çok ele alınan ve tartışılan konular arasında yeni medya ön sıralardadır. Teknolojik gelişmeler eskiye oranla giderek hızlanmakla ve toplumsal değişimin önüne geçmektedir. Temel ihtiyaçların üretilmesinde ve dağıtımında teknoloji ve dijitalleşme hayati önem taşımaktadır.

Yeni medya aynı zamanda tüketimin ve pazarlamanın itici gücü haline gelerek, mal ve hizmetlerin ilk kez tanıtıldığı ve piyasaya sürüldüğü bir platform haline gelmektedir. Günümüzde internette çevrimiçi olan milyarlarca insan çok sayıda bilgiye ulaşabilmekte ve her türlü gelişmeden belli oranda haberdar olmaktadır. Çevrimiçi kullanıcıların büyük bir çoğunluğu da nicel olarak ölçülmesi giderek zorlaşan milyonlarca görsel içerik tüketmektedir. Bu içerikler çeşitli videolar, diziler ve filmlerdir. Yeni medya giderek klasik ve ana akım medyanın önüne geçmektedir. Küreselleşmenin de etkisiyle çoğunlukla batılı ve çoğunlukla ABD kökenli şirketler dünya pazarına hakim olma çabaları içerisinde. İletişim çalışmalarının gözde konular arasındaki; kültür endüstrisi, medyada tekelleşme, yakınsama ve yöndeşme artık daha görünür hale gelmiştir.

Bu çalışmada yukarıda bahsi geçen konu ve olgular bağlamında "Black Mirror: Bandersnatch" adlı film incelenmiştir. "Black Mirror" serisi daha çok günümüzde ve gelecekte teknolojinin olası yararları ve zararlarının üzerine yoğunlaşan eleştirel yaklaşımlara sahip distopik bir dizi olmuştur. Bununla birlikte dizi piyasasına hakim olan ve bir dizinin en az 3-4 bölümden oluşan 1-2 sezon halinde

yayınlanması formatının dışına çıkılmakta, interaktif yapı içinde aslında birden fazla bölüm tek bir yapı içerisinde parçalı olarak verilmektedir. 1980'lerde geçen Bandersnatch ise küçükken annesini bir tren kazasında kaybeden ve kendini suçlayan, oyun tasarımcısı bir genci merkeze almıştır. Stefan adlı karakter interaktif bir oyun tasarlamaktadır. İnteraktif edebiyat ve sinema denemeleri zaman zaman gündeme gelmektedir. Ancak uzun soluklu ve kalıcı olamamaktadır. Bandersnatch adını aldığı roman ve yazarıyla birlikte Stefan'ın tüm zamanını kuşatmıştır. Film boyunca seyirciler ekranda sunulan seçeneklerle Stefan'ı yönlendirmeye teşvik edilmektedir. Ana karakter seçeneklere uygun davranırken zamanla bunu sorgulamaya başlamaktadır. Babasına ve düzenli olarak gittiği psikoloğa da bu durumu anlatmaktadır.

Çalışma kapsamında "Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı"nın, esasen izleyicinin konumunu merkeze alarak iletişim araçlarının karşısında aktif ya da pasif olma durumu irdelenmiştir. Bandersnatch interaktif kurgunun yoğun ve başarılı kullanıldığı bir örnek olarak onu seyreden ve tercih yapan izleyiciye klasik ve alışıla gelmiş seyir alışkanlıklarına alternatif sunmaktadır. Böylece dijital sinemayı "Sinema 3.0" olarak nitelendiren Daly'nin de iddia ettiği film bir projeye dönüşmekte ve bir anlamda farklı parçaların bir araya getirildiği bir deneyim yaşanmaktadır. Artık seyirci de projenin parçasıdır ve karakterin başına gelenlerden sorumludur.

Çalışma kapsamında ayrıca, seyircinin önüne gelen tüm sorular ve seçenekler tablolaştırılarak tercihlere dair bulgular tablo bağlamında irdelenmiştir. Bu bağlamda filmin künyesine süresi 90 dakika olarak gözüke de tercihler bağlamında bu süre azalmakta veya artmaktadır. Tercihler istendiği takdirde ekranda sıralı olarak yer almaktadır. Seyirci eski tercihlere dönerek farklı tercihler yapabilmektedir. Tercihler bağlamında zaman zaman filmin en başına dönülmekte ve jenerik akmaktadır. Çoğu zaman da hızlı gösterim sonrası en son tercihe göre yeniden başlamaktadır. Tercihler sonrası son ekranda çıkan "Bir hayatın sonuna geldin. Başka gerçekliği denemek ister misin" yazısı filmin aynı zamanda bir oyun kurgusuna sahip olduğunu izleyiciye hatırlatmaktadır. Bu bağlamda klasik tiyatroyun ve sinemanın temel taşlarından özdeşleşme ve arınma ters yüz edilmekte ve seyircilerin önemli kısmı tercihlerinden dolayı kendini suçlu, çaresiz ya da rahatsız hissedebilmektedir. Filmde herhangi bir mutlu son olmadığı gibi modern sinemanın zaman zaman denediği açık son da filmde çok sık tekrarlanmaktadır. Aslında filmde tam olarak mutlu son, acı son ya da açık sondan daha çok iki alternatifli bir son söz konusudur. Stefan çoğunlukla akıl hastanesine kapatılmakta ya da hayatını kaybetmektedir.

Çalışmada yer verilen tablodaki sorulara hangi yanıtlar verilirse verilsin, filmin ana meselesi olan "Bandersnatch" adlı oyun her şeye rağmen başarı kazanamamakta ya da kurmaca sinemada zaman zaman yer verilen geçmişe müdahale ya da değiştirme söz konusu olmamaktadır. Bu bağlamda seyircinin etkinliği, gücü, etkileşimi ve seçimlerinin filme etkisi sınırlı kalmaktadır. Kısacası interaktif kurgu filmi kurgulayanların izin verdiği kadar mümkün olabilmektedir.

Sonuç olarak "Black Mirror: Bandersnatch", Netflix'e üye olan ve olası yeni üyeler için yeni bir deneyim yaratmakta ve bizzat kendi kurumsal yapısını ve işleyişini de filme katmaktadır. Bandersnatch'i her izleyiş ve deneyimleme Netflix'e değerlendirecek çok sayıda veri aktarmaktadır. Böylece hem izleyici alışkanlıkları yönlendirilmekte ve yeniden üretilmektedir. Filme dair bazı olumsuz eleştirilerde bu konuya da vurgu yapılmaktadır. Hakkında çıkan çeşitli olumsuz eleştiriler rağmen Bandersnatch dünyada ve ülkemizde uzun süre gündemde kalmış, interaktif kurgu, yeni medya ve seyirci alışkanlıklarının değişimi ve dönüşümüne dair zengin verileri araştırmacılar sunmuştur.

## KAYNAKÇA

Asiltürk Cengiz T., *Sinemada Diyalektik Kurgu*, Beykent Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2008.  
Daly, K. "Cinema 3.0: The Interactice Image", *Cinema Journal*, Number1, Fall 2010, pp. 81-98.

- Elnahla, N. (*Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods, Consumption Markets & Culture*, DOI: 10.1080/10253866.2019.1653288, 2019.
- Erdoğan, İ. ve Alemdar, K. *Öteki Kuram-Kitle İletişim Kuram ve Araştırmalarının Tarihsel ve Eleştirel Bir Değerlendirmesi*. Geliştirilmiş 2.Baskı, Erk Yayınları: Ankara, 2005.
- Fiske, J. *İletişim Çalışmalarına Giriş* (Çev: Süleyman İrvan). Ankara: Pharmakon Yayınevi, 2013.
- Gündüş, S. *Film Olgusu: Kuram ve Uygulayım Yaklaşımları*. İstanbul: İnkılap Yayıncılık, 2013.
- Güngör, N. *İletişim: Kuramlar ve Yaklaşımlar*. Ankara: Siyasal Kitabevi, 2013.
- Katz, E. (1959). *Mass Communications Research and the Study of Popular Culture: An Editorial Note on a Possible Future for This Journal*. Studies in Public Communication, 2 1-6.
- Klapper, J. *Mass Communication Research: An Old Road Resurveyed*, Public Opinion Quarterly, Volume 27, Issue 4, WINTER 1963, Pages 515–527
- Kıraç, R. (2018). *Senaryonun Teknik Malzemeleri Teknolojik Buluştan Sanata*, İstanbul: İthaki Yayınları
- Küçükdoğan, B. *Sinemada Kurgu ve Eisenstein*. İstanbul: Hayalbaz, 2010.
- Lehman, P. Luhr, W. *Sinema: Tarih-Kuram Eleştiri İzleyiciler ve Alımlama* (A. Özsoy Çev.) (Haz. Seçil Büker, Gürhan Topçu). İstanbul: İthaki Yayınları, 2019.
- McQuail ve Windahl, 2010. (Çev: Konca Kumlu. İstanbul: İmge Yayınları, 2010.
- Murch, W. *Göz Kurparken* (Çev: İlker Canikligil). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2005.
- Mutlu, E. *İletişim Sözlüğü*. Ankara: Ayraç Kitap, 2008.
- Mutlu, E. *Televizyon ve Toplum*. 1.Basım, Ankara: Türkiye Radyo Televizyon Kurumu, 1999.
- Oskay, Ü. *İletişimin ABC'si*. İstanbul: Der Yayınları, 1997.
- Rosengren K E (1974) *Uses and Gratifications: A Paradigm Outlined*, J. G. Blummer and E. Katz (eds), *The Uses of Mass Communication*, Sage Publications, Inc., London, 269-286.
- Virilio, P. *Enformasyon Bombası*. İstanbul: Metis Yayınları, 2014.
- Yaylagül, L. *Kitle İletişim Kuramları: Egemen ve Eleştirel Yaklaşımlar*. Ankara: Dipnot Yayınları, 2010

#### **Elektronik Kaynaklar**

- url 1: Açar, M. *Yolları Çatallanan Film*, <https://www.haberturk.com/yazarlar/mehmet-acar/2282620-bandersnatch-yollari-catallanan-film> Erişim Tarihi: 05.01.2019
- url2 :Ayдын, S. *İnteraktif Medya Anlatılarında Bir Black Mirror Deneyi: Bandersnatch*, <https://www.newslabturkey.org/interaktif-medya-anlatilarinda-bir-black-mirror-deneyi-bandersnatch/> Erişim Tarihi: 12 Ocak 2019.