

İnteraktif Filmde Biçim ve İçerik: *Black Mirror: Bandersnatch* Filminin Analizi*

Form and Content in Interactive Film: An Analysis of *Black Mirror: Bandersnatch*

Nesibe Betül YURTSEVEN¹



*Bu çalışma, yazarın hazırladığı *İnteraktif sinemada biçim ve içerik ilişkisi: Bandersnatch* örneği başlıklı yüksek lisans tezinden (YÖK Tez No: 760073) üretilmiştir. This article was based on the master's thesis titled. *The relationship between form and content in interactive cinema: The analysis of Bandersnatch* (Council of Higher Education, Turkey, Thesis No: 760073).

¹Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

ORCID: N.B.Y. 0000-0002-0260-0443

Sorumlu yazar/Corresponding author:

Nesibe Betül YURTSEVEN,
İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

E-posta/E-mail: betulyurtseven@gmail.com

Başvuru/Submitted: 03.11.2023

Kabul tarihi/Accepted: 21.12.2023

Atıf/Citation: Yurtseven, N.B. (2023).

İnteraktif filmde biçim ve içerik: *Bandersnatch* filminin analizi. *Filmvisio*, 2, 91-126.
<https://doi.org/10.26650/Filmvisio.2023.0015>

Öz

Dijitalleşmenin ve ardından internetin yaygınlaşması sayesinde, bilgi akışı ile ilişkimizin edilgen alımdan etkin katılıma doğru bir dönüşüm sürecine girdiği tartışılmaktadır. Günümüzde, filmler başta olmak üzere iletişim ve sanat alanlarına dahil pek çok medyumda, tamamlanmış şekilde sunulan içeriği seyircinin nasıl alımladığı meselesi önemini korurken; seyircinin içerik/eser tamamlanmadan yaratım sürecine nasıl dahil olabileceği konusu, tartışmamız için önümüzde durmaktadır. Bu doğrultuda, video oyunlara ve sosyal medya uygulamalarına uzun süredir entegre olan interaktivite özelliğinin, sinemaya da verimi yüksek şekilde uyarlanmaya çalışıldığını gördüğümüz örnekler biriktirmektedir. Bu örneklerden, geniş bir izleyici kitlesine sahip Netflix platformunda yayınlanan ilk yetişkinlere yönelik interaktif film olan *Black Mirror: Bandersnatch*, hem biçimi hem de içeriğiyle çalışmaya değer bir yapımdır. İnteraktif filmlerin çeşitli açılardan ele alındığı çalışmalara ek olarak, interaktif yapının sanatsal özelliklerine eğilmenin ve bunları tanımlamanın bir gereklilik olduğu fark edilebilir. Bu amaçla, bu çalışmada sinemanın en klasik tartışması olan biçim-içerik dikotomisinin, interaktif filmlerde nasıl ele alınacağı izi sürülmektedir. Hem kontrolü seyirciye veren yapısıyla hem de dallanan hikâye olasılıklarıyla klasik anlatı yapısından ayrılan interaktif anlatılar, estetik öğelerinin tanımlanması ve aralarındaki ilişkinin belirlenmesi için kuramsal çerçeve oluşturulmaya devam edilen bir konu başlığıdır. En klasik kuramlar ile en yeni kuramlar arasında bir köprü kurmaya çalışılan bu çalışmada, örnek vaka olarak seçilen *Black Mirror: Bandersnatch* filminin betimsel analiz yöntemiyle ayrıntılı bir yapısal tahlili yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İnteraktif, İnteraktivite, Biçim, İçerik, *Bandersnatch*

Abstract

With the proliferation of digitalization and the Internet, humanity's relationship with the flow of information has undergone a transformative shift from passive reception to active engagement. While the issue of how an audience receives the content presented in completed form in many media in the fields of communication and art, especially in films, remains currently significant, the matter of how an audience can be involved in the process of creation before contents or a work is completed is open for discussion. In line with this, the feature of interactivity, long integrated into video games and social media applications, is now observed being adapted to cinema in a highly efficient manner. Among these examples, *Black Mirror: Bandersnatch* (Slade, 2018) is a production worth

studying for both its form and content as the first adult-oriented film to reach a mainstream audience. In addition to studies on interactive films from various perspectives, the presence of the need to examine and define the artistic features of the interactive structure has become apparent. For this purpose, the current study traces how the form-content dichotomy, the most classic debate in cinema, can be evaluated regarding interactive films. Interactive narratives differ from the classical narrative form through

their structure, which grants control to the audience and its branching story possibilities, and remains a topic under theoretical frameworks for defining its aesthetic elements and determining the relationship between them. This study attempts to build a bridge between the most classical theories and the newest ones through a detailed descriptive analysis of *Black Mirror: Bandersnatch*.

Keywords: Interactive, Interactivity, Form, Content, *Bandersnatch*

Extended Abstract

Cinema was initially introduced as a technological innovation and rapidly garnered widespread acceptance, evolving into a powerful art form and pervasive medium. Throughout its history, cinema has continuously adapted to technological advancements, with innovations involving such aspects as scenario, color, sound, wide screen formats, digitalization, 3D, and IMAX enhancing the narrative possibilities and transforming its formal characteristics. In the contemporary era, the ubiquity of the Internet and rise of digital streaming platforms have ushered in a transition toward a viewer-centric content consumptive experience, particularly as audiences increasingly shift from passive spectators to active users, driven by a heightened demand for interactive consumption most notably in the realm of gaming.

Netflix as a digital streaming platform was traditionally regarded as avantgarde and experimental and also notably catapulted interactive film production into the mainstream in 2018. Marking a milestone in the evolution of interactive storytelling, *Black Mirror: Bandersnatch* (Slade, 2018) is a film based on the celebrated British dystopian science fiction series *Black Mirror* and stands out as the inaugural adult interactive film to have achieved mainstream recognition. Serving as the focal point of this research, the production diverges from traditional linear narratives by presenting choices to the audience, empowering them to shape the trajectory of the story. This work delves into the fundamental concepts of form and content in the realm of interactive films by utilizing *Black Mirror: Bandersnatch* as an illustrative case study.

The nature of interactive storytelling necessitates distinct techniques compared to the linear narrative prevalent in traditional cinema. Interactive cinema employs non-linear narrative techniques and has roots dating back to the 1960s, although its initial

experiments in physical cinema spaces remained largely experimental until the digital era and the proliferation of the Internet. The contemporary integration of interactivity into cinema has been accelerated by streaming technology, video game interaction, participatory culture, and software-facilitated interactive narratives, sparking both practical and theoretical discussions.

Cinema's unique characteristics compelled early theorists to define its form, followed by realist theorists accentuating the significance of content. As another period of rapid aesthetic and technological transformation akin to the classical cinema discussions era is being witnessed, examining the structure of interactive films becomes paramount, given their capacity for multiple evolving stories. The contrast between the passive experience of traditional cinema and the active engagement inherent in interactive films underscores the necessity for adapting the concepts of form and content to this evolving cinematic genre.

The primary objective of this study is to articulate the definitions of form and content within the domain of interactive films. To fulfil this objective, an exploration of the following key questions has been undertaken:

1. What constitutes the form and content of interactive films?
2. How is the relationship between form and content manifested in interactive films?

This investigation delves into the structural dimensions of interactive narrative films, a novel paradigm in cinema. The inquiry commences by revisiting the classical dichotomy of form and content in cinema. Subsequently, the study navigates through the conceptualization of interactivity and the discernment of an interactive form. The pinnacle of this exploration involves a descriptive analysis of *Black Mirror: Bandersnatch*. Through this analysis, the study aims to define the film's form and content and discern the intricate relationship between them. To accomplish this, the theoretical groundwork for the concept of interactivity is laid through a comprehensive discussion of form and content. Following this theoretical foundation, the film is subjected to an analysis by employing the specific categories of form and content. The analytical framework incorporates Hartmur Koenitz's (2010, 2015) models for interactive digital narrative and protostory. The synthesis of this analysis culminates in a condensed presentation of the film's form and content and is conveyed through illustrative figures.

The study reveals the distinctive feature that enables the viewing of interactive films to lay in their unique form, which systematically presents content to the audience and facilitates access to all possible story alternatives. Koenitz's (2010, 2015) definition characterizes this system as the software delivering content to the audience and the hardware on which the software operates. Notably, each of the scenes presenting all the possible story pathways were identified to constitute the content in interactive films.

The study emphasizes that, without the specific order the system imposes for presenting these scenes, the content would be unintelligible and, consequently, non-functional. This underscores how the form in interactive films not only fortifies the narrative but also more fundamentally renders the narrative possible.

Despite the limitations regarding the interactivity arising from a relatively low number of story alternatives in the analyzed film of *Black Mirror: Bandersnatch*, the study concludes that the production holds a significant place in the history of interactive cinema. This distinction stems from its capacity to present a dramatic narrative with diverse alternative storylines, thus contributing to the evolution and diversification of interactive storytelling within the cinematic landscape.

Giriş

1927’de bir filmin ilk kez sözlü diyaloglar içererek gösterime girmesi, o tarihe kadar sınırlı ama temel nitelikte bir kuramsal çerçeve yaratmayı başarmış ilk sinema kuramcılarının temkinli ve kaygılı tutum takınmalarına neden oldu. Kendisi de büyük bir teknolojik gelişme olan sinemanın, sessiz döneminin sonlarında ulaştığı seviye, kuramcıların önemli bir kısmı tarafından yeterli bir anlatı seviyesi olarak görülmekteydi. Aralarında Munsterberg (Andrew, 2010, s. 69-70), Arnheim (Teksoy, 2009, s. 222) ve Eisenstein (Teksoy, 2009, s. 140) gibi isimlerin de yer aldığı kuramcılar; diğer sanatlardan farklı, kendi başına ayrı bir sanat olarak kabul edilmeye başlanmış sinemanın, işin içine ses (diyalog) girmesiyle biçiminin ve işlevinin değişip ‘bozulacağı’ konusunda kaygılarını dile getirdi. O günden bu yana, sinemaya renk, geniş ekran, dijitalleşme, 3D, IMAX gibi pek çok yeni teknoloji dahil oldu. Sinema, popüler bir sektör ve sanatsal bir ifade aracı olarak pek çok yeniliğin tetikleyicisi ve talibi olageldi. Başka sanatlara eklemelenemeyen teknolojileri bünyesine katabildiği gibi, pek çok farklı anlatı biçiminin de denendiği ve yaratıldığı bir mecra hâlini aldı. Her yeni gelişme; sinemanın bir sanat ya da medyum olarak işlevleri bağlamında, kuramsal açıdan ilgilenenler, filmi yapanlar, hatta izleyiciler tarafından sorgulandı –ve bazen hararetle yeniliğe itiraz edildi. Günümüzde, dijital platformlar başta olmak üzere, izleyici için sinema deneyiminin yaşanabileceği pek çok medyumun kullanımının yaygınlaşması, 1920’lerden beri süregelen sinema-teknolojik yenilik tartışmasının yeni gündem maddelerini önümüze sermektedir. Bunlardan biri de “kullanıcı”ya dönüşmüş seyirciyi, hikâyenin gidişatında bir “karar verici”, dolayısıyla ortak “yaratıcı” konumuna taşıması öngörülen interaktif filmlerdir (Koenitz vd., 2015a).

Klasik anlatı diye de adlandırılan lineer anlatımdan farklı anlatım tekniklerinin kullanıldığı interaktif sinema, 1960’larda ilk örnekleri verilmiş bir türdür. Ancak sinemanın fiziksel ortamında denenen bu ilk girişimler, dijitalleşmeye ve internetin yaygınlaşmasına kadar deneysel boyutta kalacaktır. Manovich’e göre (1995), sinemanın fizikselliğine bağlı olmayan, böylece “sinemasal gerçeklik”ten vazgeçen filmlerin yapımı, 1980’lerden itibaren yaygınlaşmaya başlayan dijitalleşme ile mümkün olmuş ve bu da doğrusal anlatıdan farklı türlerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Günümüzdeyse, streaming teknolojisi, video oyunlarla etkileşim, katılımcı kültür ve interaktif anlatıyı mümkün kılan yazılımlar ile interaktivite fikri sinemaya hızla eklemelenmektedir. Bu süreç beraberinde pratik ve kuramsal bazı tartışmaları önümüze getirmektedir.

Daha disiplinler arası ya da eklektik kuramların bile yetersiz bulunabildiği günümüzde, yeni film teknolojilerini klasik kuramlar ışığında incelemenin doğru bir tercih olup

olmadığı sorgulanabilir. Sinemanın yeni ortaya çıktığı ve basit bir halk eğlencesinden çok öte, başlı başına bir sanat dalı olduğunun kanıtlanmaya çalışıldığı klasik kuramlar dönemiyle, günümüzdeki hızla değişen teknolojinin sinemayı taşıdığı belirsiz yeri incelemeye çalıştığımız süreç birbirine benzerlik göstermektedir (Stern, 2008). İnteraktif anlatıları tanımlamak için edebiyat ya da tiyatro gibi disiplinler ışığında çeşitli teoriler ortaya konulmuş olsa da (Koenitz vd., 2015b), sinema alanında interaktif teorilerin oluşum süreci devam etmektedir. Bu nedenle, sinemadaki yeni gelişmeleri incelerken interaktif filmlerin sinemaya ait teorik altyapıyla ele alınması konusunda bir boşluk görülmüş ve bu konuda klasik sinema kuramlarına başvurmanın aydınlatıcı olacağı düşünülerek bu çalışma hazırlanmıştır. İnteraktif anlatıların yapısını inceleyen literatürdeki çalışmalara bir katkı olarak, bu çalışmada interaktif filmin yapısı, klasik sinema kuramlarının kavramlarıyla açıklanmaya çalışılmıştır.

Bu çalışmanın amacı, interaktif filmlerde biçimi ve içeriği tanımlamaktır. Bu amaca ulaşmak için aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. İnteraktif filmlerde biçim ve içerik nedir, nasıl tanımlanır?
2. İnteraktif filmlerde biçimin ve içeriğin arasında nasıl bir ilişki vardır?

Bu doğrultuda, sinemanın yeni bir dönemeci diyebileceğimiz interaktif anlatılı filmlerin yapısını anlayabilmek için; sinemada klasik biçim-içerik dikotomisini hatırladıktan sonra, interaktivitenin tanımının ve interaktif biçimin izi sürülüp, nihayetinde *Black Mirror: Bandersnatch* filmi betimsel analiz yöntemiyle incelenerek biçimi ve içeriği tanımlanmış ve bunlar arasındaki ilişki irdelenmiştir. Bunu yaparken, biçim ve içerik tartışması ile interaktivite kavramının kuramsal altyapısı kurulmuş; ardından örnek olay incelemesi deseniyle seçilen filminden doküman incelemesi tekniğiyle toplanan verilerin, biçim ve içerik başlıkları altında analizi yapılmıştır. Analiz sırasında, çalışmanın odağında yer alan Hartmut Koenitz'in interaktif anlatılar için geliştirdiği interaktif dijital anlatı ve protohikâye modelleri (Koenitz, 2015) yorumlayıcı çatı olarak kullanılmıştır ve araştırmacı tarafından filmin içeriği ile biçimini özetleyen şekiller hazırlanmıştır.

Sinemada Biçim ve İçerik

Bir sanat yapıtını meydana getiren öğeleri, Aristoteles (2013) tragedya üzerinden altı gruba ayırır: Hikâye/olay örgüsü, karakterler, sözel dışavurum (dil), düşünce, gösteri

(dekorasyon) ve şarkı düzeni (müzik). Aristoteles'e göre bu öğelerden en önemlisi hikâye ve olay örgüsü iken, en az önemlisi yapıtın biçim unsurlarından biri diyebileceğimiz dekorasyondur. Olay örgüsünü anlatının olmazsa olmazı olarak tanımlayan Aristoteles, bunu insan davranışlarının temel amacının "bir eylemde bulunmak" olmasıyla açıklar (Arslan, 2009, s. 381). Bu doğrultuda, Aristoteles için yapıtın "öz"ü, yani yapıtın sahip olduğu düşünceyi yansıtması gerekir. *Poetika*'dan beri süregelen bu ayırım; plastik sanatlarda, edebiyatta ve ardından sinemada "biçim" ve "içerik" karşıtlığı olarak yaygınlık kazanmıştır. Bu ikiliği incelemek için, önce biçimin ne olduğuna ve sinemada nasıl ele alındığına göz atmak gerekir.

Biçim, bir şeyin şekli (form) ya da görünümüdür (Cambridge University Press, n.d.). Bir sanat yapıtında aranılan anlamıyla ise; içeriğinden ve anlamından bağımsız, bir medyumda yer alan bir eserin yapısını ya da üslubunu ifade eder (Chandler & Munday, 2018, s. 52). Hegel soyut biçimi, önce düzenlilik ve simetri, ardından yasaya uygunluk ve en son da harmoni olarak tanımlar (2019).

Sinemada biçimsel unsurlar, 'anlatı' ve 'film stili' olarak ikiye ayrılır. Film stiline öğeleri, sinematografik öğeler de dediğimiz, mizansen, çerçeve, ikonografi, çekim ölçüsü ('shot size'), ışık, renk, montaj ve sestir. Film yapımcısı bu öğelerin nasıl kullanılacağına prodüksiyon ve post-prodüksiyon aşamalarında karar vererek film stilini belirler (Kuhn & Westwell, 2012). Anlatıyı ise, bu konuda bir kuram yaratan Seymour Chatman, "öykü (içerik)" ve "söylem (ifade biçimi)" olarak ikiye ayırarak inceler (2009, s. 21-23). Öyküyü olaylar, varlıklar ve içeriğin özü olarak ayıran Chatman; söyleminse anlatı aktarımının yapısı (ifadenin biçimi) ve tezahür (ifadenin özü) şeklinde iki öğeden oluştuğunu ifade eder.

Sinema gerek bir sanat olarak gerekse bir medyum olarak icadından beri teknolojik gelişmelerle iç içe olduğu için, filmlerde yer alan biçimsel öğeler, sinema tarihi boyunca sürekli değişip gelişmiştir. Sinemanın ilk örnekleri kabul edilen Lumière'lerin belge-filmleri, senaryoya sahip değildir. Yine sinemanın ilk dönemi, diyalogların olmadığı "sessiz" dönemdir. İlk yıllarda filmler gösterilirken dışarıdan bir müzik performansı eşlik etse de filmlerin kendisine ses ögesi 1920'lerin sonlarında eklenebilmiştir. Balazs, biçimdeki bu değişimleri örnek göstererek, içeriğin biçimi belirlediği kabulüne karşı çıkar (2019, s. 310).

Dolayısıyla biçim, bir eserdeki her bir öğenin bir araya gelerek bağlar kurması ve bu bağların oluşturduğu yapıdır. Berna Moran, bu yapısal düzeni "organik bütünlük" diye adlandırmaktadır (1988, s. 147).

Geleneksel biçim ve içerik ayrımı, ikisinden birinin daha önemli olduğunu savunan akımlar ve kuramlar ortaya çıkarmıştır. Biçimin ön planda olduğunu savunan biçimcilik fikrinin en önemli temsilcilerinden biri, Rus sinema insanı Sergei Eisenstein'dir. Eisenstein'ın film seyircisinin izleme sürecindeki rolü ile ilgili görüşleri, interaktif film izleme deneyiminin öznesi olan günümüz seyircisi söz konusu olduğunda, hala güncelliğini korumaktadır.

Eisenstein için seyirci, anlam yaratma sürecinde aktiftir. Filmin karelerinin kendi içlerinde barındırdığı öğelerin birbirleriyle olan ilişkisi ile ortaya çıkan anlam (Nişancı, 2018), sanat yapıtının öznesi değil paydaşı olarak, seyirci tarafından oluşturulur. Eisenstein'a göre izleyici, istenilen bilinç düzeyine "getirilmesi" için bir rehber ihtiyacı duyuyor olsa da gerçeği ortaya çıkarma işleminde yapıtın yaratıcısının yanında konumlanır ve gerçeğe yaratıcıyla birlikte ulaşır (Büker, 1989). Onun için montaj, izleyiciyi eserin yaratıcısının izlediği yolu izlemeye zorlar. Bu şekilde izleyiciyi yaratmaya zorlayan, tasarımdan ayrı olarak kurgudur. Ancak açıkça seyirciyi yönlendirmekten bahsetse de "aktif seyirci"den bahseden ilk kuramcı olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Klasik dikotomiye oluşturan bileşenlerden ikincisi olan içerik ise, biçiminden ve üslubundan ayrı olarak bir mesajın konusudur. Gösterilen, betimlenen veya temsil edilen gibi tanımları da bulunmaktadır (Chandler & Munday, 2018, s. 191). Bunun yanında; fikirler, materyal, tema, öz gibi anlamlarda da kullanılmaktadır (Collins, 2008). Özellikle günümüzde yeni medya için üretilen yazılı ve görüntülü mesaj parçaları da sıklıkla içerik olarak adlandırılmaktadır.

Bir sanat kavramı olarak içerik, bir sanatçının alıcılarına vermek istediği ileti, konudan esinlenilerek bir biçim içinde var edilen boyuttur. Bu doğrultuda, içerik hem sanatçının hem de alıcının konuyu kavrayışını ve yorumlayışını ifade etmektedir (Erinç, 1998, s. 21).

İçerik, çoğunlukla 'konu' olarak algılsa da sanatsal açıdan daha kapsamlı bir kavram olduğu görülür. Sanatın konusu, insana dair her şeydir. Sanat yapıtını yeni yapan şey, sanatçının konuyu ele alış biçimi, alımlayanın da konuyu değerlendirme şeklidir. Bu ikisinin kombinasyonuna da içerik denilmektedir (Savaş, 2019). İçerikle birbirine karıştırılan bir diğer kavram da "öz"dür. Öz, bir sanat yapıtındaki düşünce, ideadır. Sanatçının dünyayı algılayışı sonucu vardığı yargılar ve yaptığı hesaplaşma sonucu ortaya çıkan, insana dair değerler ve evrensel bilgi, özdür. İçerik ise, konuyu ve özü

kapsayan bir anlamda kullanılmaktadır.

Kullanıma yönelik objelerde biçim-işlev ilişkisinin yerini, sanat ürünlerinde biçim-içerik ilişkisi alır (Şölenay, 1997). Anlatı söz konusu olduğundaysa, Chatman bu klasik ikiliği söylem-öykü olarak tanımlar. İçerik, Chatman'e göre, öykünün, yani anlatının "ne" olduğunun karşılığıdır. Buna paralel şekilde, Chatman, içeriğin özüne anlam der ve onu insana özgü tüm düşünce ve duygular yığını olarak tanımlar. İçeriğin biçimiye Chatman'e göre, altta yatan özün üzerine kurulu belirli bir dilin (söylemin) dayattığı ilişkilerin soyut yapısıdır (Chatman, 2009, s. 20).

Klasik biçim-içerik tartışmasında içeriği ön plana alan kuramlar genel olarak "gerçekçilik" fikriyle teorize edilir. Bir filmin "nasıl" anlatıldığını değil, "neyi" anlattığını ön plana koyan gerçekçiler için, filmdeki en önemli öge içeriktir. İçeriğin gerçeği en doğru ve direkt şekilde aktarmasıyla ilgilenen gerçekçiler, filmin biçimsel öğelerini de bu amaca hizmet etmeleri bağlamında incelemişlerdir. Filmin gerçeği seyirciye en "gerçekçi" şekilde sunmasının yolu konusunda farklı fikirlere sahip oldukları görülen gerçekçilerin, genel olarak büyük değer atfettikleri araç "alan derinliği"dir. Özellikle sinemada gerçekçiliği en tutarlı teorize edenlerden biri ve belki de ilki olan Fransız film kuramcısı Andre Bazin, alan derinliğinin film dilini kökten değiştirdiğini ifade eder. Seyircinin gerçek hayattaki gibi uzamı bir bütün olarak alımlamasını sağlayan alan derinliği, aynı zamanda seyirciden daha aktif bir izleme faaliyeti talep eder. Bu yöntemle, seyirciye tek bir anlam dikte eden anlatımdan kurtulunur ve sinemaya "belirsizlik" olgusu tekrar gelir (2011, s. 50). Seyircinin anlamı oluştururken aktifliği ise, filmle etkileşime girmenin ilk adımıdır.

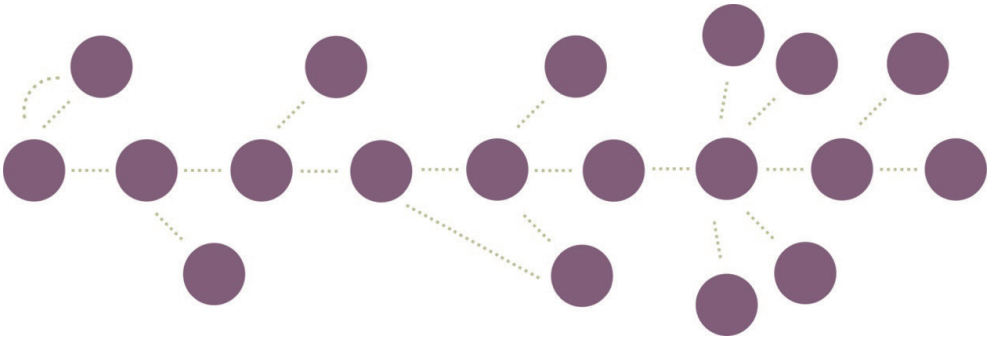
İnteraktivite

Etkileşim, yani interaktivite, karşılıklı eylem ya da nüfuzdur. Toplumsal bağlamdaysa; karşılıklı iletişim içerecek şekilde, birbiriyle ilişkili iki ya da daha fazla bireyin sözlü ya da sözsüz davranışı, ortaklaşılın ve verili kabul edilen beklentilere bağımlı amaçlanmış eylemlerdir (Chandler & Munday, 2018, s. 132). *Cambridge Online Sözlüğü*'nde, bilgisayarlarla bilgi alışverişinde kullanıcıların sürece dahil olma derecesi olarak tanımlanır (Cambridge University Press, n.d.). Rafaeli ve Sudweeks ise, mesajların birbirleriyle ilintili olarak bağlanması, birbiriyle ilintili mesajlar zinciri olarak tanımlar. Onlara göre etkileşim, verili bir dizi iletişim değiş tokuşunda herhangi bir üçüncü mesajın daha önceki mesajlarla ilişkili olma derecesidir (Mutlu, 2008, s. 102). Steuer de interaktivitenin bir medyumun

kullanıcılarının söz konusu ortamdaki yapımın biçimine ve içeriğine gerçek zamanlı olarak müdahale edebilme seviyesi olduğunu belirtir (Steuer, 1992). Bunu sağlamak için, klasik anlatılara hâkim olan doğrusal yöntemden farklı, etkileşimi mümkün kılan bir anlatım türüne ihtiyaç vardır.

Doğrusal ya da lineer anlatım (bundan sonra lineer denilecek), seyirciyle tek taraflı iletişim kuran pek çok medya aracının sıklıkla başvurduğu, geçmişten günümüze ulaşmış popüler bir anlatım türüdür. Kaynaktan çıkan mesajın doğrusal bir süreçle alıcıya ulaştığı bu anlatım türünde, alıcının kaynağa geribildirim ('feedback') ya da belirlenenden başka bir süreci deneyimlemesi söz konusu değildir. Klasik anlatı da denilen lineer anlatım, geleneksel filmlerde sıklıkla karşımıza çıkan anlatım şeklidir. İnteraktif filmler ise, bu tek taraflı iletişim sürecini kırmak ve izleyiciyi sürece daha çok dahil etmek için, doğrusal olmayan, yani non-linear anlatım (bundan sonra non-linear denilecek) çeşitlerini kullanır. Yapım şirketleri, lineer anlatımı kırmayı ve interaktif kullanıma uygun olacak şekilde farklı içerik türlerini hazırlamayı sağlayan yeni platformlar geliştirmiştir (Odorico, 2015). Bu sayede, film yaratıcıları karmaşık anlatım türlerini seyirciyle buluşturma imkânına sahip olmuştur.

Dallanan ('branching'), kılçık ('fishbone'), paralel ('parallel'), zincir ('threaded'), eş merkezli ('concentric') gibi türleri bulunan bu anlatım yönteminden bu çalışmayı ilgilendireni, 'gauntlet' (zırh eldiveni) anlatımdır. Uzun eldivenleri andıran modelde, bir adımdan diğerine geçerken ölüm ya da çıkmaz yol gibi sonuçlarda, hikâyede geri dönüşler mümkündür. Nispeten doğrusal gibi görünen bu modelde, isteğe bağlı ek içeriklerle çeşitlenebilen ya da her an çıkmaz yola girildiği için bitip tekrar başlanabilen bir yapı söz konusudur. Birden fazla sona ulaşılabilen modelde, bazı sonlar çıkmaz yol, bazıları ana alternatifler gibidir. Modelde fazla dallanma görülmez; çok fazla dallanmanın söz konusu olduğu durumlarda anlatı başka bir modele dönüşmüş olur (Ashwell, 2015).



Şekil 1: Gauntlet Anlatım

Non-linear anlatım, kullanıcıların filmle etkileşime girmesini sağlayan başat unsurlardan biridir. Bu bakımdan, interaktif filmleri geleneksel filmlerden ayıran önemli özelliklerinden biri, bu anlatım tarzının etkin bir şekilde uygulanmasıdır.

İnteraktif Biçim

İnteraktif biçim, interaktif anlatılarda görülen, kullanıcılara hikâye akışında aktiflik, geri bildirim ve seçim hakkı tanıyan yapıdır. Sinema deneyimi için geleneksel olarak kullanılan metafor “arkaya yaslanmak”tır (Raurso vd., 2021). Arkaya yaslanarak bize verilen lineer hikâyenin tadını çıkarmaya odaklandığımız sinemanın fiziksel ortamı; yerini, streaming sistemi ve dijital platformların hızla yaygınlaşmasıyla, bize sinema ortamında tükettiğimizden çok daha fazla miktarda, sıklıkta ve istediğimiz her yerde sinema içeriği tüketme imkânı sağlayan dijital medyumlara bırakmaya başlamıştır. “Öne eğilmek” ise, video oyunlar başta olmak üzere, aktif seçimler yapmamızı gerektiren deneyimler için kullanılmaktadır. İnteraktif filmler, bir film izleme deneyimi olmasına karşın, izleme sürecinde aktiflik gerektirdiği için, bir “öne eğilme” deneyimi olarak nitelendirilmektedir. Bu deneyimde izleyici, içerik ile araç arasında diyalektik bir süreç içine girerek anlamı oluşturan özne olarak konumlanmaktadır (Yengin & Ormanlı, 2020).

İnteraktif biçimin en belirgin özelliklerinden biri, non-linear anlatı yapısıdır. Chatman’e göre, geleneksel bir anlatıdaki olaylar sadece bağlantı mantığına göre değil, hiyerarşi mantığına göre de sıralanır. Bu doğrultuda, bazı olaylar daha önemli oldukları için çekirdek, bazılarıysa daha az önemli oldukları için uydudur. Klasik anlatılar, sadece birinin mümkün olduğu yolları oluşturan çekirdeklerden bir araya gelmiş bir ağ gibidir. Chatman’in “anti-öykü” dediği anlatılar ise, tüm seçeneklerin eşit olarak değerlendirilebildiği bir yapıdır. Bu yapıyı Arjantinli büyümlü gerçekçi yazar Jorge Luis Borges, *Yolları Çatallanan Bahçe* (*El jardín de senderos que se bifurcan*, 1941) öyküsünde oldukça anlaşılır bir şekilde tarif eder.

Hikâyeye adını veren *Yolları Çatallanan Bahçe*, hikâyede yer alan Ts’ui Pen adlı bir yazarın aynı adlı romanıdır. Bu yazarın akrabası olan Çinli bir casus, yayımlandığında herkes tarafından anlamsız bulunmuş ve eleştirilmiş romanın mantığını çözdüğünü iddia eden bir İngiliz sinologa gider ve sinolog romanın mantığını casusa anlatır. Sinologa göre, o güne kadar anlamsız bulunan romanın olay örgüsü, tüm olasılıkların aynı anda seçilmesi, bu nedenle de tüm olası çözümlerin aynı anda meydana gelmesi üzerine kuruludur. Böylece, her bir çözüm başka çatallanmalar için çıkış noktası oluyordur ve

tüm gelecekler, başka zamanlar içinde çatallanıp türlü zamanlar yaratmaktadır (Borges, 1995). Borges'in hikâyesinin içinde İngiliz sinologa yaptırdığı bu tanım, bugün interaktif anlatılarla ilgili önemli bir tanım kabul edilmektedir.

Seyircinin katılımına açık sanat anlayışını ilk kuramlaştıran kişi ise, İtalyan edebiyatçı ve bilim insanı Umberto Eco'dur. 1967 yılında yayımladığı *Açık Yapıt* adlı eserinde Eco, sanat yapıtının her izleyicinin yorumuyla yeni bir anlam kazandığını ve bu anlamlandırma sürecinin sonunda özgün bir kompozisyon haline geldiğini ortaya koyar. Bu doğrultuda, Eco'ya göre bir sanat yapıtı; özgün ve biricik olma açısından kapalı bir yapı iken, her izleyicinin kendi düşünce yapısı, hayat görüşü ve duygu dünyası ile yeniden tanımlanan ve her yeni algılanma süreciyle bir yorum ve performans yaratması açısından açık bir yapıdır. Eco'nun 'açık yapıt'ları, yapıtı sanatçıyla birlikte yaratmaya devam eder, fiziksel olarak tamamlanmış olsalar da muhatabın keşfetmesi gereken yeni içsel ilişkilerin doğmasına açıktır ve her biri başka bir bakış açısıyla, zevkle ve kişisel icrayla yapıtı yeniden yaratan farklı biçimde okunmaları mümkün kılar (Eco, 2021, s. 93).

Eco'nun özgünlük ve tamamlanmışlık açısından kapalı bir yapıya sahip olan açık yapıtının bir üst aşaması, "hareketli yapıt"tır. Bu kavramla Eco, belirli bir planı olmayan ya da fiziksel olarak tamamlanmamış birimlerden oluşan yapıtları tanımlar. Ducamp'ın döner plakalarıyla başlayıp kinetik heykeller olarak formlaşan yapıtlardan Alexander Calder'in heykelleri hareketli yapıt örneklerindedir. Calder'in boşlukta hareket eden ve uzamsal ifadeler oluşturan kinetik heykellerine ek olarak, Bruno Munari'nin optik yansıtımları ve renk değişimlerini kullanarak oluşturduğu resimleri de hareketli yapıtlara örnektir (Eco, 2021, s. 79).

Sanat eserinin katılıma açık olmasını savunan bir başka isim de İngiliz sanatçı Roy Ascott'tur. "Teknoetik" adını verdiği dijital ve telekomünikasyon araçlarının bilince etkisine odaklanan sanat formunda eserler üreten Ascott, seyircinin/kullanıcının yaratıcı katılımının ve geri beslemesinin, sanatçıyı, sanat yapıtını ve seyirciyi bütünleştirdiği bir yaratım sürecini öne sürer. Ascott'a göre, sanat yapıtları seyircinin müdahalesine açık olmalı ve bu müdahaleyle seyircinin kendi anlamlandırma süreciyle giderebileceği yüksek oranda belirsizlik içermelidir (Sezen, 2013). Onun sanat anlayışında; dinamik sistemlerin bilgi alışverişine dayalı bir yapı olan sibernetik kuramından ilham alınarak, sanat ile bilgisayarın birbirine entegre edildiği bir yaratım süreci bulunmaktadır. Ascott sibernetik sanatı, sanatta üründen sürece, yapıdan sisteme bir geçiş ve gözlemcinin "katılımcıya" bir dönüşümü olarak görmektedir (Koenitz, 2010).

Ascott'un bu sibernetik sanat anlayışından esinlenerek Hartmut Koenitz, interaktif dijital anlatılar için üçlü bir anlatım modeli önerir. "Sistem" (system), "süreç" (process) ve "ürün" (product) şeklinde sıraladığı bu modellerle Koenitz, interaktif dijital anlatılar için bir çerçeve tanımlamaya çalışır. Modelin ilk adımı olan sistem, içinde eserin yaratıldığı/ uygulandığı donanımla iç içe geçmiş bir dijital depolama medyumunda var olan dijital eseri tanımlar. Bu "sistem", uygulanabilir programlama kodlarını ve resimleri, film kliplerini, sesleri, yazıları ile yerel bir ağ ya da internet üzerindeki diğer varlıklara bağlanan ağlar gibi varlıkları içerir. Bunların yanında, eseri oluşturmak için kullanılan klavye, ekran ve fare gibi her türlü donanımsal araç da sistemin bir parçasıdır. Sistemin barındırdığı şey ise, "potansiyel anlatılar"dır (Koenitz, 2015).

Koenitz'e göre, üçlü anlatım modelinin ikinci ayağı olan "süreç", kullanıcı sistemle temasa geçtiği anda başlar. Süreci, kullanıcının eylemleri ile sistemin sunduğu imkânlar şekillendirir. Sonuçta ortaya çıkan "ürün" ise, somutlaşan anlatıdır. Bu somutlaşma, kullanıcıların katılımıyla aynı sistemden birbirinden farklı sonuçlar çıkarıp değişik anlatılar oluşturma işlemidir. Koenitz, her bir somutlaşmış hikâye yolunun, klasik bir anlatı akışı olarak kaydedilebileceğini ve analiz edilebileceğini belirtir. Burada Koenitz'in vurguladığı nokta, ürün dediği anlatı alternatiflerinin her biri söz konusu sistemin bir parçası olsa da interaktif dijital anlatının tamamını temsil etmez. Bu doğrultuda, bir interaktif anlatının tam analizini yapmak için, süreç ve sistem incelemesinin gerekli olduğuna dikkat çeker. Klasik anlatı analizlerini interaktif anlatı analizine uyarlarken sorunlarla karşılaşılmasının temel nedeni ise; klasik analiz yöntemlerinin, interaktif dijital anlatının bu üçlü yapısındaki sadece ürün kısmını inceleyebiliyor olmasıdır (Koenitz, 2015).



Şekil 2: Koenitz'in interaktif dijital anlatı modeli

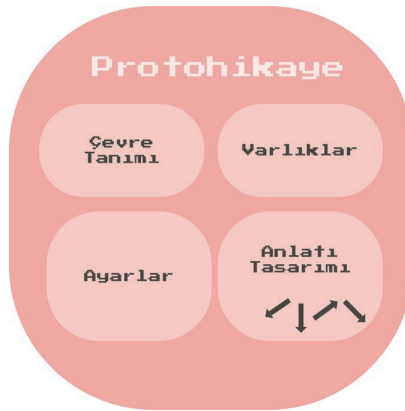
İnteraktif hikâye anlatımı denilince ilk akla gelen sorunlardan biri, alternatif akışın seçiminde seyircinin ne kadar özgür olabileceğidir. Verili ve alternatiflerin sayısı belli bir içerikte, seyircinin özgürlüğünün bu verili yollardan birini seçmekle kısıtlı olması, seyircinin otonomluğunu tartışmaya açmaktadır. Bu doğrultuda bir diğer sorunsal, herhangi bir interaktif hikâyenin sahip olması gereken çok sayıda içeriktir. Hikâyenin yaratıcısı seyircilere alternatif hikâyeler sunma vaadini yerine getirmek için çok sayıda içerik hazırlamak zorundayken; seyircinin bunlardan sadece birini seçmesi ve seçmediği diğer çok daha ilginç bulabileceği içeriğe hiç maruz kalmaması ihtimali söz konusudur (Vosmeer & Schouten, 2014). Stern'ün bu soruna çözüm önerisi, uyarlanabilir hikâye anlatımı ya da hikâye içeriğinin gerçek zamanlı üretimidir. Burada kastettiği, kullanıcının hikâyenin akışı sırasındaki seçimlerine o anda cevap olacak yeni düğümler oluşturabilen bir sistem geliştirmektir. Bu sayede imkânsız derecede büyük bir dallanan hikâyenin önceden yüklendiği hantal bir yapı yerine, kullanıcıların seçimleri doğrultusunda anlık ihtiyaçlara göre hikâye dalları oluşturabilen bir yapı elde edilecektir (Stern, 2008). Bu konuda bir diğer çözüme, kullanıcılara "sahte" bir interaktivite sunmaktır. Bu da içeriğe müdahale edebildiğini ve hikâyenin gidişatını seçebildiğini düşünen kullanıcıların hep aynı sona ulaşması demektir. 2010'ların başlarındaki araştırmalara göre, gerçek bir interaktivite ile sahte interaktivite arasında kullanıcıların aldığı keyif açısından bir fark yoktur. Yani kullanıcı bir seçim özgürlüğüne sahip olduğuna inandığında, gerçek bir özgürlüğe sahip olmasa bile, deneyimlediği içerikten keyif almaktadır (Vosmeer & Schouten, 2014).

İnteraktif dijital hikâyelerin sahip olması gereken katılıma imkân veren esnek ve şekillendirilebilen yapının, klasik olay örgüsü-söylem ikiliğine uyarlamak için oldukça karmaşık olduğunu görüyoruz. Çünkü geleneksel medyumların kullandığı anlatı araçları, interaktif hikâyelerin barındırdığı potansiyel anlatıları aktarmak için yeterli değildir. Buna paralel olarak, interaktif hikâyeler somutlaşmış ifadenin hem içeriğini hem de biçimini oluşturarak öyküyü ve söylemi bir arada kodladığı için, klasik biçim-içerik dikotomisini belirlemek artık oldukça güç görünmektedir. Klasik anlatıların yapısını interaktif anlatılara uyarlamak konusundaki ilk çözümlerden biri, Brenda Laurel'in "tiyatro olarak bilgisayarlar" çözümüdür. İnsan-bilgisayar arayüzü ile klasik tiyatro yazarlığı arasındaki benzerlikleri tanımladığı çalışmasında Laurel, Aristoteles'in *Poetika* adlı eserindeki teorik çerçeveyi interaktif anlatı için detaylandırmaktadır. Aristocu anlatı mantığının non-linear anlatılar için uygun olmadığını düşünen Pamela Jennings ise, çok sayıda kriz ve düğüm ile birden fazla doruk noktası içeren geleneksel Afrika hikâye anlatıcılığının, non-linear anlatı yapısını uyarlamak için daha elverişli olduğunu tartışmıştır.

Bu konuda bir başka yaklaşım da biçimciliğin kurucusu Vladimir Propp'un masal biçimi formülünü interaktif anlatılara uyarlamak için 1960'ların başında basit yazılımlar hayata geçirmek şeklinde olmuştur. Alan Dundes ve Joseph Grimes tarafından geliştirilen algoritmada, Propp'un Rus masalarında tanımladığı sıralamayla karakterlerin ve olayların rastgele birleştirilerek hikâyeler ortaya çıkması mümkün olmuştur. Ancak bu modellerde kullanıcının etkileşimi henüz söz konusu değildir (Koenitz vd., 2015b).

İnteraktif anlatının yapısını tanımlamaktaki bu güçlüğü aşmak için, Koenitz "protohikâye" (protostory) terimini önerir. Prototip tabanlı programlama kavramıyla hikâye kavramını birleştirdiği bu terimle Koenitz, hikâyede yalnızca içeriğin değil, davranış ve yapıların da anlık değiştirilebildiği bir *sisteme* sahip olunmasını tanımlar. Protohikâye; birkaç alternatifi olsa da önceden oluşturulmuş hikâyelerin her kullanıcıya her seferinde mekanik olarak sunulduğu interaktifleştirilmiş klasik anlatı yerine, kullanıcıların anlık olarak açığa çıkarabileceği anlatı potansiyellerini yaratan yeni bir sistem önerir. Koenitz için protohikâye yalnızca bir yazılım biçimi değildir; somut programlama kodu ve etkileşimli arayüzleri içeren bir sistem olmasının yanında, katılımcı bir hikâye yaratım sürecini mümkün kılan sanatsal bir araçtır (Koenitz, 2010).

Koenitz, protohikâye olarak tanımladığı interaktif dijital anlatı yapısında, klasik anlatılarda kullanılan olay örgüsü kavramını kullanmayı doğru bulmaz. Protohikâyede yer alan potansiyel anlatıların hem biçimsel hem de içerik olarak iç içe geçmiş yapısını göz önünde bulundurarak, bir olasılıktan diğer olasılığa geçişin esnek yapısını ortaya seren "anlatı tasarımı" ifadesini kullanmayı önerir. Anlatı tasarımı, protohikâye içinde yer alan öğelerin sıralanmasını ve aralarındaki bağlantıları göz önüne serer. Bu öğelerin nasıl sunulacağı da anlatı tasarımının bir parçasıdır (Koenitz, 2010).



Şekil 3: Koenitz'in protohikâye modeli

Buna ek olarak, anlatı tasarımı içinde yer alan ve seçimlerle ulaşılan potansiyel anlatıların gidişatı için bir yön sağlayan alt yapılara da Koenitz, “anlatı vektörleri” terimini uygun görür. Anlatı vektörleri, anlatının önceki ve sonraki bölümlerini birbirine bağlayan, bütünleşik yapının bir parçasıdır. Vektörler, kullanıcıya bir yön çizmek, anlatıda kaybolmasını önlemek ve kontrolü belirli oranda kullanıcıya bırakmak için var olmaktadır.

Amaç ve Yöntem

Sinema kuramlarının izinde, sinemanın evrildiği yeni bir biçim olan interaktif filmlerin yapısının incelendiği bu çalışmada; sinema tarihine bütünlükçü bir yaklaşım benimsenmiştir. Yeni bir teknolojiyi tekil olarak inceleyen yaklaşımlar yerine, her yeni gelişmenin ve denemenin mevcut olan yapı üzerine inşa edildiğinin ortaya konması hedeflenmektedir. Bu açıdan, analiz edilen filmin klasik kuramların öncülüğünde tanımlanması ve filmdeki biçim-içerik dikotomisinin detaylı olarak ve görselleştirilerek ortaya konması, çalışmayı alana katkıda bulunan diğer çalışmalardan ayırmaktadır. Bu çalışmada, interaktif anlatıların biçiminin ve içeriğinin nasıl olduğu, nasıl belirlenebileceği ve interaktif bir yapımın biçim-içerik ilişkisinin nasıl olacağı sorularına cevap bulmak amaçlanmaktadır.

Bu doğrultuda, sinemadaki klasik biçim-içerik dikotomisi özetlenip, interaktivitenin ne olduğu ve sinemadaki yeri ile interaktif biçim tanımlanmıştır. Bu kurumsal altyapıyı uyarlayıp tartışmak için, betimsel analiz yöntemiyle interaktif bir film olan *Black Mirror: Bandersnatch* adlı yapım örnek olay deseniyle incelenmiş ve Koenitz’in protohikâye ile interaktif dijital anlatı modeli kuramsal çatı olarak belirlenmiştir. Filmden doküman inceleme tekniğiyle toplanan veriler betimsel analize tabi tutularak, filmin biçim ve içerik ilişkisi aynı adlı başlıklar altında ortaya konmaya çalışılmıştır. Bunun için, filmin içeriğini oluşturan sahneler kare kare incelenmiş ve özet olarak vermek için kritik seçimlerin şekilleri hazırlanmıştır. Ardından, içeriğin seyirciye sunuluşuna göre filmin biçimini meydana getiren özellikler tespit edilmiş ve biçim Koenitz’in interaktif anlatı modeli ve protohikâye modellerine uyarlanmıştır. Ayrıca filmdeki seçim noktalarının hepsini ve birbirleriyle bağlantılarını gösteren bir infografik, Şekil 4’te sunulmuştur. Çalışmadaki şekillerin tamamı araştırmacı tarafından tasarlanmıştır.

Black Mirror: Bandersnatch

Dijital akış platformu Netflix’in satın aldığı *Black Mirror* adlı distopik bilimkurgu

dizisinin bir bölümü olarak, 28 Aralık 2018 tarihinde Netflix'te yayınlanan *Black Mirror: Bandersnatch* filmi (bundan sonra *Bandersnatch* denilecek), kitleleri interaktif izleme deneyimiyle ilk kez tanıştıran yapımların başında gelmektedir. Birbirinden bağımsız hikâyelerden oluşan bölümlere sahip *Black Mirror* dizisi, gün geçtikçe artan insan-bilgisayar etkileşiminin, yapay zekâ başta olmak üzere ileri seviyede teknolojik imkânların ve yeni medya araçlarının şimdikinden daha gelişmiş olduğu bir gelecekte, insan hayatının bu gelişmişlikten nasıl etkilenebileceği üzerine karanlık senaryoları ele alan popüler bir yapımdır. *Bandersnatch*, interaktif bir izleme deneyimini geniş kitlelerle buluşturan ilk yapım olarak “örnek olay” olma özelliğini taşımaktadır. Diğer bölümlerinin çoğunda görüldüğünün aksine geçmişte, 1984 yılında geçen filmde; başkarakter Stefan Butler, Jerome F. Davis adlı biri tarafından yazılmış bir interaktif romanı oyuna uyarlamaya çalışan genç bir yazılımcıdır. Oyunu yazmadan önce video oyun şirketi Tuckersoft'un patronu Mohan ve en ünlü yazılımcısı Colin Ritman ile bir toplantı yapan Stefan, oyunun üretimi ve dağıtımı için şirketle anlaşır. Bu noktaya kadar seyircinin seçimlerinin gidişatı pek etkilemediği filmde, patronun Stefan'a şirketin içinde çalışmak isteyip istemediğini sormasıyla seçimlerin sonuçları karmaşıklaşmaya başlar. Bu karmaşıklık, dizinin geri kalanını özetlemeyi zorlaştırmaktadır.

Netflix'in yetişkinler için yapılmış ilk interaktif içeriği olan *Bandersnatch*, seyircisine, hikâye devam ederken ekrana çıkan ve çoğunlukla iki şıkkın bulunduğu seçeneklerden birini seçme hakkı sunar. Verilmiş 10 saniye içinde seyircinin seçim yapmadığı durumda, hikâye belirlenmiş bir akışla devam eder. Seçim yapmamayı seçen seyirci klasik bir *Black Mirror* bölümü izlemiş gibi olur ve bu da hikâyeye müdahil olmak istemeyen seyircilere klasik bir akış sunar. Koenitz ve Roth buna “pasif tüketim” der (Rezk & Haahr, 2020).

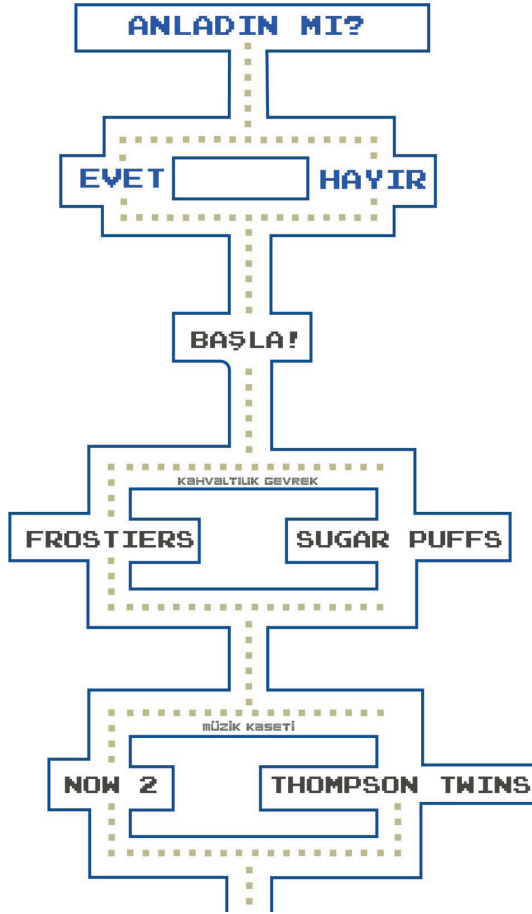
Bandersnatch, ana akıma hitap eden içeriklerin çoğunlukta olduğu bir platform aracılığıyla geniş kitlelere ulaşabilen ilk interaktif yapım olduğu için (Rezk & Haahr, 2022) önemli olmasının yanı sıra, interaktivite meselesini hikâyenin içerisinde sorgulayan bir yapım olmasıyla da önemlidir. Akış içerisinde yapılan seçimlerle; başkarakter Stefan psikiyatriste terapi seansına gider, diğer yazılımcı Colin'in evine gider, Colin'le birlikte uyuşturucu madde kullanıp halüsinasyon görür, psikiyatristiyle absürt ve ölümcül bir dövüş yapar, babasını öldürür, bilgisayarına kahve döküp cinnet geçirir, babasının kendisini hayatı boyunca bir denek gibi kullandığını öğrenir, seçimleri yapan seyirciyle (yani sözde bizimle) çatışır, Netflix'in ne olduğunu öğrenir ama anlayamaz, filme adını veren *Black Mirror*'in önceki bölümlerinden birinde kullanılan logoyu bilgisayar ekranında görür ve cinnet geçirir, kendi çocukluğuna gider ve annesiyle birlikte ölür ve daha pek

İçerik

Stefan, genç bir adamdır ve babasıyla yaşamaktadır. Beş yaşındayken annesini kaybetmiştir. Annesi bir tren kazasında ölmüştür. Ölümüne sebep olan tren yolculuğuna çıkmadan önce, annesi Stefan'ı da yanında götürmek istemiştir. Ancak Stefan çok sevdiği ve hep yanında taşıdığı oyuncak tavşanını bulamadığı için annesiyle gitmeyi reddetmiştir. Annesi 8:30 trenine binmeyi planlamıştır ancak geciktiği için 8:45 trenine binmiştir. Tren kaza yapmıştır ve annesi bu kazada ölmüştür. Stefan kazaya kendisinin neden olduğuna inanmaktadır. Kendisinin tavşanını arayarak annesini oyaladığını, bu yüzden de annesinin bir önceki treni kaçırp kaza yapacak trene binmek zorunda kaldığını düşünmektedir. Böyle düşündüğünü, terapi seanslarında doktoruna söylediğinde öğreniriz. Stefan aynı zamanda Dr. Haynes adındaki psikiyatriste terapiye gitmektedir. İlk kez gitmediğini, bir süredir terapi alıyor olduğunu terapiler sırasındaki konuşmalarından anlarız. Stefan bir yazılımcıdır ve interaktif bir hikâyeyi anlatan *Bandersnatch* kitabını oyuna uyarlamayı planlamaktadır. Bu planı doğrultusunda oyun şirketi Tuckersoft'un patronu Mohan Thakur ve en iyi yazılımcısı Colin Ritman'la bir toplantı yapar. Toplantıda oyununun taslağını sunar, Mohan fikri beğenir ve Stefan'la çalışmak ister. Bunlar hikâyenin bütün alternatiflerinin üzerine inşa edildiği arka plandır.

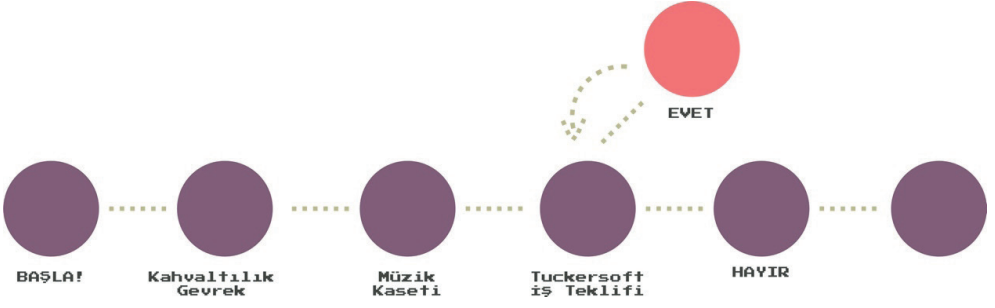
Bandersnatch'in içeriği, filmin sahneleridir denilebilir (Rezk & Haahr, 2020). Klasik olay örgüsünden farklıysa, seçimlerimiz sonucu ulaştığımız içeriğin, kendi tercihimiz olmuş olmasıdır (ya da bize öyle düşündürebilmesidir). Ancak filmin yapısı bizi verili içeriklerin çoğunu görmeye yönlendirecek şekilde tasarlanmıştır.

Filmdeki seçimler ilk sekanstan itibaren başlar. Stefan'ın Tuckersoft'a görüşmeye gitmek için kalktığı 9 Temmuz 1984 sabahı, babası mutfakta iki elinde birer kahvaltılık gevrek kutusu tutarak ona hangisini istediğini sorar. O sırada ekranın altında iki seçenek çıkar ve bu seçeneklerde kahvaltılık gevreklerin markaları yazar. Seyirciye ikisinden birini seçme hakkı verilir, seçim yapılmaması halinde de hikâye akmaya devam eder. Bu ve bundan sonraki sekansta otobüste giderken dinlemek için iki kaset seçeneğinin sunulması, seyirciyi interaktif kontrolü kullanmaya alıştırmak içindir. Dolayısıyla bu seçimler hikâyenin akışında bir fark yaratmaz.



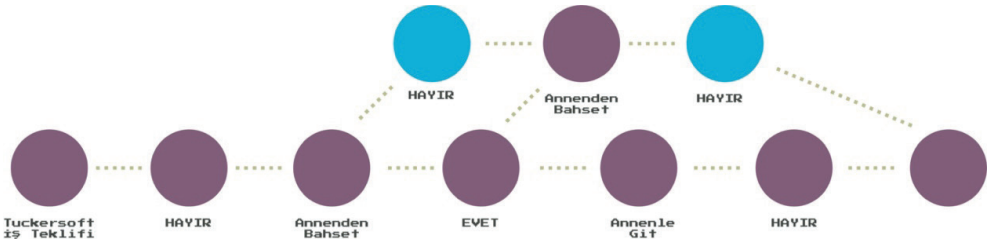
Şekil 5: Bandersnatch'in nötr başlangıcı

Seçimlerin alternatif sonuçlar doğurması, üçüncü seçim itibarıyla başlar. Tuckersoft'un patronu Mohan Stefan'a şirkette çalışmak isteyip istemediğini sorar. Ekranın altında iki seçenek çıkar: Evet ve Hayır. Evet'in seçilmesi durumunda hikâye direkt oyunun bitmiş halinin kritiğinin yapıldığı bir televizyon programının Stefan'ın evinin salonundan izlendiği sekansa geçer ve Stefan'ın başarısızlığa uğramasıyla filmin çıkmaz sona girdiği görülür. Bu noktadan sonra film baştan başlar ancak ilk seçimlerin özet olarak geçtiğini ve Stefan'ın şirkette Colin'le tanıştığı sahnede normal akışa döndüğünü görürüz.

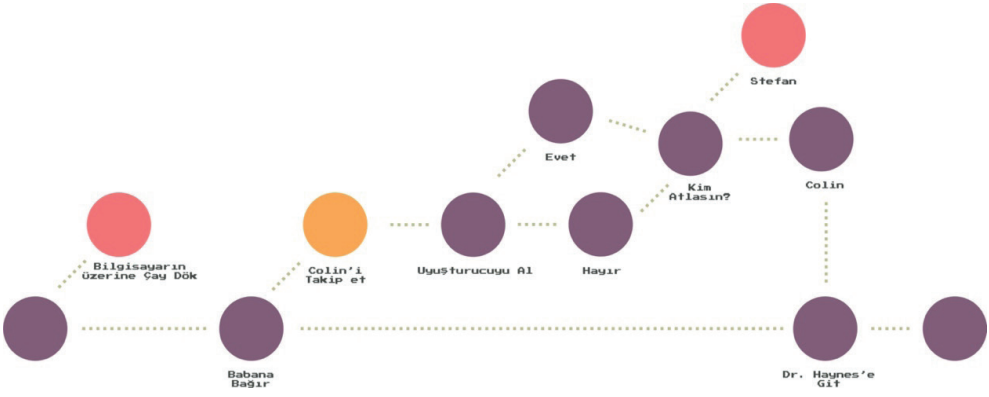


Şekil 6: Filmin ilk kritik seçimi

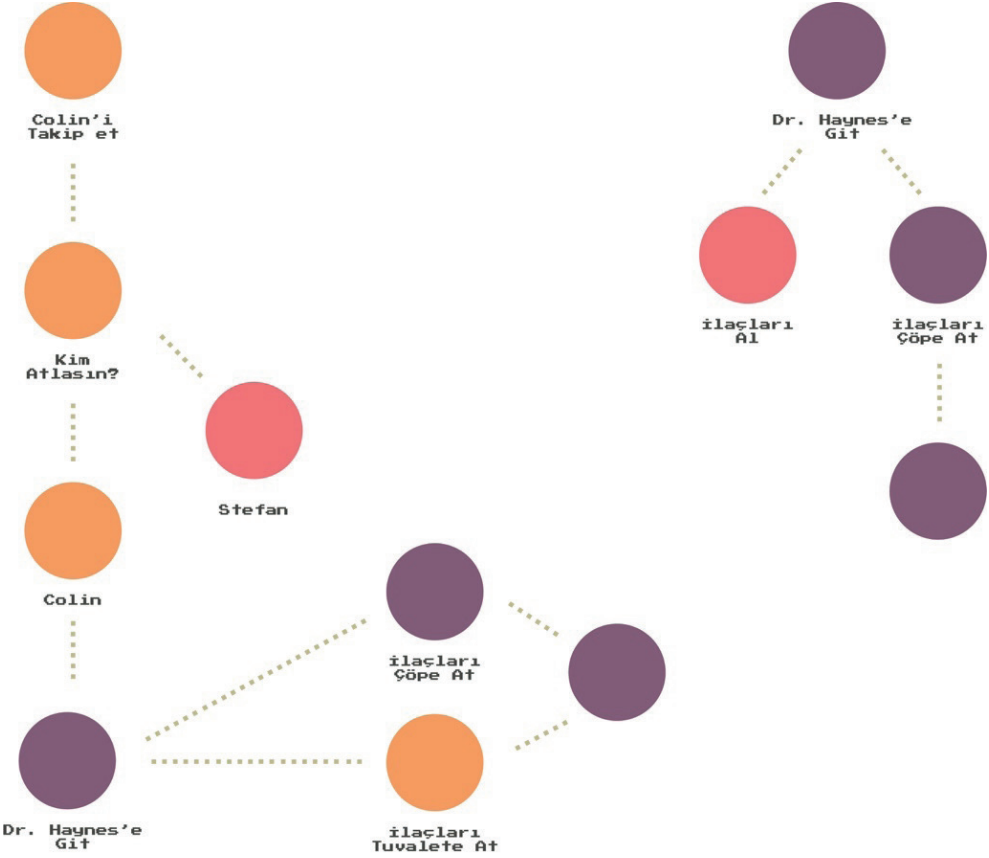
Üçüncü seçimde Evet'i seçince çıkmaz yola (dead end) girilmesinin ve şirket sahnesine geri dönülmesinin ardından, Stefan şirkette Colin'le tekrar tanışmak için yanında durmaktadır. Colin ise Stefan'a dönüp "daha önce tanışmış mıydık" diye sorar. Bu noktada hikâye karmaşıklaşmaya başlar; çünkü filmin aslında tekrar başlamadığını fark ederiz ve neyin tekrar neyin karakterlerin hafızasında kayıtlı olduğu konusunda kesinlik duygumuz yok olur. Ve deneyimlediğimiz her hikâye ve sonu ile birlikte, filmle olan ilişkimiz karmaşıklaşır. Filmin sonraki kritik seçimlerinin ayrıntıları ve alternatifleri, özet halinde olması için, aşağıdaki şekillerde verilmiştir. Şekillerde mavi renkli olanlar akışa etkisi olmayan seçimler, kırmızılar çıkmaz sokağa giren seçimler, turuncular Colin'in takip edilmesiyle ulaşılan alternatif hikâye ile ulaşılan seçimlerdir. Pembe renkli Toy seçimiyse, Stefan'ın çocukluğuna gitmemizi sağlayan seçimdir. Kırmızı seçimlerde girilen çıkmazdan sonra hikâyenin belirli yerlerine geri dönüşler yaşanmaktadır. Yeşil renkle gösterilen seçim ise, bütün seçimler içinde ulaşılabilen oyunun tamamlanıp beğeni aldığı tek sonuçtur.



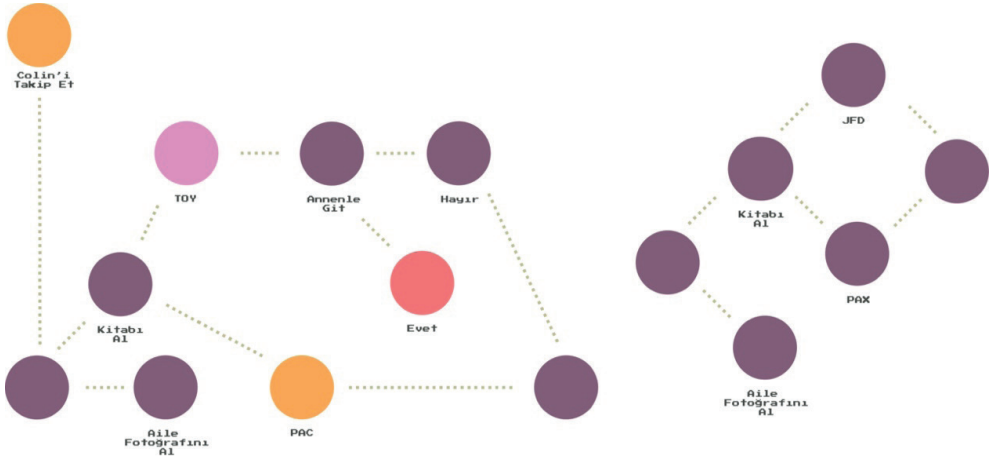
Şekil 7: Stefan'ın annesinden bahsetmesi



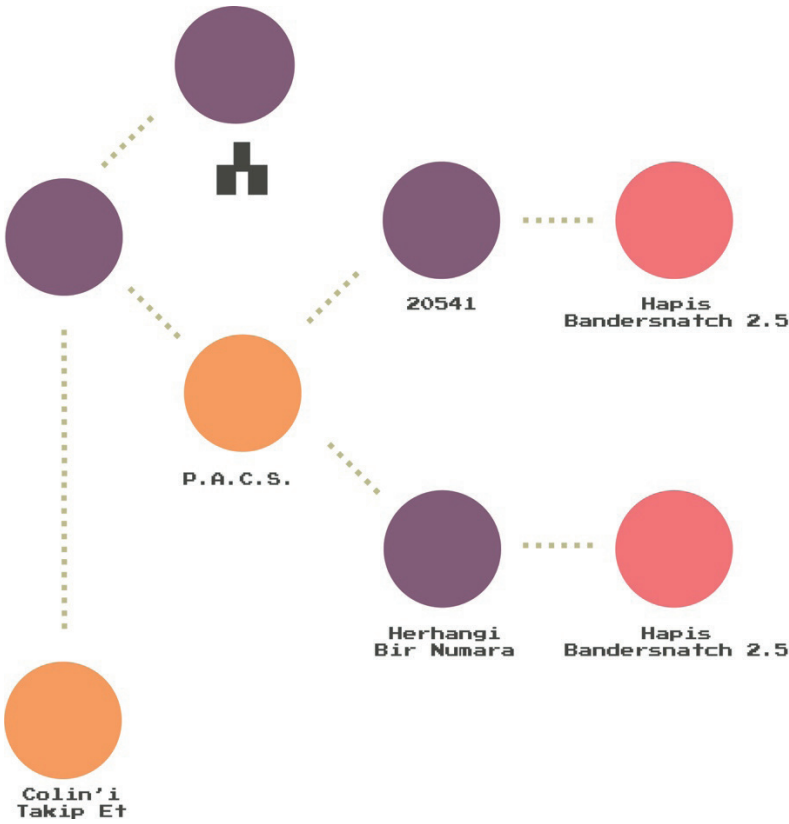
Şekil 8: Stefan'ın muayenehanenin önüne gelişi



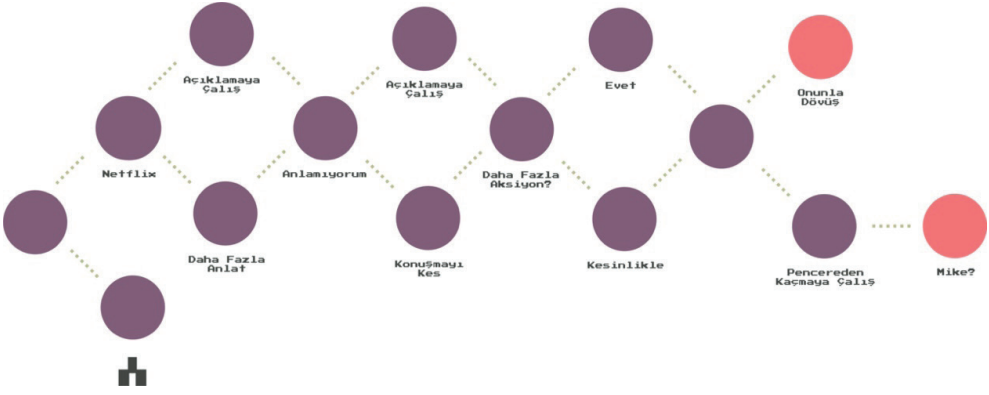
Şekil 9: Stefan'ın ilaçlarla ilgili seçenekleri



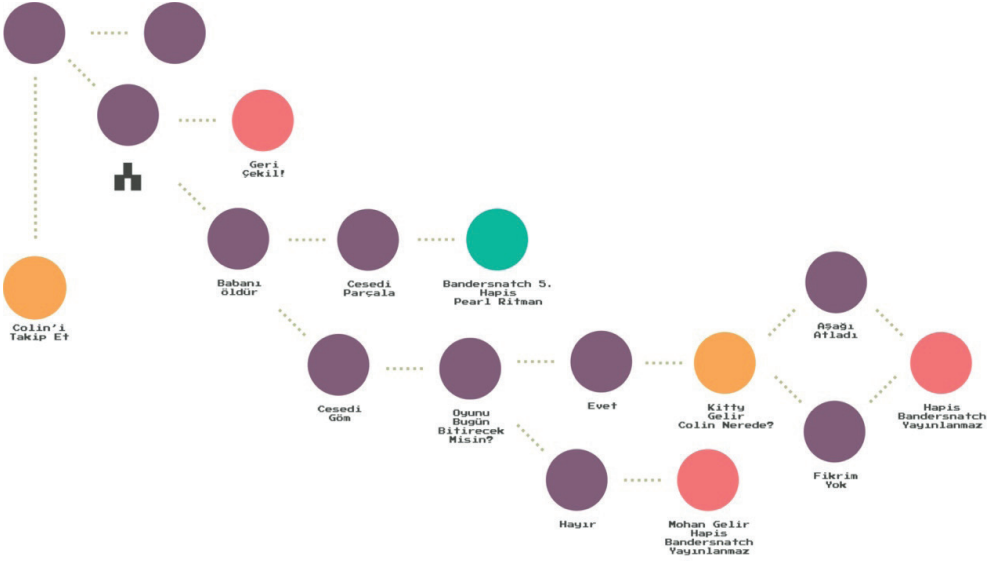
Şekil 10: Stefan'ın Colin'i takip edip etmemesine bağlı sonuçlar



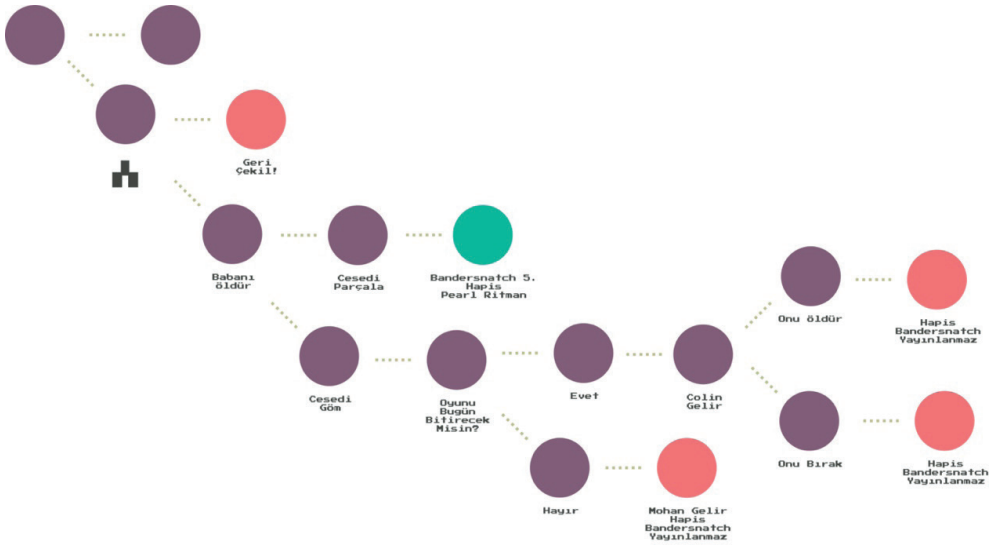
Şekil 11: Colin'in takip edildiği olasılıkta bilgisayar ekranındaki işaret seçenekleri



Şekil 12: Colin'in takip edilmediği olasılıkta işaret seçenekleri



Şekil 13: Colin'in takip edildiği olasılıkta White Bear logosunun seçenekleri



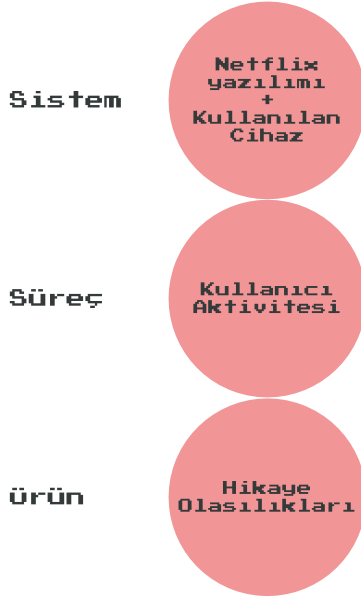
Şekil 14: Colin'in takip edilmediği olasılıkta White Bear logosunun seçenekleri

Biçim

Bandersnatch, Netflix ile seyirci arasında bir iletişimle başlar. Filmin nasıl izlenileceğinin/ kullanılacağına tarifinden sonra, ekranda kullanıcıya anlayıp anlamadığını soran bir yazı çıkar ve iki seçenek görünür. Filmdeki seçimler çoğunlukla bu şekilde devam eder; seyirciye iki seçenek sunulur. Filmin yapısı, ekranın alt tarafının iki butona bölünmesiyle ortaya çıkan kontrol paneli ve o panelde seçilenlere göre izlediğimiz sahnelerden oluşur. Kontrol panelinde bazen tek seçenek görünse de çoğunlukla iki seçenek vardır ve bu seçenek butonlarının üstünde ortaya doğru azalan bir zamanlayıcı çizgisi bulunur. Çizgi ortaya doğru azalıp yok olana kadar seyircinin seçim yapması gerekir; seçim yapılmaması halinde hikâyeye otomatik pilot diyebileceğimiz lineer akıştan devam eder. Koenitz'in protohikâye yöntemine göre, filmin kodu, izleyicinin seçimine göre ilgili sahnelerin görüntülenmesini sağlar (Rezk & Haahr, 2020).

Yine Koenitz'in üçlü modeline göre, *Bandersnatch* anlatısındaki sistem hem yazılım hem de kullanıcının filmi izlediği/oyunadığı cihaz olan donanımdır. Bu cihaz, akıllı televizyon, multimedya oynatıcı, akıllı telefon, tablet bilgisayar, dizüstü ya da masaüstü bilgisayar ya da oyun konsolu gibi pek çok cihaz olabilir. (İlk yayına girdiğinde Apple TV gibi multimedya cihazlarında oynatılmayan film, bu cihazlara gelen güncellemelerle sonradan oynatılabilir hale gelmiştir.) Modeldeki süreç ise, film boyunca izleyicinin/

kullanıcının seçimleriyle yaptığı aktivitedir. Modelin son ayağı olan ürün ise, izleyicinin eriştiği hikâyenin toplamı ya da ulaştığı farklı farklı olasılıklardır (Rezk & Haahr, 2020).

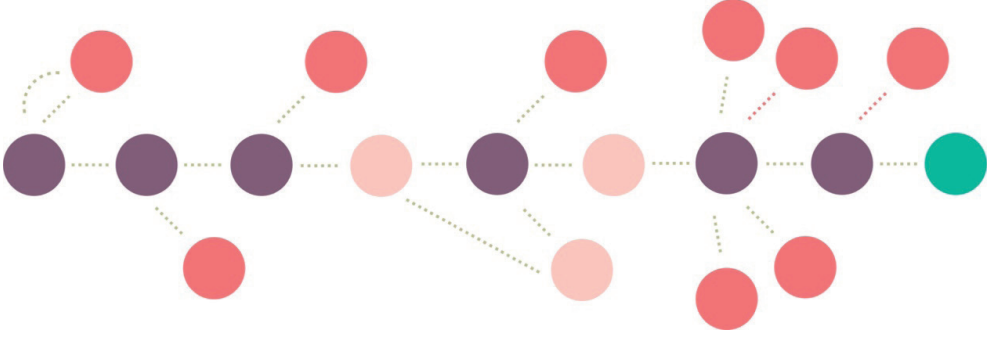


Şekil 15: Koenitz'in modeline göre *Bandersnatch*'in yapısı

Kontrol panelleri haricinde, sahneler akarken Netflix'in klasik arayüzü bize eşlik eder. Bu arayüzde, filmi duraklatabilir, ileri ve geri sarabilir, altyazı ekleyebilir ya da dili değiştirebiliriz. Ancak ileri ve geri sarma imkânımız, bir önceki ve sonraki kontrol paneline kadar olmaktadır. Eğer bir önceki kontrol panelinde seçim yapmamışsak, seçim yaptığımız daha önceki kontrol paneline kadar filmi geri alabiliriz. Burada ilginç olan, bir kontrol panelinde seçim yaptıktan sonra, ileri sararak bir sonraki kontrol paneline içeriği izlemeden atlayabilmemizdir. Ayrıca, filmi izlediğimiz cihazın imlecini oynattığımızda (cihaza göre parmağımızla ya da touchpad'le), Netflix'in klasik arayüzüne ek olarak, ekranda bir önceki seçim noktaları da çıkmaktadır. Bu da bize bir önceki seçimlerimizle direkt geri dönebilme imkânı sağlar. Bu sistem, video oyunlardaki belirli bir dönemece gelindiğinde oyunu kaydedip sonra o noktalara dönebilmemize benzer.

Bandersnatch, non-linear anlatım yapılarından gauntlet modeliyle kurulmuştur. Bu model, dallanan anlatım gibi yapılara nazaran oldukça basit bir akış sunar ve

Bandersnatch'teki gibi iki dala ayrılıp çoğunlukla çıkmaz yollarla geri dönülüp asıl izlenmesi gereken yola yönlendiren yapısıyla doğrusal anlatıma oldukça yakın sayılır (Rezk & Haahr, 2020).

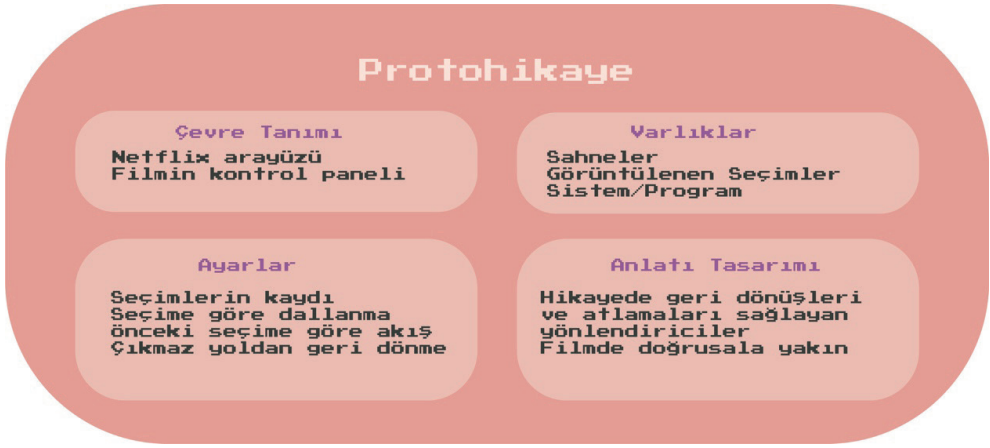


Şekil 16: *Bandersnatch*'in gauntlet anlatı yapısı

Seçimlerin yapıldığı kontrol panellerinin arasına yerleştirilmiş sahneler birer paket gibidir. Seçimlerin çıkmaz yola girmesi ve önceki seçimlere geri dönülmesi halinde, sahnelerde ufak ayrıntılar dışında biçimsel olarak pek bir değişiklik gözlenmez. Bu değişikliklere örnek; filmin başlarındaki üçüncü seçimde, yani Stefan'ın Mohan'ın teklifini kabul etmesine ya da reddetmesine karar verilen panelde, teklif kabul edilince filmin çıkmaz yola girdiği ve tekrar denemek için aynı sekansa dönüldüğü yerdir (bkz. Şekil 3, 5). Burada Stefan Colin'le tekrar tanışır, ancak yeni seçimde birbirlerinin repliklerini söyledikleri için ikisi de dejavu yaşamış gibi görünür. Bu, filmin akışını içerik olarak etkilemez; ancak söylem açısından, bizim ikisinin de bir şeylerin garip olduğunu düşündüklerini daha erken hissetmemize neden olarak bir fark yaratır.

Filmin bu tasarımı, seçimler arasındaki sahne paketleri arasında esnek bir gidip gelme imkânı sağlar. İzleyici bir sona ulaştığında ya da çıkmaz sokağa girdiğinde, geri dönüp diğer hikâyeleri keşfedebilir. Hatta önceki seçimlere dönmek için bir sona ulaşması da gerekmez; imleci oynatınca çıkan arayüzde daha önceki seçimlerini (belirli bir noktaya kadar) görüp herhangi birine dönebilir. Arayüzdeki panelden bir sahneye geri dönmenin seçilmesiyle, bir çıkmaza girdikten sonra filmin yönlendirmesi aracılığıyla belirli bir noktaya geri dönmenin sonuçları her zaman aynı olmaz. İkincisinde hem hızlı bir özet akışı görürüz, hem de karakterlerde zaman zaman bir yaşanmışlık hissini ortaya çıktığını sezeriz. Colin'le Stefan'ın tanışması örneğinde görüldüğü gibi ya da filmin herhangi bir çıkmaz yolunda karşımıza çıkabilen "Annenden bahset" şıkkını seçince Stefan'ın annesinin öldüğü günü anlatmasının ardından, sonraki olayların yine özet olarak akması gibi.

Koenitz'in protohikâye modeline göre, filmdeki anlatı vektörleri, herhangi bir seçimden sonra çıkmaz yola girildiğinde, seyirciyi tekrar belirli bir noktaya yönlendirme işlemi ve yönlendirilen sahnelerdir. Bu yönlendirme işleminde anlatının devinimini etkilemeden, çıkmaz yola tekrar girmemesi için seyircinin izlemesi gereken "asıl" yolu fark etmesi sağlanır. *Bandersnatch*'te yer alan anlatı vektörleri, anlatının alternatif yollarının çoğunu görmeyi sağlayacak şekilde yapılandırılmıştır denilebilir (Rezk & Haahr, 2020). Örneğin, Stefan'ın annesi hakkında konuşmasının anlatının bütünü için önemli olduğunu, pek çok sonun ardından çıkan geri dönme seçeneklerinden birinin "Annenden bahset" olmasından anlayabiliriz.



Şekil 17: Protohikâye sistemine göre *Bandersnatch*

Filmin seyirciyi verdiği kontrolün, mutlak bir kontrol olmadığını film boyunca görürüz. Film, Stefan'ı sosyalleştirmemize en başından itibaren izin vermez ve henüz üçüncü seçimde Mohan'ın teklifini kabul etmemiz halinde bizi bir sona ulaştırıp adeta "game over" olur ve Stefan tekrar denemesi gerektiğini söyler. Dolayısıyla Stefan'ın münzevilige gittikçe daha çok dalıp akli dengesini yitirmesi için gerekli ortamı film bize dayatmış olur. Yine akışa en ufak bir katkısı olmayan kahvaltılık gevrek, müzik kaseti, plak gibi seçimlerin yanı sıra; Colin'in Stefan'a uyuşturucu teklif etmesinde olduğu gibi, seçimlerimizin sonuçları etkilemediği örnekler de bulunmaktadır. (Uyuşturucuya hayır desek bile Colin Stefan'ın çayının içine maddeyi atar.) Benzer şekilde, Stefan'ın bizimle film boyunca ettiği mücadelede başarılı olduğu noktalar da vardır; elini kulağına ya da ağzına götürmesini söylediğimizde götürmez, bilgisayarı parçala komutunu bir olasılıkta dinler, diğer olasılıkta dinlemez vb. Ayrıca film bize bazı olasılıklarda, filmin çıkmaz yola gideceği bariz olan seçimlerden başka seçim hakkı tanımaz (aynı seçimde bilgisayarın

üzerine çay dök ile bilgisayarı parçala seçeneklerinin verilmesi gibi). Hatta bazı noktalarda, ortalama seyirci için rahatsız edici olacak seçenekleri seçmeye teşvik eder (oyunun beş puan alacağı tek sona, Stefan'a babasının cesedini doğratma seçeneğini seçince ulaşılması gibi). Bazı noktalarda ise tek seçenek sunarak, seçim yapmamızı tamamen anlamsız kılar.

Filmin sonu, yani sonlarının ana odağı, *Bandersnatch* oyununun yayınlanmasıdır denilebilir. Öncesinde farklı olaylar yaşansa da sonların çoğunda televizyon ekranında oyun değerlendirme programını izleriz. Oyun, sonlardan birinde beş, iki tanesinde iki buçuk, iki tanesinde de sıfır puan almaktadır ve birinde programdaki adam oyunu sadece yerden yere vurur, verdiği puanı duymayız. Stefan'ın çocukluğuna dönüp annesiyle gitmeyi seçtiği yolun sonunda, Stefan çocukken ölür ve yetişkin halinin de Dr. Haynes'in muayenehanesinde birdenbire ölmüş olduğunu görürüz, bu da geçmişte öldüğü son olmuş olur. Filmin ortalarında ulaştığımız bir komplo teorisi olan P.A.C.S meselesini hiç öğrenmememiz şartıyla karşımıza çıkan Netflix seçeneğini seçtiğimizde, Dr. Haynes'in muayenehanesinde iki sonla karşı karşıya kalırız: Birincisi, Stefan'ın pencereden atlamaya çalıştığı sırada stüdyonun ortaya çıkışıdır. Diğeriyse, doktorla ve ardından babasıyla dövüştüğü ve babasının onu kliniğin dışına sürüklediği sondur. Gerek son jenerik yazılarının sahneler bitmeden akmaya başlaması, gerek Stefan'daki dinginlik hâli, gerekse de o kadar vahşetin sonunda sözde bir "mutlu son" hissi yaratması ve günümüze bağlanması ile, *Bandersnatch*'in oyun kritiği programından beş puan aldığı son, filmin gerçek sonu gibidir. Fakat Stefan'ın ancak psikopat katillerde görülen ürkütücü dinginliğine rağmen, bu sonda da akli dengesi bozuk olduğu için yaşadıklarının sanrı olup olmadığı ve kontrolün kimde olduğu meselesi muğlak kalır. Çünkü sonların çoğunun bize vurguladığı gibi, Stefan'ın film boyunca en önem verdiği şey, oyunu en iyi ve en popüler olacak şekilde bitirmektir. Bu doğrultuda, komutları yerine getirmekte zorlandığına ve zaman zaman direnip karşı geldiğine şahit olsak da sonunda ölü babasının kesilmiş başını odasının baş köşesine koyup ona bakarak çalışmasından; onun yaptıklarından memnun olduğunu görürüz. Babasını öldürmeye geline nokta da yaşadıklarının sanrı mı gerçek mi olduğu konusunda şüpheye düşüp dursak da sonunda Stefan'ın insani kaygılarını tamamen yitirmiş bir psikopat gibi görünmesi bize, *Black Mirror*'in önceki bölümlerinden biri olan *White Bear*'da yaptıklarından vicdan azabı duymayan seyircilerin içinde buldukları vicdani rahatlık gibi bir his verebilir. (Nihayetinde, diğer sonlardan P.A.C.S meselesini öğrendiği olasılıkta, Stefan yine babasını öldürmektedir; hem de biz komut vermeden.) Bu sonun en sonunda Colin'in kızı Pearl'ün de komutlarımızı uygulamaya başlaması, bize Stefan'ın kontrol ediliyormuş hissinde

haklı olduğunu kanıtlar. (Ayrıca Colin'i takip ettiğimizde bebek Pearl'ü görmüş olmamız da bu son sayesinde bir anlam kazanır.) Ancak Stefan eylemlerinin sonucu olarak hapse gitmiştir ve cinayet işlediği bütün sonlarda da hapse girmektedir. Bizim seçimlerimizle cinayete yönelmiş olan Stefan'ı, sorumluluğu paylaşarak hapisten kurtarma imkânımız yoktur. Stefan'ın sondaki dingin psikopat haline bizim seçimlerimiz sonucu mu dönüştüğünü, yoksa halihazırda yavaş yavaş ilerlemekte olan bir ruhsal bunalımın son ayağı olarak mı o hale gelmiş olduğu konusu ise halen muğlaktır. Bu sona ulaşmak için Stefan bizden bir işaret istediğinde *White Bear* sembolünü seçmiş olduğumuzu da burada hatırlamakta fayda var. Stefan sonunda cezasını çekmek üzere hapistedir ve yeni kurbanımız, izlememiz/oynamamız için bize bu filmi hazırlamakta olan Pearl'dür.

Filmin (ve Stefan'ın) ana odağının oyunun yayınlanması ve beğenilmesi olduğunu bize anlatan bir başka gösterge de son sekansa ulaştığımızda kime ne olduğunu öğrenmeden önce televizyon ekranını görmemiz ve bu ekranda oyun kritik programındaki yorumu izlememizdir. Sonra kamera televizyonun bulunduğu mekâna doğru kayar ve Stefan'ın nerede kiminle ne yapıyor olduğunu ya da Stefan'ın olup olmadığını görürüz. Stefan'ın babasını bizim komutumuzla öldürüp gömdüğü sonlarda, yine aynı programda oyunları puanlayan adam yerine bir muhabiri görürüz ve bu muhabir bize, Tuckersoft'un battığını ve oyunun yayınlanmadığını anlatır. Burada oyunları puanlayan neşeli genç adam yerine ciddi bir muhabirin olması, Stefan cinayet işlediği için değildir. Çünkü neşeli genç adam, Stefan'ın babasını öldürüp hapse girdiği diğer seçeneklerde de aynı coşkulu anlatımıyla oyunu puanlamaktadır. Ciddi anlatımlı muhabirin olduğu sonlarda, aynı zamanda Tuckersoft şirketinin battığını öğreniriz. Bu da bize, televizyon programı tarafından cinayete biten *Bandersnatch* olayının ağırbaşlılıkla ele alınmasının nedeninin, büyük bir oyun şirketinin batması ve *Bandersnatch* oyununun yayınlanmaması olduğunu söylemiş olur. Dolayısıyla, bu filmde/oyunda Stefan'ın ve bizim "görev"imiz, oyunu en yüksek beğeni oranıyla yayınlamaktır diyebiliriz.

Film boyunca kontrol edebildiğimiz tek karakter Stefan'dır. Stefan özellikle başlarda komutlarımızı eksiksiz yerine getirir, ortalarda kontrol edildiğini fark edip direnmeye ve bazen komutlara karşı gelmeye başlar; *White Bear* logosunu seçtiğimizde çıkarlar başta olmak üzere, bazı olasılıkların sonlarında Stefan'ı artık bizim varlığımızı kabullenmiş ve hatta iş birliği içinde görürüz. Stefan'ın çocukluğuna gittiğimiz olasılıktaysa, çocuk Stefan'ı annesiyle trene bindirip öldürebiliriz; dolayısıyla Stefan bizim komutumuzla çocukluğunu bile değiştirebilir. Ancak Stefan'dan başka hiçbir karakteri kontrol edemediğimiz filmde, oyunun beş puan aldığı olasılığın son sahnesinde, Colin'in kızı

Pearl'e de komut verebildiğimizi görürüz. Bu da Stefan'la işimizin gerçekten bitmiş olduğunu bize gösterir gibidir. Bazı seçimlerde ise, neyi seçtiğimiz hakkında herhangi bir fikrimiz olmadan seçim yaparız (P.A.C.S. ya da *Black Mirror* dizisinin *White Bear* bölümünü izleyenler için logonun seçimi gibi).

Bandersnatch'in diğer yapımlardan belirgin bir farkı da film boyunca bize anlatmaya çalıştığı interaktif anlatı yapısıdır. Filmdeki yazılımcı Colin, *Bandersnatch* kitabının yazarı Davies ile ilgili çekilmiş belgeseldeki anlatıcı ve hatta Stefan'ın kendisi bize interaktif bir anlatının nasıl olması gerektiğiyle ilgili pek çok bilgi verir. Özellikle Colin'in anlattıklarının, *Yolları Çatallanan Bahçe* gibi dallanan hikâye yapısını anlatan eserlerden referanslar içerdiğini görürüz. Bu da bize, filmin özünün, interaktivitenin kendisinin eleştirilmesi gereken bir şey olduğu mesajı olabileceği fikrini verir. Çünkü diğer *Black Mirror* bölümlerinin çoğunluğunun aksine, *Bandersnatch* gelecekte değil geçmişte geçmektedir ve çeşitli olasılıklarda karşımıza çıkan bilgilerle filmin, bizim 21. yüzyılda izliyor/oyunuyor olduğumuz bir evrende var olduğunu anlarız. Dolayısıyla filmin zamanı aslında geçmiş değil, günümüzdür denilebilir. Bu doğrultuda, tıpkı bir bilgisayar oyunu karakteri gibi, Stefan'ın hiçbir eyleminde aslında etik bir kaygı söz konusu değildir ve filmin çeşitli olasılıklarında Stefan da kendi etik kaygılarını ya da duygularını bir yana bırakır gibi görünür. Burada yine kontrolün ve dolayısıyla sorumluluğun kimde olduğu konusu tamamen muğlaklaşır: Önce istemediği eylemleri yapmaya direnip sonra direnmekten vazgeçen Stefan'da mı, ona korkunç şeyler yapması için komutları veren bizde mi, yoksa bizi o komutlarla sınırlayan senaristlerde mi? Hatta, babasının cesedini parçaladığı seçimin sonunda Stefan'ın oyunculara çok fazla seçenek sunmanın içinden çıkılamayacak bir girdap olduğunu kavrayıp seçenekleri sınırlamak gerektiğini fark etmesi gibi, biz izleyicilere daha fazla seçenek sunmanın filmi hayata geçirmeyi imkânsızlaştıracağını bilen/fark eden senaristleri de sınırlandıran doğanın kanunları mı?

Bulgular ve Sonuç

Klasik kuramlardan yola çıkılarak interaktif filmlerde biçimi ve içeriği ve bunlar arasındaki ilişkiyi tanımlamayı amaç edinmiş bu çalışmada; klasik biçim-içerik dikotomisinin unsurları, Koenitz'in interaktif dijital anlatı modeli ile protohikâye modelleri referans alınarak *Black Mirror: Bandersnatch* filmi üzerinden belirlenmiştir. Sinemada biçimin ve içeriğin tanımını, yerini ve önemini hatırlamak için klasik sinema kuramları taranırken; sinemanın ilk dönemlerinden itibaren, seyircinin rolünün göz önüne alındığı ve anlamın oluşması sürecinde seyircinin katkısının tartışıldığı görülmektedir.

Yazılımcı bir gencin, 1984 yılında interaktif bir macera kitabını oyuna uyarlama çabası olarak özetlenebilecek *Bandersnatch* filmi, filmin içeriği olan sahnelerine filmin biçimsel özelliklerini kullanarak ulaştığımız bir yapıdır. İnteraktif bir hikâyeyi izlenebilir/okunabilir kılan temel unsur, onun alıcısına ulaştırıldığı biçimdir. Bunu, Borges'in *Yolları Çatallanan Bahçe* adlı hikâyesinden anlayabiliyoruz. Hikâyede, tüm olasılıkların aynı anda yaşandığı, dolayısıyla hepsinin bir arada yazıldığı bir romandan bahsedilmektedir. Hikâyede bir labirente benzetilen roman; yayımlandığında kimse neden bahsettiğini anlayamadığı, dolayısıyla saçma olduğu gerekçesiyle kenara atılmıştır. Hem dallanan bir anlatının ne olduğunu hem de bunu anlatmanın zorluğunu tanımlayan bu hikâyeden de anlaşılacağı gibi, interaktif bir anlatının içeriği, ancak onu anlatmaya uygun biçimle aktarılabilir. *Bandersnatch*'teki bütün sahneleri art arda dizip izlemeye çalışsak, herhangi bir anlam yakalamakta zorlanırız. Birbirine alternatif içeriklerin anlamlı bir şekilde bir araya gelebilmesi ve bizim onu bir yol doğrultusunda izleyebilmemiz, *Bandersnatch*'in yazılımı sayesinde. *Yolları Çatallanan Bahçe*'deki romanın anlaşılmasının temel nedeni, onun, Koenitz'in anlatı vektörleri dediği alımlayıcıyı anlamlı içeriğe yönlendirecek işaretlere sahip olmamasıdır. Dolayısıyla, interaktif bir içeriğin ancak kendine özgü bir biçimle aktarılabilir olduğunu görmekteyiz.

Bandersnatch'in bir başka önemli biçimsel özelliği ise, video oyunlara benzer yapısıdır. Baş karakter Stefan, bizim oyuncumuzdur ve komutlarımızı yerine getirir. Ancak filmdeki "görev"imizin ne olduğunu, diğer olasılıkların da çoğunu deneyimledikten sonra anlarız. Bizim ve oyuncumuz Stefan'ın başlıca görevi, uyarlamaya çalıştığı *Bandersnatch* oyununu, en yüksek beğeni alacak şekilde yazıp tamamlamaktır. Macera oyunlarındaki görevi tamamlamaya çalışan karakter gibi, Stefan da görevini tamamlamaya çalışırken gerek gönüllü gerek gönülsüz şekilde komutları yerine getirir. Filmin bu yapısı, Stefan'ın filmdeki görevinin oyun yazmak olması ve yazacağı şeyin karmaşıklığını seyirciye yaşatarak aktarmak ile alakalı olabileceği gibi; non-linear bir anlatıma sahip olması ve non-linear anlatıların çoğunlukla oyunlar için tasarlanmış olması ile de alakalıdır. Filmin "asıl" sonu gibi görünen *Bandersnatch* oyununun beş yıldız aldığı sonda, filmdeki diğer yazılımcı Colin'in kızı Pearl'ün, gelecekte (yani günümüzde) oyunu filme uyarlama çabası da oyunlarda kullanılan non-linear anlatımın bir filme uyarlanması sürecine doğrudan atıftır. Bu oyun yapısına yakın durum, sinemanın video oyunlarla melezlenmeye en fazla yaklaştığı biçim olarak yorumlanabilir.

Bandersnatch, non-linear anlatım yöntemlerinden kısmen daha basit olan gauntlet (zırh eldiveni) anlatımlı bir yapıya sahip olsa da ana akım filmler için oldukça karmaşık

bir yapıdadır. Buna rağmen, Koenitz'in öngördüğü potansiyel anlatıları anlık olarak ortaya çıkaran protohikâye modeline göre, oldukça az karmaşık bir dallanmaya sahiptir ve yalnızca lineer birkaç hikâye alternatifi sunuyor gibi değerlendirilebilir. Koenitz'in ve Roth'un, 32 öğrencinin (15 kadın, 17 erkek) katılımıyla yaptıkları izleyici çalışmasının sonuçlarına göre, bunun nedeni Netflix'in mevcut teknolojik altyapısıdır ve filmin önceden kaydedilmiş görüntüler ile hazırlanması hikâyenin dallanmasını sınırlandırmaktadır (Roth & Koenitz, 2019). Ancak, oldukça gelişmiş ve karmaşık interaktiviteye sahip olan video oyunların dramatik bir hikâye anlatmadaki işlevsizliğiyle kıyaslanırsa, *Bandersnatch* bir macera anlatısından ziyade, başarılı bir dramatik hikâyedir ve bu dramatik yapısını bütün olasılıklarda yoğun bir şekilde korumaktadır. Bu açıdan, *Black Mirror: Bandersnatch* filminin, drama türünde kayda değer bir interaktif yapı olduğu yorumu yapılabilir.

Oyun oynamayı tercih edenlerin daha karmaşık bir seçenek dizisi araması ve kurmaca izlemeyi tercih edenlerin daha yoğunlaşmış bir dramatik yapıyı pasif tüketme eğiliminde olması, *Bandersnatch* gibi yapımların yaygınlaşması konusunda bir handikap sayılabilir. İnsan oyuncularla ve gerçek çekimlerle yapılan interaktif filmler, standart bir film için tasarlanandan çok daha fazla çekim gerektirmektedir. Hem prodüksiyon öncesi hem de prodüksiyon ve post-prodüksiyon aşamalarında ekstra işgücü gerektiren bu yapı formatının, potansiyel seyircinin talepleri doğrultusunda geliştirilmesi için oldukça uzun bir yola sahip olduğu söylenebilir. Yeni yapay zekâ teknolojileriyle eklenerek Koenitz'in protohikâye modeline göre daha karmaşık olay örgüsüne sahip filmlerin yapılması mümkün görünmektedir. Bu tarz yapımlara örnek, kullanıcının daha önceki seçimlerine göre hikâyenin gidişatında yeni seçimler sunan yapay zekâ algoritmasıyla geliştirilmiş Eco Studio'nun platformunda yayınladığı dizi filmlerdir (Akyol & Oğuzcan, 2019). Ancak, bu sürecin seyircide de bir talep dönüşümü gerektirmesinin, *Bandersnatch* sonrası yapımlarda interaktivite özelliğinin hala büyük oranda yaygınlaşmamasının gözlemlenmesine neden olduğu düşünülebilir. Ayrıca, daha yaratıcı interaktif anlatılar için, birbirinden farklı hikâye olasılıklarını oluşturan yaratıcı yazarların karmaşık yapay zekâ algoritmalarının kullanımına adapte olmaları gerekmektedir (Spierling, 2015). Yapay zekanın ürettiği görüntülerin film yapısına eklendiği bir *sistem* ile kurulmuş filmlerle, bu talep dönüşümünün hızlanma ihtimali öngörülebilir ve insan-yapay zekâ etkileşimin artmasıyla yaratıcılığı yüksek interaktif hikâyeler oluşturulma ihtimali artabilir. Yine de insanlık tarihi kadar eski klasik anlatı yapısının gücü ve etki alanı hesaba katıldığında; film izleme deneyimi ile oyun oynama deneyiminin melezleşmesinin, öngörüldüğü kadar yaygınlaşmayabileceği ihtimalini unutmamak gerekir.

Son bir deđini olarak, filmdeki Colin Ritman'ın *Pac-Man* oyunu ile ilgili teorisi, oyunun orijinal adının Japonca "Paku-Paku" ifadesinden gelen Puck-Man olmasından dolayı yanlıştır. Ancak yuvarlak başı üzerindeki kısa sarı saçlarıyla Colin'in *Pac-Man* karakterinin bizzat kendisi olma ihtimalini akla getirmektedir. Bu çalışmada bu ihtimale dair herhangi bir bulguya ulaşılmamıştır. Filmin biçimini olmasa da söylemini etkileyebilecek böyle bir bulgu ihtimalini, konu hakkında yapılacak diđer çalışmalar için faydalı olması temennisiyle hatırlatmakta fayda olabilir.

Hakem Deđerlendirmesi: Dış bađımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author has no conflict of interest to declare.

Grant Support: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynakça/References

- Akyol, O., & Ođuzcan, D. (2019). İnteraktif sinema ve mobil oyun bileşimi "Eyes of sky" üzerine bir inceleme. F. Aydođan (Ed.), *Endüstri 4.0 ve dijital medya* (s. 37-56). Der Yayınları.
- Andrew, J. D. (2010). *Büyük sinema kuramları* (Z. Atam, Çev.). Doruk Yayımcılık.
- Aristoteles. (2013). *Poetika şiir sanatı üzerine* (S. Rifat, Çev.). Can Sanat Yayınları.
- Arslan, A. (2009). *İlkçađ felsefe tarihi* (Cilt 3). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Ashwell, S. (2015, 26 Ocak). Standard patterns in choice-based games [Web log post]. <https://heterogenoustasks.wordpress.com/2015/01/26/standard-patterns-in-choice-based-games/>
- Balazs, B. (2019). *Sinema kuramı* (G. Aydın, Çev.). Doruk Yayınları.
- Bazin, A. (2011). *Sinema nedir?* (İ. Şener, Çev.). Doruk Yayınları.
- Borges, J. (1995). *Yolları çatallanan bahçe* (F. Özgüven, Çev.). İletişim Yayınları.
- Büker, S. (1989). *Film ve gerçek*. Anadolu Üniversitesi Eğitim Teknolojisi ve Yaygın Eğitim Vakfı.
- Cambridge University Press. (n.d.). *Form*. Retrieved April 2022, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/>
- Chandler, D., & Munday, R. (2018). *Medya ve iletişim sözlüğü* (B. Taşdemir, Çev.). İletişim Yayınları.
- Chatman, S. (2009). *Öykü ve söylem: Filmde ve kurmacada anlatı yapısı* (Ö. Yaren, Çev.). De Ki Basım Yayımları.
- Collins. (2008). *Thesaurus of the English language*. HarperCollins Publishers.
- Eco, U. (2021). *Açık yapıt* (T. Esmer, Çev.). Can Sanat Yayınları.
- Erinç, S. (1998). *Sanatın boyutları*. Çınar Yayınları.
- Hegel, G. W. (2019). *Estetik*. (T. Altuđ, & H. Hünler, Çev.). Kırmızı Kedi Yayınevi.

- Koenitz, H. (2010). Towards a theoretical framework for interactive digital narrative. In R. Aylett, M.Y. Lim, S. Louchart, P. Petta, & M. Riedl, (Eds.), *Interactive storytelling ICIDS 2010 Lecture notes in computer science*, vol. 6432. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-16638-9_22
- Koenitz, H. (2015). Towards a specific theory of interactive digital narrative. In H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen, & T. Sezen (Eds.), *Interactive digital narrative history, theory and practice* (pp. 91-105). Routledge.
- Koenitz, H., Ferri, G., Haahr, M., Sezen, D., & Sezen, T. (2015a). Perspectives on interactive digital narrative. In H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen, & T. Sezen (Eds.), *Interactive digital narrative history, theory and practice* (pp. 1-8). Routledge.
- Koenitz, H., Ferri, G., Haahr, M., Sezen, D., & Sezen, T. (2015b). The evolution of interactive digital narrative theory. In H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen, & T. Sezen (Eds.), *Interactive Digital Narrative History, Theory and Practice* (pp. 67-76). Routledge.
- Kuhn, A., & Westwell, G. (2012). *A dictionary of film studies*. Oxford University Press.
- Manovich, L. (1995). What is digital cinema? *The visual culture reader*, 2, 405-416.
- Moran, B. (1988). *Edebiyat kuramları ve eleştirisi*. Cem Yayınevi.
- Mutlu, E. (2008). *İletişim sözlüğü*. Ayraç Kitap+Evi.
- Nişancı, İ. (2018). *Teoride ve pratikte sinemada kurgu*. Doruk Yayınları.
- Odorico, S. (2015). Between interactivity, reality and participation: The interactive documentary form. *MEI Mediation and Information*, 39, 213-227.
- Raurso, N., Rasmussen, M., Persson, M., Petersen, T., Garðarsson, K., & Schoenau-Fog, H. (2021). Lean-back machina: Attention-based skippable segments in interactive cinema. *Interactive storytelling 14th international conference on interactive digital storytelling* (pp. 128-141). Springer.
- Rezk, A., & Haahr, M. (2020). The case for invisibility: Understanding and improving agency in *Black Mirror's Bandersnatch* and other interactive digital narrative works. *Interactive storytelling 13th international conference on interactive digital storytelling* (pp. 178-189). Springer.
- Rezk, A., & Haahr, M. (2022). Beyond free will: Understanding approaches to agency and their suitability for *Bandersnatch*-like titles. *Entertainment Computing*, 43, 1-11.
- Roth, C., & Koenitz, H. (2019). *Bandersnatch*, yea or nay? Reception and user experience of an interactive digital narrative video. *TVX '19: Proceedings of the 2019 ACM international conference on interactive experiences for TV and online video* (pp. 247-254). Association for Computing Machinery.
- Savaş, H. (2019). Film eleştirisinde biçim-içerik sorunu. *Karadeniz Teknik Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 6(17), 18-36.
- Sezen, D. (2013). Bir sanatsal ifade aracı olarak dijital oyunlar. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 45, 129-147.
- Spielring, U. (2015). Interaction design principles as narrative techniques for interactive digital storytelling. In H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen, & T. Sezen (Eds.), *Interactive digital narrative history, theory and practice* (pp. 159-173). Routledge.

- Stern, A. (2008). Embracing the combinatorial explosion: A brief prescription for interactive story R&D. *Interactive storytelling first joint international conference on interactive digital storytelling* (pp. 1-5). Springer.
- Steuer, J. (1992). Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. *Journal of Communication*, 4(42), 73-93.
- Şölenay, E. (1997). Sanatta biçim içerik sorunu. *Anadolu Sanat*, 7, 138-144.
- Teksoy, R. (2009). *Rekin Teksoy'un sinema tarihi (cilt 1)*. Oğlak Yayıncılık.
- Vosmeer, M., & Schouten, B. (2014). Interactive cinema: Engagement and interaction. *Interactive storytelling: 7th international conference on interactive digital storytelling* (pp. 140-147). Springer International Publishing.
- Yaren, Ö. (2013). Sinemada anlatı kuramı. Z. Özarslan (Ed.), *Sinema kuramları II: Beyazperdeyi aydınlatan kuramlar* (s. 167-192). Su Yayınevi.