

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TV SİNEMA ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İTERAKTİF SİNEMADA BİÇİM VE İÇERİK
İLİŞKİSİ: BANDERSNATCH ÖRNEĞİ

Nesibe Betül YURTSEVEN

2501180733

TEZ DANIŞMANI

Dr. Öğr. Üyesi İlğay NİŞANCI

İSTANBUL – 2022

ÖZ

İTERAKTİF SİNEMADA BİÇİM VE İÇERİK İLİŞKİSİ: BANDERSNATCH ÖRNEĞİ

NESİBE BETÜL YURTSEVEN

Dijitalleşmenin ve ardından internetin yaygınlaşması sayesinde, bilgi akışı ile olan ilişkimiz edildikten etkenine doğru bir dönüşüm sürecine girmiştir. Günümüzde, filmler başta olmak üzere iletişim ve sanat alanlarına dahil pek çok medyunda, tamamlanmış şekilde sunulan içeriği seyircinin nasıl alımladığı meselesi önemini korurken; seyircinin içerik/eser tamamlanmadan yaratım sürecine nasıl dahil olabileceği meselesi, 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 birikmektedir. Bu örneklerden, ana akım izleyicisine, yani geniş kitlelere ulaşabilmiş ilk yetişkinlere yönelik film olan *Black Mirror: Bandersnatch*, hem biçimi hem de içeriğiyle çalışılmaya değer bir yapımdır. İteraktif 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 alınacağının izini sürüyoruz. Hem kontrolü seyirciye veren yapısıyla hem de dallanan hikaye 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 çalıştığımız bu çalışmada, *Black Mirror: Bandersnatch* filminin içerik analizi yöntemiyle ayrıntılı bir yapısal tahlili yapılmıştır.

Anahtar kelimeler: interaktif, etkileşim, interaktivite, black mirror, bandersnatch, biçim, içerik

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN FORM AND CONTENT IN INTERACTIVE CINEMA: THE ANALYSIS OF BANDERSNATCH

NESİBE BETÜL YURTSEVEN

Thanks to the spread of digitalization and then the internet, our relationship with the flow of information has entered a process of transformation from passive to active. Today, while the issue of how the audience perceives the content presented in a completed form in medium including many communication and art fields, especially the cinema, remains important; the issue of how the audience can be involved in the creation process before content is completed remains as a discussion topic in front of us. In this direction, examples are accumulating where we see that the interactivity feature, which has been integrated into video games and social media applications for a long time, is tried to be adapted to cinema with high efficiency. Among these examples, *Black Mirror: Bandersnatch*, which is the first adult interactive film to reach mainstream audience, is a production worth working with both in form and content. In addition to the studies in which interactive films are handled from various perspectives, it can be realized that it is a necessity to focus on and define the artistic features of the interactive structure. For this purpose, in this study, we trace how the traditional dichotomy of form and content, which is the most classical discussion of cinema, will be handled in interactive films. Interactive narrative, which differs from the classical narrative structure with both its structure that gives control to the audience and its branching story possibilities, is a topic that continues to be created a theoretical framework for defining aesthetic elements and determining the relationship between them. In this study, in which we try to build a bridge between the most classical theories and the newest ones, a detailed structural analysis of the *Black Mirror: Bandersnatch* film has been made with the method of content analysis.

Keywords: interactive, interaction, interactivity, black mirror, Bandersnatch, form, content



ÖNSÖZ

Kurmacayı çok seviyorum. İnsana ya da insan benzeri varlığa ve içinde bulunduğu ya da içinde bulunma potansiyeli olduğu ya da doğaüstü bir şekilde var olabildiği evrenlere dair hikayeleri tüketmek, hayattaki en büyük zevklerimin başında geliyor. Bu doğrultuda roman okumak, sergilerde resimlere bakmak ya da resimlerin çeşitli yerlerdeki fotoğraflarına bakmak, teatral performansla dayalı gösterileri izlemek ya da bazen sadece dinlemek, görkemli bir tarihi mekanı gezmek, bana çok keyif veren aktiviteler. Hayatın akışı içinde bunlardan uzak kalmak zorunda olduğum zamanlar olsa da, izleme deneyiminden hiçbir zaman uzak kalmıyorum. Bunda sosyal medyanın sık kullanımının bir norm haline gelmesi ve sosyal medyada da görsel içeriğin sürekli akıyor olması önemli bir pay sahibi olsa da, film/dizi gibi kurmaca yapımları izlemenin çok daha önceden beri günlük rutinimizin bir parçası olmasının etkisi büyük. Günümüzde herkes her zaman kurmacayı izler diyebiliriz. Buradaki kurmaca gündüz kuşağındaki bir “reality show” da olabilir, gittikçe masalsı anlatıma evrilen bir haber bülteni de. Ancak kurmacayı izlemenin en keyifli ve “büyülü” hali, bence, film izlemektir.

Film izlemeye ve en çok da kurmaca filmi izlemeye olan sevgim, bu çalışmayı yapabilmemdeki ve olabildiği kadar keyifle tamamlamamdaki tek nedendir. Ve böyle bir çalışmayı yapmak için de, kurmacanın en zihin açıcı ve kurmaca içinde kurmaca sunan versiyonu olan bir filmi seçtim. Umarım ben açıklayıcı olmuşumdur, siz de okuduktan sonra zamanınızı iyi değerlendirmiş olduğunuzu düşünürsünüz.

Danışmanım ve sevgili hocam Dr. İlkay Nişancı başta olmak üzere, tüm İÜ İletişim Fakültesi Sinema anabilim dalı hocalarıma içtenlikle teşekkür ediyorum.

NESİBE BETÜL YURTSEVEN

İstanbul, 2022

İÇİNDEKİLER

ÖZ	II
ABSTRACT	III
ÖNSÖZ	V
ŞEKİL LİSTESİ	VIII
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA BİÇİM VE İÇERİK

1.1. Biçim	3
1.1.1. Biçim Nedir?	3
1.1.2. Biçimcilik	5
1.1.3. Anlatı Biçimi	16
1.2. İçerik	22
1.2.1. Gerçekçilik	23
1.2.2. Anlam	36

İKİNCİ BÖLÜM

İTERAKTİVİTE

2.1. Etkileşim	38
2.1.1. Görsel-İşitsel Yapımlarda İteraktivite Tarihi	39
2.2. Non-Linear Anlatım	42
2.3. Katılımcılık	46
2.4. Oyunlar	48

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

İTERAKTİF BİÇİM VE BANDERSNATCH

3.1. İnteraktif Biçim	51
3.2. Araştırma Yöntemi	57
3.2. Bandersnatch	58
3.2.1. İçerik	61
3.2.2. Biçim	82
SONUÇ	90
KAYNAKÇA	95

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 2.1. Dallanan Anlatım (Branching Narrative)	44
Şekil 2.2. Kılçık Anlatım (Fishbone Narrative)	45
Şekil 2.3. Paralel Anlatım (Parallel Narrative)	45
Şekil 2.4. Gauntlet Anlatım	46
Şekil 2.5. Zincir Anlatım (Threaded narrative)	46
Şekil 2.6. Eş Merkezli Anlatım (Concentric Narrative)	47
Şekil 3.1. Koenitz'in interaktif dijital anlatı modeli	56
Şekil 3.2. Koenitz'in protohikaye modeli	58
Şekil 3.3. Bandersnatch İnfografiği	61
Şekil 3.4. Bandersnatch'in Nötr Başlangıcı	63
Şekil 3.5. Filmin ilk kritik seçimi	64
Şekil 3.6. Stefan'ın annesinden bahsetmesi	65
Şekil 3.7. Stefan'ın muayenehanenin önüne gelişi	66
Şekil 3.8. Stefan'ın ilaçlarla ilgili seçenekleri	69
Şekil 3.9. Stefan'ın Colin'i takip edip etmemesine bağlı sonuçlar	73
Şekil 3.10. Colin'in takip edildiği olasılıkta işaret seçenekleri	75
Şekil 3.11. Colin'in takip edilmediği olasılıkta işaret seçenekleri	76
Şekil 3.12. Colin'in takip edildiği olasılıkta White Bear logosunun seçenekleri.....	78
Şekil 3.13. Colin'in takip edilmediği olasılıkta White Bear logosunun seçenekleri.	82
Şekil 3.14. Koenitz'in modeline göre Bandersnatch'in yapısı	84

Şekil 3.15. Bandernatch’ın Gauntlet Anlatı Yapısı	85
Şekil 3.16. Protohikaye sistemine göre Bandersnatch	86



GİRİŞ

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 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 halini aldı. Her yeni gelişme; sinemanın bir sanat ya da medyum olarak işlevleri bağlamında, kuramsal açıdan ilgilenenler, filmi yapanlar, hatta izleyiciler tarafından sorgulandı - bazen hararetle yeniliğe itiraz edildi. Günümüzde, dijital platformlar başta olmak üzere, izleyici için sinema deneyiminin yaşanabileceği pek çok medyumun kullanımının yaygınlaşması, 1927’den beri süregelen sinema-teknolojik yenilik tartışmasının yeni gündem maddelerini önümüze sermektedir. Bunlardan biri de, “kullanıcı”ya dönüşmüş seyirciyi, hikayenin gidişatında bir “karar verici”, dolayısıyla “yaratıcı” konumuna taşıyan interaktif filmlerdir.

Klasik anlatı diye de adlandırılan linear 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. Günümüzdeyse, streaming teknolojisi, video oyunlarla etkileşim, katılımcı kültür ve interaktif anlatıyı mümkün

kılan yazılımlar ile interaktivite fikri sinemaya hızla eklemlenmektedir. Bu süreç de, 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. Ancak 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) Bu nedenle, sinemadaki yeni gelişmeleri incelerken klasik kuramlara başvurmak aydınlatıcı olacaktır.

Bu doğrultuda, sinemanın yeni bir dönemeci diyebileceğimiz interaktif anlatılı filmleri anlayabilmek için; sinemada klasik biçim-içerik dikotomisini hatırladıktan sonra, interaktivitenin gelişiminin ve sinemaya ne kadar eklemlenmiş olduğunun izini sürüp, nihayetinde *Black Mirror: Bandersnatch* filmini inceleyerek interaktif bir anlatıda biçimi ve içeriği tanımlayacak ve bunlar arasındaki ilişkiye göz atacağız.

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA BİÇİM VE İÇERİK

1.1. Biçim

Bir sanat yapıtını meydana getiren öğeleri, Aristoteles (2013) tragedya üzerinden altı gruba ayırır: Hikaye/olay örgüsü, karakterler, sözel dışavurum (dil), düşünce, gösteri (dekorasyon) ve şarkı düzeni (müzik). Aristoteles'e göre bu öğelerden en önemlisi hikaye 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, özü yani yapıtın sahip olduğu düşünceyi yansıtması gerekir. *Poetika*'dan beri süregelen bu ayrım; 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 atalım.

1.1.1. Biçim Nedir?

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 ayrılabilir. Film stilinin 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. (Oxford University Press, 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.

Sinemanın diğer sanatlardan, özellikle tiyatrodan, en büyük biçimsel farkını, **kamera** aracı yaratır. Filmin uzamını farklı açılardan kaydedebilen kamera, sinemayı tiyatro ya da mimari gibi uzamı bir bütün olarak sunan sanatlardan ayırır ve seyircisine yakın-geniş planlar göstererek olayların, karakterlerin ve hareketlerin film yapımcısının odaklandığı yerden algılanmasını sağlar. Bela Balazs kameranın bu işlevini, bir sahnenin yakın plandan çekimlerini görmemizin, performatif bir sanatta ya da resimde görülemeyecek bir deneyim olduğunu ifade ederek vurgular. Balazs’a göre, birbirinden yalıtılmış ve ayrı çekimler yerine yaşamın en küçük ayrıntılarını görebildiğimiz yakın planlar, sırları ve gizemleri olduğu gibi perdede görmemizi sağlayarak yepyeni bir sanat ortaya çıkarır. (2019, s. 58)

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 Lumiere’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)

Sanat tarihi boyunca içeriğin biçimden daha önemli olduğunu savunan görüşler olduğu gibi, içeriğin biçimin bir parçası olduğunu ortaya koyan görüşler de vardır. Bu görüşe göre biçim, sanat yapıtına atfedilen bütüncül bir sistemdir; dolayısıyla filmi oluşturan konu ve düşüncelerin hepsi diğer biçim öğeleriyle dinamik bir ilişkiye girerek bir bütünü ortaya çıkarır. (Bordwell & Thompson, 2009, s. 56) Aynı dönemi ele alan *Bir Ulusun Doğuşu* (1915), *Rüzgar Gibi Geçti* (1939) ve *İyi, Kötü ve Çirkin* (1966) filmlerinin ilki Amerikan iç savaşını Griffith’in gözünden bize izletirken; iç savaş, ikincisinde bir aşk hikayesinin, üçüncüdeyse bir altın arama serüveninin arka planıdır. Bordwell ve Thompson, bu örneklerde filmlerin biçimsel bağlamıyla konuyu

algılayış şeklimizin değiştiğini vurgular. Ayrıca izleyicide yerleşmiş biçim anlayışının, bir filmde her şeyin yerli yerinde olduğu duygusunu yarattığını vurgulayan yazarlar; bu anlayış sayesinde, yarım bırakılmış bir öykünün izleyicide hayal kırıklığı duygusu yarattığını ifade eder.

Biçim, bir eserdeki her bir ögenin bir araya gelerek bağlar kurması ve bu bağların oluşturduğu yapıdır. Berna Moran, bu yapısal düzene “organik bütünlük” der. (1988, s. 147)

Geleneksel biçim ve içerik ayrımı, içeriğin daha önemli olduğunu savunan akımlar ve kuramlar ortaya çıkarmıştır. Ancak sinemanın ortaya çıkışından itibaren kuramlaşma sürecinde, ilk ortaya çıkan görüşün biçimcilik olduğunu görürüz.

1.1.2. Biçimcilik

Biçimcilik, 1910’larda Rusya’da başlayan dilbilim çalışmaları ile ilk kez şekillenir ve Vladimir Propp’un basit halk masallarından “olağanüstü” olarak tanımladıklarını kapsayan bir biçim oluşturmasıyla kuramsallaşır. Masalların işlevlerini kategorize eden Propp, işlevi, masalda yer alan karakterin eylemlerinin olay akışı içindeki anlamı olarak tanımlar. (1985, s. 28) Karakterlerin kim olduğundan ve işlevlerini nasıl icra ettiklerinden bağımsız, masalın en temel ögesinin kişilerin işlevi olduğunu savunan Propp; işlevlerin tespitinden sonra bunların nasıl bir düzenle sunulduğunu inceler. Masallardaki işlevlerin diziliş düzeninin de, yapısal olarak türlerinin de aynı olduğunu açıkladıktan sonra, tespit ettiği 31 tane işlevi ve masalları oluşturan öğeleri tek tek ortaya koyar. Masalda yer alan öğelerin benzerliklerini formüle ederek, türlerin de kendi aralarında benzeşebileceği çıkarımına ulaşır.

Bir masalı masal yapanın, onun yapısı, yani biçimi olduğunu ortaya koyduktan sonra Propp, masalın içeriğinin öğelerini tanımlar. Yapının masaldaki yüklemle oluştuğunu, diğer öğelerinse “konu” olduğunu öne sürer. Özneler, tümleçler ve söylemin bölümleri olarak açıkladığı bu öğelerden birinin değişmesi, masalın konusunun değişmesiyle sonuçlanır. (1985, s. 114-115) Masalın yapısı sabit kalırken; özü itibarıyla hep aynı olup içerdiği “değişken” öğelerle değişebilen konuyu, yani içeriği ikinci plana atarak, klasik biçimcilik tezini ortaya çıkarmış olmaktadır.

Biçimcilik, sanatın özünün, dış dünya, sanatçı ya da alımlayıcıda değil; sanat yapıtının direkt kendisinde, yapısında aranması gerektiğini savunur. (Savaş, 2019) Sinemada biçimin öncelikli öneme sahip olduğunu iddia eden kuramlar ise biçimci kuramlar olarak sınıflandırılır. Sinemayı ilk kuramlaştıranlardan Munsterberg ve Arnheim gibi Alman psikologlar sinemada biçimci yaklaşımı başlatırken; onları Pudovkin, Kuleşov ve Eisenstein gibi Rus biçimci sinemacılar izler. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonraysa Macar Bela Balazs oluşturduğu sinema kuramıyla biçimciliğe önemli katkılar sağlar. Sinemanın ilk yıllarına damgasını vuran biçimcilik, Fransız kuramcı Andre Bazin ve Alman kuramcı Siegfried Kracauer tarafından oluşturulan gerçekçilik kuramlarıyla baskınlığını yitirmeye başlar.

“Düğmeye basın, o gerisini yapar” diyerek kameranın doğanın benzerini yarattığını vurgulayan Kodak markası yetkililerinden başlayarak (Büker, 1989, s. 2), gerçekçi kuramlara göre sinemayı sanat yapan, gerçeğe sadık kalmasıdır. Biçimcilere göre ise, gerçeğin temsili ile gerçek birbirinden farklıdır ve sinemayı sanat yapan da bu farktır. Diğer sanatlarda bulunmayan montaj (editing), biçimciler için gerçek ile gerçeğin sinemadaki temsili arasındaki en önemli farkı yaratandır. (Savaş, 2019) Gerçekçilerse montajın önemini indirger ve alan derinliğinin, kamera hareketinin ve uzun çekimlerin daha önemli olduğunu savunur.

Özdemir, sinemaya dair ilk kuramların, sinemanın diğer sanatlardan bağımsız, kendi başına özgün bir sanat dalı olduğunu ortaya koymaya çalıştığını vurgulayarak, “gerçekçilik” ve “biçimcilik” meselesi üzerinden keskin ayrımlara gitmenin doğru bir tutum olamayacağını savunur. (2009) Bu doğrultuda, Munsterberg ve Eisenstein gibi biçimci kuramcılarının, büyük oranda 1920’li yıllarda oluşturulan algı psikolojisine dayanarak, sinemanın zihinsel süreçlerle yakın alakası üzerinde durduğunu ve bu alaka sayesinde sinemanın özgün bir sanat olduğunu ortaya koyduklarını ifade eder. Örneğin, sinemanın yalnızca zihinsel süreçlerle alakalı olmayıp, sosyal olgularla da alakalı olduğunu ilk öne süren, biçimci bir kuramcı olan Munsterberg’tir. Gerçekçi bir kuramcı olan Bazin ise; felsefe, edebiyat, psikoloji gibi diğer alanların biçimle alakalı olan yöntemlerini sinemaya taşıyan kişi olmuştur. Dolayısıyla, biçimcilik ve gerçekçilik diye keskin ayrımlara gitmek yerine, bu iki yaklaşımın da ortaya koyduğu bulguları bir bütün olarak değerlendirmek daha işlevsel bir tutumdur.

Amerikalı şair Vachel Lindsay, *The Art of Moving Picture* kitabıyla sinemayı sanat olarak ilk ele alan kişidir. Kitabının önemi, sinemayı bir sanat olarak ele alan ilk kitap olmasının yanı sıra, sinemanın keşfinin taş devrindeki resim-yazının bulunması kadar önemli bir gelişme olduğunu vurgulayan öngörüsündedir. Filmleri aksiyon filmleri, içtenlikli filmler ve şahane filmler olarak üçe ayıran Lindsay; sinemayı klasik sanatlarla karşılaştırarak, hareketli-heykel, hareketli-resim, hareketli-mimari başlıklarıyla incelemiştir. (Monaco, 2001, s. 370) Lindsay'ın biçimciler açısından önemi de, bu karşılaştırmayla sinemanın diğer sanatlardan farklılaştığı yönleri ortaya çıkarmış olmasıdır.

Lindsay'ın, zamanında ciddiye alınmayan izleyicinin filmi izlerken diyaloga katılması gerektiği önerisi, sinemada ilk interaktivite arayışıdır. Lindsay bu sayede, sinema deneyiminin müzik dinleme deneyiminden farklı olacağını öne sürmüştür. Monaco bunu, “Lindsay'ın önerisi ciddiye alınsaydı çok daha erken bir dönemde seyirci etkileşiminden bahsediyor olacağımız” şeklinde yorumlar. (2001, s. 371)

Lindsay'den oldukça farklı bir yaklaşımla ancak denk bir önemle, Alman-Amerikan psikolog Munsterberg, sinemayı bir sanat olarak ele alan ilk kuramcıdır. Sinemanın, tiyatroyu ya da romanı taklit ederek değil, kendi diliyle bir statü kazanacağını gören Munsterberg, film izleme deneyimi sırasında insan zihninde gerçekleşen süreçleri değerlendirmiştir.

Munsterberg, sinemanın öneminin gerçeği yansıtmasında değil, zihinsel süreçleri harekete geçirmesinde olduğunu savunur. Bu doğrultuda, dünyada var olmakta olan aksiyonu, sesi, doğal rengi yakalayan belgeselin önemini reddeder; olanı alıp yeniden düzenleyip tasarlayan zihinsel süreci vurgular. (Özdemir, 2009)

Yaşadığı dönemin yaygın eğiliminin aksine, Munsterberg, film izleme deneyimini düş görmekle benzer olarak ele alan Freudçu yöntemi değil, film ile izleyici arasında karşılıklı etkileşime dayanan bir yöntemi kılavuz edinir. Bu da Freud öncesi döneme ait bir yaklaşım olduğu için, Munsterberg'in fikirleri uzun süre göz ardı edilir; ancak 1960'larda yeniden keşfedilir ve günümüzde dahi oldukça modern bir yaklaşım olarak ele alınır.

Film gösterimi dediğimiz, görüntülerin ardı ardına sıralanması olgusunun, gerçekte var olmayan bir hareketin zihin tarafından gerçekte varmış gibi algılanması olduğunu ilk Munsterberg tanımlar. Günümüzde buna “fı olgusu” denmektedir. 1916 yılında yazdığı *The Photoplay: A Psychological Study* kitabında; “Dikkat”, “Bellek ve İmgelem” ile “Duygular” adlı ayrı ayrı bölümlerde, seyircinin yönetmenle iş birliği içinde aktif bir izleme süreci gerçekleştirdiğini anlatmıştır. (Monaco, 2001, s. 372)

Sinemanın basit bir kitle eğlence aracından çok öte, bir sanat dalı olduğunu kuramsallaştırmaya çalışan ilk kuramcılardan biri de Alman psikolog Rudolf Arnheim’dir. Sinemanın gerçeği seri bir şekilde kopyalayan teknik bir yenilikten ibaret olduğunu savunan yorumculara karşı çıkan Arnheim, sinemanın gerçeği yakalamak konusundaki sınırlılıklarına dikkat çeker. Sinemanın siyah-beyaz olduğu dönemde çalışmalarına başlayan Arnheim, doğadaki renklerin filmlerde yer almamasının bile başlı başına doğanın birebir kopyalanışını imkansızlaştırdığını iddia eder. Arnheim sinemadaki renksizliğin sinemanın gerçekliği kopyalaması yerine yeni bir gerçeklik oluşturduğunu ifade etmekle kalmamış, bu durumun sinemayı sanat yapan en önemli nedenlerden biri olduğunu savunmuş ve bu doğrultuda renkli sinemaya geçişe karşı çıkmıştır. (Büker, 1989)

Arnheim’in biçimi öne çıkarmasında, sinemanın bir sanat olduğunu kanıtlama güdüsünün etkisi büyüktür. Sinemanın gerçekçi olamayacağını vurgularken, temel motivasyonunun, sinemanın gerçekliği kopyalayan bir araç olmasının onun değerini basit bir sanayi makinesine indirgeyeceğini düşünmesi olduğu görülür. Arnheim’a göre sinemanın renksizliği, iki boyutluluğu ve çerçevelemesi, onun mutlak biçim öğeleridir ve bu öğeler sinemayı sanat yapar.

Sinemanın iki boyutlu yapısı, Arnheim için görüntünün biçimsel yapıbozumunu kaçınılmaz kılmaktadır. Çünkü iki boyutluluk, sinemadaki görüntüleri gerçek görüntülerden halihazırda farklı algılamamıza neden olur. Kaydedilen uzamın tamamının aktarılamayıp, filme alınacak çerçeveyi yönetmenin seçmesi de, gerçeğe ancak dolaylı yoldan erişmemize neden olur. (Köprü, 2009)

Eisenstein, Pudovkin ve Kuleşov’un başını çektiği Rus biçimci sinemacılar, gerçekliği ve perdeye yansıyanın gerçekliğini önemserler. Bu doğrultuda, filmlerinde

tiyatro oyuncularını yerine gerçek kişiler kullanmışlardır. Eisenstein, sütçü kız rolü için gerçek bir sütçü kızı kullanırken; Pudovkin *Cengiz Han'ın Torunu* (1928) filminde bir kürkü hayranlıkla izleyen Çinlileri göstermek için, bir sihirbazı izleyen gerçek Çinlileri kullanmış ve onları kürk çekimleriyle montajlayarak istediği etkiyi oluşturmuştur. (Büker, 1989, s. 9)

Kuleşov, sinemanın nesnel gerçekliği kullandığını ve bu gerçekliği değiştirmenin mümkün olduğunu savunur. Kuleşov'a göre, bir ressamın yaptığı iskemle resmi güzel olabilir, ancak perdeye yansıtılınca güzel görünmez. Gerçek bir iskemleyse perdede güzel görünür. Bunun nedeni, perdeye gerçek şeylerin yansıyor olmasıdır. Kuleşov, bu nesnel gerçekliğin montajla düzenlenmesi gerektiğini ifade eder. (1989, s. 11)

Kuleşov, çekimlerin etkileşiminden doğan anlamı araştırırken, çekimlerin içeriğini değil, düzenlenişini önemsemiştir. Bu doğrultuda bir dizi deney yaparken, gerçekte var olmayan uzamlar yaratmış, aynı görüntünün montaja göre farklı algılandığını göstermiş ve oyuncuların performanslarına montaj aracılığıyla yeni anlamlar yüklendiğini kanıtlamıştır. Bu da onu montajı ilk ön plana çıkaran kuramcı yapmaktadır. Onu, montajı sinemayı sinema yapan öge ilan eden Eisenstein takip eder.

Andrew'a göre, Eisenstein'ın sinemanın temeli olarak gördüğü montaj kuramı, büyük oranda psikolog Edward Bradford Titchener'ın, bir anlamı oluşturmak için en az iki algının bir araya gelmesi gerektiğini savunan ikilik kuramına dayanır. (Özdemir, 2009) Dolayısıyla Eisenstein'a göre film stili, anlatılacak bir olayın uzun çekimlerini gerçekleştirerek değil, önemli parçalarının bir araya getirilmesiyle oluşturulmalıdır. Bu doğrultuda kurgu, önemli görüntülerin çakıştırılmasıyla bir anlam oluşturacak şekilde yapılmalıdır ve montajın önemi de buradan gelmektedir.

Eisenstein, doğanın doğrudan ve olduğu gibi kavranabilmesinin mümkün olmadığını, onun ancak zihin tarafından alınıp işleminden geçirilerek algılanabildiğini iddia eder. Dolayısıyla sinemanın doğayı olduğu gibi yansıtan mekanik bir işlem olmaması, gerçekliğin yeniden şekillendirilmesi gerekir. O, doğa yapıtları için söz konusu olan kuralların sanat yapıtları için de geçerli olabildiğine inanır. Bu durumu Andrew, Eisenstein'ın her bir ögenin ölçülebilir olduğu doğa yasalarını sinemaya

uyarlama isteği şeklinde yorumlar. (2010) Eisenstein'a göre bir yönetmenin, bir heykeltıraşın hammadde olan taşı alıp şekillendirmesi gibi, ham çekimleri alıp onlara bir biçim vermesi gerekir. Çünkü Eisenstein, gerçeği yakalamak için gerçeği parçalarına bölüp yeniden bir araya getirmek gerektiğine inanır.

Eisenstein, bir filmdeki ışık, çerçeve, oyunculuk ve hikaye gibi her bir bileşenin birbiriyle ilişkili, önemli ve ahenkli olduğu bir bütün oluşturan biçimci bir sistemi sinemaya uyarlamaya çalıştı. Ona göre bir filmin her bir parçasını bir araya getirip, “derinlemesine insancıl” bir eylemdir. Dolayısıyla parçaları montajla birleştirmek, bu insancıl dokunuş sayesinde yeni bir anlam yaratır ve ortaya yeni bir nitelik çıkar. (Özdemir, 2009) Köprü; sinemanın özünün görüntülerle oynamak, onları parçalayıp tekrar bir araya getirmek olduğuna inanan Eisenstein'ın, günümüzde yaşasaydı görüntülerle oynamayı en ileri seviyeye taşıyan bilgisayar efektlerine oldukça ilgi duyacağını düşünür. (Köprü, 2009)

Uzak Doğu kültüründen ilham aldığını söyleyen Eisenstein, bu kültürün dillerindeki hiyeroglif ve benzeri resim-yazıların yapısının, kendi montaj fikrini beslediğini anlatır. (Nişancı, 2018, s. 155-156) Bu yazılardaki farklı iki işaretin bir araya gelince üçüncü bir anlam oluşturmamasından etkilenen Eisenstein, diyalektik montaj anlayışını buradan aldığını belirtir. (Eisenstein, 1985, s. 42-59)

Eisenstein'ın, sanat eserinin salt kendi biçiminin oluşturduğu anlama değil, kendi dışında bir şeye işaret etmesine de önem vermesi, onu diğer biçimcilerden ayırır. Eisenstein'a göre eser kendinden ibaret olamaz ve kendi dışında bir bilgi de vermelidir. Onun biçime verdiği önem, hayata dair yeni bir anlamın, yeni bir algılayışın ve dinamizmin ancak belirli bir biçimi kullanarak ortaya çıkarılabileceğine olan inancından kaynaklanmaktadır. Yani Eisenstein için biçim, diğer biçimcilerden farklı olarak, nihai bir amaç değil, bir araçtır.

Benzer şekilde, Eisenstein biçim ve içerik öğelerinin her ikisine de gereğinden fazla önem vermemek gerektiğini, önemli olanın ikisiyle bir araya getirilen bütün olduğuna dikkat çeker. Bir içeriğin hangi biçimle dizilip bir araya getirildiği önemli olsa da, birincil öneme sahip olan, o bir araya getiriliş sonucunda ortaya çıkandır. Buna örnek olarak saat eşyasını verir. Bir saat kadranını tutan malzeme ile 1'den 12'ye kadar

sayıların belirli bir düzen içinde sıralanması, oluşan bu saat eşyasını bir “zamanın göstereni” yapabilir. Ancak Tolstoy’un Anna Karenina’sındaki karakter Vlonski’nin saati görüp de algılayamaması örneğinde olduğu gibi, saatin kaç olduğu anlamını yaratan zihindir. (Özdemir, 2009)

Eisenstein, montajı kendisinden önce ele alan kuramların, onu çekimleri art arda dizen tuğlaları sıralamak gibi algılamasına karşı çıkar. (1985, s. 63) Ona göre montaj, birbirinden farklı, hatta bazen birbirine zıt çekimlerin bir araya getirilerek, hatta çatıştırılarak, yeni bir düşünce ortaya çıkarma işlemidir. O, filmin görevinin, bir olaylar silsilesinin mantıklı bir şekilde öyküleştirilmesi değil, bir öykünün coşturucu ve harekete geçirici şekilde aktarılması olduğunu savunur. Bu coşku da ancak montajla sağlanmaktadır.

Eisenstein, sesin sinemaya girişinin, filme kaydedilmiş tiyatro oyunu gibi eserlerin sayısındaki artışı tetikleyeceğini ve sesin de işin içine girmesiyle, montaj sürecinde görüntülerle oynamanın zorlaşacağını vurgulayarak; sesle ilgili kaygılarını dile getirir. Pudovkin ile birlikte kaleme aldığı manifestoda sesli sinemanın sakıncalarını dile getirir, ancak sesin sinemaya getireceği yeni olanakları da göz ardı etmez. Bu yeni olanaklardan birinin, sesin gelişinin, sessiz sinemada sıklıkla kullanılan ara yazıların vadesinin dolmasına neden olacağı olduğunu söyler. Eisenstein’a göre ara yazıların tedavülden kalkması, filmin dinamizmini düşüren kesmelere son verecektir. Ek olarak, sesin bir montaj ögesi olarak ele alınması ve senkronizasyon ile ilgili deneyler yapılması gerektiğini savunur.

Eisenstein’ın renk ile ilgili düşünceleri de, ses üzerine düşünceleriyle paralellik gösterir. Ona göre, renk bir biçim ögesi olarak anlatımı güçlendirebilir. Ancak Eisenstein için bunun şartı, rengi sürekli değil, doğru yerde ve doğru zamanda kullanmaktır.

Eisenstein’ın seyirci olgusunu da diğer kuramcılardan farklı ele aldığı görülür. Onun için seyirci, anlam yaratma sürecinde aktiftir. Sanat yapıtının öznesi değil paydaşı olarak, anlamın oluşumu sürecinde rol oynar. 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.

Sinemanın en büyük biçimcilerinden biri kabul edilen Eisenstein, biçim konusunda ustalaşmadan içeriğin aktarılamayacağını söyler. Ona göre biçimi yetkin kullanamamak, içeriği anlamadaki eksikliğin de belirtisidir. Ancak Eisenstein gerçeğe de saygı duyar ve bütün çabasının onu ortaya çıkarmak olduğunu savunur. Eisenstein, gerçeğe gerçekliğin imkanları üzerinden ulaşılabilirliğini iddia eden Bazin’in aksine, gerçeği parçalayıp karıştırarak, “onun olgular karşısındaki tutumunu yansıtan ritimsel özelliklerini ortaya çıkarmaya” çalışır. (Özdemir, 2009)

Pek çoğu günümüzde yaygın kabul edilen sinema öğretileri olsa da, biçimci kuramlara en önemli katkıları yapanlardan biri de Macar kuramcı Bela Balazs’tır. Balazs, sinemanın diğer sanatlardan farklarını incelerken, bunlardan birinin prodüksiyon aşaması olduğuna dikkat çeker. Diğer sanatlarda söz konusu olmayan büyüklükte prodüksiyon masrafına sahip olması, sinema sanatının başlıca özelliklerinden biridir. Ona göre, sinema sanatının, icat edildiği Avrupa’da değil de, onu bir endüstri olarak ele alan Amerika’da bir sanat olarak doğup büyümesinin başlıca nedeni de, bu büyük ekonomik yüküdür. (Balazs, 2019, s. 49)

Bu doğrultuda, Balazs’a göre sinemanın Avrupa’da bir sanat olarak gelişiminin önündeki en büyük engellerden bir diğeri, klasik Avrupa estetik anlayışıdır. Balazs’a göre kökü Antik Yunan’a dayanan eski sanat anlayışının, yeni bir sanat dalı olan sinemaya katabileceği pek bir şey yoktur. Bu argümana gösterdiği kanıt ise, sinemanın icat edildiği Fransa’da değil, Amerika’da gelişmiş olmasıdır. Bu sebeple de, sinemanın klasik estetik anlayışından uzak, yeni ve özgün bir dile sahip olması gerekmektedir. (2019, s. 78)

Biçimci bir kuramcı olan Balazs, sinemanın kendine özgü dilinin yanı sıra, seyircinin onu nasıl alımladığıyla ilgisinin de incelenmesi gerektiğine inanır. Ona göre bu alımlama şekli, insanlık tarihinde daha önce var olmayan bir görme kültürü geliştirmektedir. Görüntüleri birbirine bağlayan seyirciyle film arasında kurulan bu

etkileşim, görsel kültürün dönüşümüdür ve seyirci bu kültürü hem öğrenir hem de geliştirerek ileriye taşınmasını sağlar.

Balazs için seyirci, sinemanın gelişip ilerlemesindeki en önemli paydaştır. Ona göre, seyircinin eğitilmiş olup yönetmenlerden boş eğlence prodüksiyonları değil, kaliteli yapımlar talep etmesi, yönetmenleri (asıl eğilimleri ne olursa olsun) nitelikli filmler üretmeye mecbur bırakarak sinema sanatının her geçen gün ileriye gitmesini sağlayacaktır.

Balazs'a göre sinemanın en önemli yeniliklerinden biri de, daha önce hiçbir sanatta görülmeyen oranda seyirciyi özdeşleştirebilmesidir. Sinemanın ilk yıllarını yoğun bir şekilde etkileyen tiyatrodan, seyirci olayları dışarıdan izlerken; sinemada seyirci olayları oyuncuların gözlerinden görür. Balazs, bunun da seyircinin kolayca filmin içine girip kendini özdeşleştirebilmesini sağladığını ortaya koymuştur. (2019, s. 77)

Balazs, sinemanın sahip olduğu özdeşleştirme etkisinin, sinemanın Avrupa yerine Amerika'da gelişmesinin nedenlerinden biri olduğunu iddia eder. Ona göre, Avrupa'nın klasik sanatlarından gelen estetik anlayışı, eserle alımlayıcı arasına aşılabilir bir mesafe koymaktadır. Balazs için Avrupa sanatı, içine girilemez, kendi kendine var olan bir yapıdır. (2019, s. 79) Bundan dolayı da sinema, Avrupa estetiğini hiçe sayarak seyircinin filmin tam ortasına girmesini sağlamayı başaran Hollywood'da gelişmiştir.

Balazs'ın özgün bir sanat dalı olarak sinemanın getirdiğini düşündüğü en büyük yeniliklerden biri de, yakın plan çekimidir. Yakın çekim, özellikle sessiz sinemada, oyuncular duygularını sözlü ifade edemedikleri için mimiklerle ifade etmek durumunda kaldıklarından çok işlevsel bir ifade aracıdır. Ona göre, yakın çekim, daha önce günlük yaşantımızda dikkat etmediğimiz detaylara odaklanmamızı sağlar. (2019, s. 84) Balazs ayrıca, yakın plan çekimin sessiz filmde konuşamayan oyuncuların konuşmalarını sağladığını ifade eder. (2019, s. 92)

Yakın çekimlerin kullanımı, sesli sinemaya geçişte yönetmenleri bocalatmış ve yakın çekime diyalogun eklenmesinin dikkat dağıttığını düşündükleri için az diyaloglu

senaryolara yöneltmiştir. Bu durum Balazs’a göre, sessiz sinemanın sesli sinemaya bir üstünlüğüdür. Neredeyse sadece yakın çekimlerden oluşan *Jean Darc’ın Çilesi* (1928) filmi, bu konuda bir başyapıt kabul edilir. (2019, s. 103)

Balazs, tiyatrodan farklı olarak, sahnedeki arka planın da sinemada çok önemli olduğunu vurgular. Sinemanın iki boyutluluğu öndeki oyuncuyla arkadaki dekoru aynı düzlemde gösterir; dolayısıyla dekor bazen oyuncudan daha fazla şey aktarabilir. Balazs, sinemacının bu gerçeği ihmal etmemesi gerektiğine dikkat çeker.

Diğer biçimciler gibi Balazs da montaja çok önem verir. Montajın gücünün, aynı çekimleri kullanarak birbirinden farklı, hatta birbirine zıt anlamlar yaratabilmesinden geldiğini ifade eder. Buna örnek olarak da Eisenstein’ın *Potemkin Zırhlısı* (1925) filminin montajını değiştiren bir İskandinav dağıtımıcının hikayesini anlatır. Film, filme adını veren geminin içindeki askerlerin kendilerine kurtlanmış çürük et verilmesi sonucu tepki göstermesini, tepkilerini dile getiren askerlerin subaylar tarafından kurşuna dizilmesinin emredilmesini ve bunun üzerine patlayan isyanı anlatır. İskandinav dağıtımıcı, Eisenstein’a filmin montajını değiştirmek istediğini söyler; Eisenstein da filmde hiçbir sahne çıkarılmaması ve filme hiçbir sahne eklenmemesi koşuluyla kabul eder. İskandinav sinemacı, filmin başındaki isyancıların idam edilmesi için askerlerin tüfeklerini kaldırdığı sahneleri alıp filmin sonuna koyar. Filmin orijinalinde, hikayenin başlarında tüfeklerini kaldıran askerler son anda tüfeklerini indirmiştir ve isyan bu şekilde başlar. İskandinav sinemacının müdahalesiyle ise, isyanın bozuk etler yüzünden çıktığı ve sonunda da isyancıların yakalanıp idam edildiği anlamı oluşur. Balazs bu hikayeyle, montajın gücünü vurgular. (Balazs, 2019, s. 150-151)

Balazs için sinemanın oluşturduğu görsel dil; konuşmanın olmadığı zaman onun yerini tutan bir dil değil, kendi başına bir iletişim biçimi, hatta insanlığın orijinal dilidir. Bu sebeple, sesin sinemaya girmesi, bu dili zedeleyen zararlı bir gelişmedir. (2019, s. 97-101) Bu doğrultuda, sinemanın sessiz döneminin ayrıntılı bir analizine girişir ve bunu da sessiz sinemanın unutulduğu gelecekteki sinemacılara doğru yolu göstermesi için yaptığını ifade eder.

Balazs, incelemelerini sessiz sinema üzerinden yapsa da, sinemada sese karşı değildir. Ona göre ses; sinemaya girişiyle filmlerin biçimsel bütünlüğüne zarar vermiş ve filmleri birer tiyatro oyunu taklidi haline getirmiş olsa da, zamanla ses, sinemanın önemli biçim araçlarından biri haline gelecektir. Sesin başa çıkılması gereken bir eklenti olarak değil, güçlü bir ifade aracı olarak sinemanın bir parçası haline gelmesi, Balazs’a göre kuramcılarının üzerinde kafa yorması gereken konulardan biridir.

Balazs, ses ile ilgili düşüncelerinin benzerlerini, renk ile ilgili de dile getirir. Sinemacının, doğadaki renkleri kullanmak zorunda kaldığı için, ressamın ifade gücüne ve özgürlüğüne sahip olmadığını dile getirse de, zamanla ve teknik geliştikçe bu sınırlılıkların kalkacağına inanır. Ona göre renkleri en iyi kullanabilenler, kendi renklerini kendileri yaratan animasyonculardır (çizgi filmciler). Benzer şekilde, Balazs üç boyuta da karşı değildir; Arnheim gibi iki boyuttan çıkmanın seyirciyi psikolojik olarak farklı bir düzleme iteceğini düşünmez. Hatta stereoskopik filmin, filmleri geleneksel kompozisyon anlayışından daha hızlı koparacağını, böylece daha “filmsel” olacağını öne sürer. (2019, s. 297-298)

Balazs, sinema biçimcilerinin en önemlilerinden biri olsa da, salt biçimcilikten hoşlanmaz. Ona göre, avangart yapımların düştüğü yanlış, içerikte var olmayan anlamı, yakın plan gibi biçim araçlarıyla yaratmaya çalışmalarıdır. Ortada bir anlam yokken bu tarz yöntemlerle bir anlam çıkarmaya çalışmak, boş ve kitsch eserler çıkmasına neden olmaktadır. Bu da, bu gibi tarz denemelerin sinemayı biçimsel olarak zenginleştirmesine karşın, Balazs’a göre ısrarla sürdürüldüğünde sinema sanatına zarar vermektedir. (2019, s. 205)

Balazs salt biçimciliği öne çıkaran ve biçimden başka bir şey bulunmayan filmleri eleştirir. Avangart sinemacıların başlattığı “mutlak film” akımını, bu filmlere örnek olarak gösterir. (2019, s. 224) Benzer şekilde, Birinci Dünya Savaşı sonrası yaygınlık kazanan ve biçimi yok sayıp sadece olayları odağına alan saf belgesel akımına da karşıdır.

Balazs’a göre, gerçekliğin ön planda olduğu belgesel filmler de sanatsal özellikler barındırabilir. Balazs bunun yolunun, bu filmlerdeki biçim öğelerini estetik kullanmak ve bütün sanatların özü olan “insandan kopmamak” olduğunu söyler.

Sanatsal değeri yüksek bu tarz belgesellere örnek olarak da, 1929 yapımı *Turksib* belgeselini verir. (2019, s. 215-216)

Biçim ve içerik meselesi, birbirinin karşıtı gibi ele alınsa ve günümüzde özellikle bu bölümde ele aldığımız sinema insanlarını “biçimci” olarak ele alsak da, belirtmeye çalıştığımız gibi, söz konusu insanlar içeriğin değeri yok saymamıştır. Bilakis özellikle Eisenstein’ın, anlamın yaratımına oldukça önem verdiğini gördük. Hatta Eisenstein’ın, kendisine yöneltilen biçimcilik suçlamalarıyla mücadele etmeyi seçen bir sinema insanı olduğunu bilmekteyiz. Bu doğrultuda, biçimci kabul ettiğimiz kuramcıların kendilerini biçimci olarak tanımlamayı onaylayacağı konusunda emin olamayız. Zira Berna Moran’a göre, söylemin biçimi üzerinde durulup anlamın önemi ötelendikçe, biçimci yaklaşımların biçim-içerik ikiliğine saplanıp kalması normaldir. (Moran, 1988, s. 144)

1.1.3. Anlatı Biçimi

Anlatı, bir öykünün nasıl aktarıldığını, alımlayıcıya anlamın nasıl sunulduğunu belirleyen biçimdir. (Yaren, 2013) Chandler ve Munday; hikaye biçiminde olan şey, bir anlatıcı bulunmasa bile nedensel ya da ilişkisel bir gerçek veya kurgusal olaylar zincirinin temsili, aralarında bağlantılar kurulan ve başlangıç, orta ve son şeklinde fark edilebilir bir şablona sahip olan ilişkili olaylar dizisi olarak tanımlar. (2018, s. 26) Film çalışmalarında yer alan tanımına göreyse anlatı, diğer sanatlardan ya da anlatım araçlarından farklı olarak sinemanın sahip olduğu ayırıcı anlatım özellikleridir. (Oxford University Press, 2012, p. 1191)

Fransız göstergebilimci ve edebiyat kuramcısı Roland Barthes, anlatı tarihinin insanlık tarihiyle birlikte başladığını, her toplumun anlatıları olduğunu ve dünyada sayılamayacak kadar çok anlatı türü ve biçimi olduğunu belirtir. (Barthes, 2005, s. 101) Dünyada sayısız anlatı ve anlatı biçimi olmasına karşın, Amerikalı anlatı kuramcı Seymour Chatman’e göre anlatıların bazı özellikleri bulunur. Bunlardan biri, anlatının bir bütün olmasıdır. Anlatıdaki olaylar ve varlıklar birbirleriyle alakalı ve etkileşim halindedir ve bir araya gelerek düzenli bir bütün oluşturur. Her bir ögesiyle bir bütünü bir araya getiren anlatılar, aynı zamanda kapalı yapılardır. Anlatıdaki öğeler birbirleriyle alakalı olduğu için alakasız şeyler anlatıya dahil olamaz. Doğrudan

alakasız gibi görünen öğeler anlatıya dahil olsa dahi, alakaları eninde sonunda ortaya çıkacaktır; aksi halde anlatı “sorunlu” kabul edilir. (Chatman, 2009, s. 19) Ayrıca zaman, uzam, karakterler, eylemler, çatışma, olaylar, neden-sonuç ilişkisi, anlatıcının konumu, her anlatıda bulunması gereken öğelerdir. Yaren’e göre, sinema anlatılarında bu öğelere seyircinin konumu da eklenmiştir. (2013)

Anlatıların yapısını inceleyen bilinen ilk kişi olan Aristoteles, *Poetika*’da, tragedyadaki olay örgüsünün zamanı ile öykülemenin zamanı arasındaki farkı tanımlar. Sinemada da farklı bir zaman vardır. Olayların oluş zamanı birkaç yıl sürse de, sadece önemli olayları ve ayrıntıları aktaran film bir buçuk saat sürebilir. Benzer şekilde, belirli bir saat aralığına sığdırılmış bir film, bir roman gibi her okuyanın kendi hızına göre değişen bir zamana sahip değildir ya da plastik sanatlardaki gibi seyirci bir bakışta eserin tamamını izleyemez. Her izleyici aynı zaman aralığına yayılmış filmi seyretmek durumundadır. (Yaren, 2013)

Chatman’e göre anlatıların yapısı öykü ve söylem olarak ikiye ayrılır. Öykü, anlatının içeriğidir ve olaylardan, varlıklardan ve yazarın kültürel kodlarının biçimlendirdiği insanlardan ve nesnelerden oluşur. Chatman’ın sınıflandırmasında varlıklar ve olaylar içeriğin biçimini oluştururken, yazarın kültürel kodlarıyla yaratılan insanlar ve şeyler, içeriğin özüdür. Söylem ise anlatının ifadesidir ve anlatı aktarımının yapısı ile tezahürden oluşur. Burada Chatman, anlatı aktarımının yapısına ifadenin biçimi, tezahüreyse ifadenin özü der. (2009, s. 23)

Yapısalcı kurama göre anlatıyı sınıflandıran Chatman’ın diyagramına göre, anlatılar farklı medyumlara uyarlanabilmektedir. Ancak her medyumun anlatım olanakları farklı olduğu için, sinemanın en iyi aktarım yapabildiği alan uzamsal alandır. Uzun zamana yayılmış bir olaylar zincirini edebi anlatılar daha kolay ve kısaca anlatabiliyorken, bir mekanın görünümünü sinema bir karede anlatabilir. Yine karakterlerin iç dünyaları bir romanda ayrıntılı bir şekilde betimlenebilecekken, sinemada bu betimlemeyi yapabilmek için kamera açısı, çerçeve, ışık gibi sinematografik araçlardan faydalanılır ve ortaya dolaylı bir betimleme çıkar. Benzer şekilde, bir romanda bir odaya sadece bir adamın girdiğini yazabilirsiniz, ancak sinemada o adamın nasıl görüldüğünü tam olarak anlatmanız gerekmektedir. Buna

karşın, sinemada soyut kavramlar çeşitli simgelerle adları söylenmeden anlatılabilir, ancak sözlü anlatıda bahsedilen kavramın adını söylemek lazımdır. (Yaren, 2013)

Filmlerde, gereksiz olaylar ve ayrıntılar olay örgüsünden atılır. Bu işlem, anlatı kuramcıları tarafından “eksilti” olarak tanımlanır. Bir öyküdeki olaylar silsilesinin, bir neden-sonuç ilişkisine dayanması beklenir; ancak bu ilişkiler ağı kronolojik şekilde verilebileceği gibi, geriye dönüşlerle ya da ileri sıçramalarla da verilebilir. Rus biçimcileri olaylar ile olayların veriliş biçimi arasındaki farkı belirtmek için fabl ve olay örgüsü şeklinde iki ayrı kavram kullanır. Fabl (ya da fabula) öykünün temel malzemesi olan olaylar bütünüdür ve “aslında ne oldu” sorusunun yanıtını verir; olay örgüsüyse birbirine bağlanmış olaylardır ve “neler olduğundan alımlayıcı nasıl haberdar oluyor” sorusuna cevap verir. (Chatman, 2009, s. 18)

Anlatıda zaman sıçramaları edebiyatta kolaylıkla verilebilirken, sinemada film dilinin bunu yapabilmesi zamanla geliştirilen tekniklerle mümkün olmuştur. Örneğin Yaren, Yeşilçam’da geçmişe dönüşleri seyirciye vermek için bulanıklık sağlayan manuel filtrelerin kullanıldığını belirtir. (2013) Sinemada zamanda sıçramaları ilk avangart filmler kullanmıştır ve günümüzde yaygın bir norm olarak kullanımı devam etmektedir.

Öykü olaylarının boyutunu zaman, öykü varlıklarının boyutunu ise uzam belirler. Dolayısıyla öykü uzamı ile söylem uzamını birbirinden ayırmak gerekmektedir. Öykü uzamını en iyi filmler yansıtır. Seyircinin açık şekilde gördüğü öykü uzamı, perdeye yansıyan çerçeveyle, çerçevenin dışında kalan ve karakterlerin görebildiği alan ima edilen uzamdır. Chatman’e göre öyküde uzamsal ölçütler birkaç tanedir. Bunlar ölçek/boyut, kontur/doku/yoğunluk, konum, aydınlatmanın derecesi/çeşidi/alanı, optik çözünürlüğün derecesi/berraklığı şeklindedir. (2009, s. 90-91) Bunlar sinemada, gerçekteki hallerinden farklılıklar gösterir. Örneğin *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü* (2003) filminde bir dağın yamacı boyunca uzanan insan krallığı *Gondor*, gerçekte bir stüdyonun içindeki bir makettir. Yine aynı film serisinde, oldukça kısa boylu varlıklar olan hobbitler ile diğer ırklar arasındaki boy farkı, kameranın konumuyla oluşturulmuştur.

Yapısalcılara ve biçimcilere göre, bir öyküdeki karakterler, o öykünün birer ögesidir ve kendilerine yüklenen işlevleri yerine getirmek için var olurlar. Bir yapısalcı olmasına karşın Todorov, öykülerin olay merkezli ya da psikolojik olmayan ile karakter merkezli ya da psikolojik olan olarak ayrılmaları gerektiğini düşünür. Olay örgüsü merkezli öykülerde karakterlerin karakteristik özellikleri bulunur ve karakterler öykü içinde o özelliklerine uygun seçimler yaparak kendilerine yüklenen işlevleri yerine getirir. Buna karşın, psikolojik ya da karakter merkezli öykülerde, karakterler derinliklidir ve davranışları öngörülemezdir. Bu tarz öykülerde öykü zamanı, yoğun olaylar silsilesini anlatmaya çalışmaktansa karakterleri derinleştirip olabildiğince çok boyutlu bir şekilde betimlemeye ayrılır. Böyle bir ayrım ana akım sinema ile sanat sineması arasında sık sık görülür. Hollywood'un başı çektiği ana akım filmlerde karakterler bir dizi olayın içinde yüzeysel bir şekilde gösterilirken, çoğunluğu festivallerde gösterilen sanat filmlerinde karakterlerin iç dünyaları ve karmaşık kişilikleri betimlenir. Benzer şekilde, ana akım filmlerde olaylar genellikle baskın bir karakterin etrafında gelişirken, sanat filmlerinde olaylar birkaç karaktere paylaştırılır. Bunun en ileri örneklerinden biri, erken dönem Sovyet sinemasında Eisenstein gibi yönetmenlerin filmlerinde görülür. Söz konusu filmlerde yıldız oyuncular ya da olayları sırtlayan parlak karakterler yoktur; olaylar kitleye dağıtılarak hiyerarşi bozulur ve öykü demokratikleşir. (Yaren, 2013)

Her öyküde bir anlatıcı bulunur. Anlatıcı; açık veya gizli biçimde bir hikaye anlatan kişi, edebi bir kurguda hikayeyi anlatan kişinin sesi, bir belgeselde ya da eğitsel filmde ekrandaki olayları anlatan ve açıklayan kişi gibi tanımlara sahiptir. (Chandler & Munday, 2018, s. 27-28) Wayne Booth'a göre, öykülerde yer alan anlatıcılar, dramatize edilmiş ve dramatize edilmemiş olarak ikiye ayrılır. Dramatize edilmemiş anlatıcılar bile, yazarın kişiliğinden farklı bir personadır. Booth bu anlatıcıya "ima edilen" anlatıcı der. Yaygın kabul gören kullanımıyla bu "ben-anlatıcı"dır; yazardan başka bir kişi olarak yazarı ima eder. (Chatman, 2009, s. 138-139) Senaryoyu yönetmenin yazması gerektiğini düşünen Fransız Yeni Dalgasının auteur yönetmenlerinin filmlerinden, senaryoları bir ekip tarafından yazılan Hollywood filmlerine kadar her filmde bir ben-anlatıcı bulunur. (Yaren, 2013)

Booth'a göre, dramatize edilmemiş anlatıcılar okurlarda bir anlatıcının var olmadığı hissi yaratabilir. Sinemadaysa bu nedensellik hissi daha fazla sağlanabilmektedir. Ancak her koşulda bir anlatıcının varlığından söz edilmesi gerekir. Dramatize edilmiş anlatıcılı öykülerde ise, anlatıcı kendi varlığından açıkça bahseder. Bu anlatıcı öyküdeki karakterlerden biri olabileceği gibi, olayları gözlemleyen ya da olayların içinde yer alıp okuyucuya aktaran biri de olabilir. (2013)

Chatman'e göre, bakış açısıyla anlatıcının iç sesi birbirinden farklıdır. Yaygın kullanımıyla bakış açısı, birisinin gözünden görmeyi, birinin değer yargılarıyla olayları değerlendirmeyi ya da birisinin çıkarıyla ilişkili olarak konumlanmayı ifade eder. (Chatman, 2009, s. 142-144) Anlatılarda genellikle karakterlerin bilinci, onların bakış açısını doğrudan ortaya serer. Bunun için, iç monologlar ya da bilinç akışı gibi yöntemlerle karakterin bakış açısı bizlere sunulur. Görsel ve işitsel zemin üzerine kurulu sinema, bu yöntemleri beraber kullanarak bakış açısını yansıtırma konusunda avantajlı konumdadır.

Chatman'in çağdaş ve yapısalcı anlatı kuramının yanı sıra, daha önce bahsettiğimiz Rus biçimcisi Propp'un Rus masalları üzerine yaptığı masalın biçimbilimi kuramı, başta ilk Sovyet sinemacıları olmak üzere pek çok sinema kuramcısını etkilemiştir ve halen önemli kabul edilmektedir. Sinema anlatısı konusunda önemli kabul edilen bir başka kuram da, Bulgar edebiyat kuramcısı Tzvetan Todorov'a aittir.

Todorov, fantastik filmler üzerine yaptığı incelemede, tüm anlatıların başlangıcının denge olduğunu söyler. Bu denge tanımı, her şeyin belirli bir standartta olduğu bir düzeni işaret etmez; bilakis, bir felaket ya da karmaşa anında da bir denge yaşanabilmektedir. Todorov'a göre, anlatıda bu denge bir karakter ya da bir olay aracılığıyla bozulur. Kahraman bu dengenin bozulduğunu fark eder ve bozulan dengeyi yeniden sağlamak için uğraşır. Sonunda bu denge yeni nitelikler kazanarak yeniden kurulur. Bu yeni kurulan denge, karakterlerin yaşananlardan öğrendikleriyle ve geçirdikleri dönüşümlerle elde edildiği için, eskisinden farklı bir dengedir. Yaren'e göre bunun uyarlanabileceği en iyi örneklerden biri, 1984-85 arası yayınlanan Jeremy Brett'in oynadığı *Sherlock Holmes'ün Maceraları* dizisidir. Her bölümün başında

denge halinin Holmes'ün dairesinde Dr. Watson ile zaman geçirirken temsil edildiğini belirten Yaren'e göre hikayeler, sonra bir müşterinin Holmes'ten yardım istemesi, Holmes'ün kişisel yetenekleri ve bilgisiyle gizemi çözmesi, varsa suçluyu yakalaması şeklinde devam eder ve hikayelerin sonunda denge yeniden sağlanır. Hikayenin sonunda sağlanan denge, gizemin çözülmesi, suçlunun ortaya çıkması ve cezalandırılması ve nihayetinde adaletin yerini bulması gelişmeleriyle yeni bir niteliğe sahiptir. (Yaren, 2013)

Ayrıca Todorov, anlatılarda anlatıcının rolü üzerinde durur. Ona göre anlatıcı, alımlayıcı ile anlatı arasında bir elçidir ve izleyicinin anlatıyla ilgili neleri hangi sırayla bilmesi gerektiğini tayin eder. Dahası, onun olaylar hakkında ne düşünmesi ve nasıl yargılaması gerektiği konusunda da belirleyici olmaktadır. Anlatıcının görünürde olduğu anlatılarda bu etki daha aşıkardır, ancak anlatıcının geri planda kaldığı anlatılarda anlatıcının rolüne daha çok dikkat etmek gerekmektedir. (Taş Öz, 2012)

Yapısalcılığın kurucusu kabul edilen Claude Levi Strauss ise, anlatı kuramını ikili karşıtlıklar, yani dikotomiler üzerine kurar. Strauss, karanlığın aydınlıkla, zenginliğin fakirlikle, dürüstlüğün yalanla varlık kazandığını belirtir. Fakirlik olmadan zenginliğin anlaşılmayacağını vurgulayan Strauss, karşıtlığı olmayan bir kavram söz konusu olduğunda, kültürün onu uydurduğunu ortaya koyar. Strauss'a göre anlatılar, bu dikotomilerden oluşmaktadır. (Yaren, 2013)

Yapısalcı anlatı kuramlarından farklılaşan önemli bir kuram David Bordwell'e aittir. Genel olarak seyirciye pasif bir rol biçen yapısalcı kuramların aksine, Bordwell kuramında seyircinin anlamlandırma sürecindeki rolünü göz önüne alır ve kuramını bunun üzerine inşa eder. Bordwell'in öngördüğü seyirci; belirli kabulleri bulunan, Eisenstein'ın seyircisi gibi farklı iki görüntüyü birbirine ulayan ve bir anlam çıkaran, boşlukları dolduran ve hikayeyi takip ederek hatırlayan, bu doğrultuda beklentiler içine giren aktif seyircidir. Filmler ise olay örgüsüyle, ifade edilme ve bilinebilme düzeyi ile, kullandığı üslup ve tonlama ile, seyircisinin öyküyü zihninde inşa edebilme sürecine yardım eden biçimsel özelliklere sahiptir. (Bordwell, 1985, pp. 241-249)

Bordwell'in kuramında dört çeşit anlatı vardır. Bunların ilki, Hollywood'un başı çektiği klasik ana akım sineması anlatısıdır. İkincisi sanat sineması anlatısı,

üçüncüsü erken dönem Sovyet sinemasının başı çektiği tarihsel-materyalist sinema anlatısı, dördüncüsüye diğer üçünden ayrı bir yerde duran ve onların şablonuna uymayan parametrik anlatıdır. (1985, pp. 154-155) Bazı filmler bu anlatı çeşitlerinin birinden fazlasını barındırabilmektedir.

1.2. İçerik

İçerik, biçiminden ve üslubundan ayrı olarak bir mesajın konusudur. Ayrıca 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 ise, bir sanatçının alıcılara 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 farklı bir kavramdır. 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 öykü-söylem olarak tanımlar. İçerikse, 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 dayattığı ilişkilerin soyut yapısıdır. (Chatman, 2009, s. 20)

Klasik biçim-içerik tartışmasında içeriği ön plana alan kuramlara genel olarak anti-biçimci denilebilir. Savaş’a göre, bir yapıt değerlendirilirken biçimin incelenmesiyle yetinilmemesi, önce içeriğin ve varsa özün belirlenmesi gerekir. Söz konusu içeriğin ve özün, biçimce nasıl ortaya konduğunu değerlendirmek, sanat yapıtını incelemenin en önemli aşamalarından biridir. (Savaş, 2019) İçeriği biçimin önüne koyan en önemli düşünsel tutumsa, gerçekçiliktir.

1.2.1. Gerçekçilik

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 konusundaysa farklı fikirlere sahip oldukları görülmektedir.

Gerçekçi kuramcılar, anlamın belirsizliğine önem veren Bazin’den, kurmacayı tamamen yok sayan Vertov’a kadar çeşitlilik göstermektedir. Özellikle gerçekçi yönetmenlerinse, gerçeği en ideal şekilde anlatan araçlardan biri olarak “**alan derinliği**”ne büyük önem atfettiklerini görüyoruz. Gerçekçilerin alan derinliğine verdikleri önem, kısa odak uzunluğuna sahip merceklerin daha geniş bir alanı kaydederek seyirciye sunabilmesindedir. Bu sayede dikkat etmeyi seçecekleri daha fazla alan verilerek seyircilere daha fazla seçim özgürlüğü sağlanır ve seyircinin edilgenliği azaltılır. Buna göre, Griffith ve Eisenstein gibi yönetmenlerin seyirciye sunduğu tek ve atanmış anlam yerine, alan derinliği yüksek olan yapımlarda çok anlamlılık bulunur.

Sinemada gerçekçiliğin en ünlü temsilcilerinden biri; sanat sinemasını, yapay estetiği, kurmacayı, melodramı, senaryoyu ve biçimcilerin çok önem verdiği öğelerden biri olan montaj hariç hemen her öğeyi reddeden Sovyet yönetmen ve kuramcı Dziga Vertov’dur. Sinemayla ilgilenmeye Bolşevik devrimiyle başlayan Vertov, 1918 yılında göreve başladığı Moskova Film Komitesi’nin haber bölümünde *Kinopravda* (1922) adını verdiği bir haber serisi çekerek hareketli görüntü evrenine ilk adımını atmıştır. Vertov’un günlük film-gazete olarak adlandırdığı bu seride temel amacı,

gönülden bağılı olduğu sosyalist devrimi, o devrimin ruhuna uygun şekilde anlatmaktadır. (Vertov, 2007, s. 37)

Vertov'a göre, devrimle yıkılan düzenin klasik araçlarını kullanan dramatik sinema, "halkın afyonudur" ve izleyicilerinin bilincini uyuşturarak eski düzenin devamını sağlar. Vertov, "sanatsal sinema" dediği klasik kurmacaların, devrimci bir toplumu devrim öncesi toplumun kalıplarına uyarlamaktan başka bir şey yapmadığını öne sürmektedir. (2007, s. 85) Bu doğrultuda, Vertov'un sinemada en çok önem verdiği ve tek görmek istediği şey, yalın ve açık gerçektir.

Sine-göz kuramının yaratıcısı Vertov'a göre, kamera bize doğayı ve yaşamı objektif bir şekilde kaydetme imkanı veren nesnel bir göz sağlamaktadır. Dolayısıyla sinema, gerçeği olduğu gibi yansıtmalıdır. Bu doğrultuda, senaryo, yapay ışıklandırma, diyalog, yapay oyunculuk, yapay dekor gibi öğeler, sinemada yer almaması gereken araçlardır. Vertov'a göre sinema, doğadan alınan nesnel gerçeklik parçalarını montajla düzenleyip sunması gereken yeni bir bilinç sağlama aracıdır. Bu noktada Eisenstein'ın, Vertov'la derin bir fikir ayrılığı içinde olduğunu ve sinemanın ihtiyacı olan şeyin bir sine-göz değil, bir sine-yumruk olması gerektiğini iddia ettiğini belirterek; aynı dönemin aynı ideallere inanan iki ünlü sinema insanının, aynı araca ne kadar farklı baktıklarını da gözlemleyebiliriz. Vertov'un fikirlerini manifestolaştırdığı yazılarında görülen, gerçeğin spontan, müdahalesiz, hatta habersiz kaydedilmesi gerektiğine dair fikirlerine karşılık; Eisenstein'ın gerçekliğin doğrudan sunulamayacak kadar karmaşık olması ve sinemacının yapması gerekenin onu doğrudan vermeye çalışmak değil, düzenleyip varlıkların ve nesnelerin yüzeyinin altında yatan gerçekliği açığa çıkarması olduğunu savunan fikirleri yer almaktadır.

Vertov için, sine-göz dediği kamera gözü, çeşitli zayıflıklara sahip olan insan gözünden daha gelişmiştir ve onun göremediği şeyleri bize sunar. İnsan gözü, Vertov'a göre, çok zayıftır ve çok az şeyi görmektedir. İnsanlığın görülemeyecek kadar küçük şeyleri görmek için mikroskobu, görülemeyecek kadar uzaktaki şeyleri görmek için de teleskobu icat etmesinin nedeni, insan gözündeki bu zayıflıktır. Mikroskobu ve teleskobu icat eden insanlık, son olarak da var olan zamanda olup bitenleri kaydetmek ve sonradan tekrar tekrar izleyebilmek için kamerayı icat etmiştir. Vertov, bu icatla

insanın, etrafındaki dünyaya daha derinden nüfuz edebileceğini ve olup biteni inceleyerek olacak olanı tahmin edebileceğini vurgular. (2007, s. 82) Buna paralel olarak, sinemada yeniliklere açık olan Vertov, hızlı ve yavaş çekim tekniklerinin gerçeği daha iyi kavrayabilmemize yardımcı olduğunu savunur.

Vertov'un zamandan ve uzamdan bağımsız olarak tanımladığı sine-göz, insan gözünün sabitliğinden de bağımsızdır ve dünyaya yakınlaşıp uzaklaşarak ve yer değiştirerek sürekli hareket halindedir. Bu sayede bu mekanik göz, insana dünyayı onun bilmediği bir şekilde sunarak yeni bir algılama yetisi kazandırmaktadır. (2007, s. 18)

Sinemanın henüz varoluş amacına ulaşmamış olduğunu iddia eden Vertov, mevcut dramatik sinemanın tüm derdinin ticari kazanım olduğunu, bu tarz bir filmciliğin sinemayı, izlemesi gereken asıl yoldan alıkoyduğunu savunur. “Gerçek sinema”yı yaratmak için bir araya gelen *Kinoklar* adını verdiği yakın akrabalarından oluşan grubunsa, henüz iskeleti bile oluşturulamamış sinemaya, yani “sinema-gerçek” idealine ulaşma amacıyla olduğunu beyan eder. (2007, s. 40-41)

Eski düzenin propagandasına çok tepki duyan ve “sanatsal” dediği klasik olay örgüsüne sahip filmlerin bu propagandayı sadece şekil değiştirterek sürdürdüğünü iddia eden Vertov, sinemasını yeni rejimin propagandasını yapmak üzerine kurmaktan çekinmez. “Emeğin gücü”nü vurgulamak için sık sık çalışan işçileri çeken Vertov, hayatın doğal akışının bu olduğunu (ya da olması gerektiğini) seyirciye gösterir. Bu şekilde, seyirciyi “uyuşturan” drama yöntemleri kullanmadan, ideal olan devrimci yaşam tarzının propagandasını yaparak “bu silahı düşmanın elinden almış” olur. (2007, s. 85)

Vertov, sinemacının sahip olması gereken altı tane araç tanımlar. Bunlar; hızlı taşıma araçları, duyarkatı daha hassas filmler, taşınabilir kameralar, hafif ışıklandırma araçları, hızlı ve çevik bir muhabir ekibi ve kinok-gözlemciler ordusudur. (2007, s. 89) Kinok-gözlemci dediği kişiler, hayatı gözlemleyerek olgular halinde sınıflandıran ve temalaştıran *kinok* bireyleridir. (2007, s. 83)

Vertov için, hareket filmin en önemli ögesidir ve nihai amacı “katı bir kesin hareket sistemi” kurmaktır. Ona göre filme almaya değer hareketin üç ögesi vardır. Bunlar mutlak gereklilik, kesinlik ve hızdır. Montajın göreviyse, kaydedilen görüntüleri “heyecan verici şekilde” ardı ardına dizmek ve bu şekilde “hareketin geometrik özünü” çıkarmaktır. (2007, s. 6) Vertov kurgunun filmin içeriğinin seçildiği andan itibaren başlayan çok katmanlı ve karmaşık bir süreç olduğunu düşünür. Bu doğrultuda, altı kurgu aşamasından bahseder: Gözü herhangi bir zamana ve uzama odaklarken gerçekleşen gözlem esnasında kurgu, görülen şeyin özelliklerine göre zihinsel düzenleme sırasındaki gözlemden sonraki kurgu, kamerayı çekilecek nesneye odakladıktan sonra yapılan ayarlar ve çekim esnasındaki kurgu, filme çektikten sonra eksiklikleri tespit ederken yapılan kaba kurgu, kurgu parçalarını bir araya getirirken temel bağlantı çekimlerini tespit etmek için gözle ayar yapılan kurgu ve büyük temalar oluştuktan sonra ufak parçaların da eklenerek en iyi sekansların ortaya çıkması için yapılan son kurgu. (Nişancı, 2018, s. 187-188)

Daha çok manifestolardan oluşan kuramını kurmacayı tamamen dışarıda bırakarak inşa ettiği için, Vertov’un sunduğu ve savunduğu “sinema-gerçek”, belgesel ile belge film arası bir formata sahiptir. Oluşturduğu bu formatla Vertov, çağdaş kuramcılar tarafından günümüz belgeselciliğini başlatan ve bu konuda pek çok tekniği keşfeden kişi kabul edilmektedir. (Çelik & Çiçekli, 2022)

Sinemada gerçekçiliği en tutarlı sistematize edenlerden biri ve belki de ilki, Fransız film kuramcısı Andre Bazin’dir. Bazin, gerçekçi-biçimci yönetmenler ayrımı yaparak, bugün bildiğimiz anlamdaki klasik ikiliği tanımlamış olur. Ona göre, görüntüye inanan ve anlatımını sinemanın biçimsel öğeleri üzerine kuran yönetmenler biçimci; kayda aldığı gerçeklikten beslenen, içeriğe önem veren yönetmenler ise gerçekçidir.

Plastik sanatların, insanın kendini ölümsüzleştirme isteği üzerine çıktığını ifade eden Bazin, sanatta gerçekçiliğin izini sürer. Bu doğrultuda, Antik Mısır’da firavunların kendilerini mumyalatırken, 14. Louis’nin portresini yaptırmayı tercih ettiğini vurgulayarak, ölümsüzlük algısının zaman içindeki değişimini örnekler.

Bazin'e göre, portre gibi kendi varlığının benzerlerini yaratıp dünyaya bırakma öyküsü, plastik sanatlarda gerçekçiliğin de öyküsüdür. (Bazin, 2011, s. 15)

Bazin, üzerindeki bir delikten giren ışığı kağıt üzerine yansıtan bir kutu olan ve günümüzde fotoğrafın öncüsü kabul edilen *camera obscura*'nın icadıyla ressamlar tarafından kullanılmaya başlanmasının, perspektifin icadına sebebiyet verdiğini ifade eder. Perspektifin icadıyla başlayan Rönesans, 19. yüzyıla kadar devam edecek olan resimde gerçekçilik arayışının temelini atar. Bazin, fotoğraf ve kameranın icadının, resimdeki bu gerçeği kopya etme ihtiyacına son verdiğini anlatır.

Bazin için resim, gerçeği ne kadar iyi taklit ederse etsin, sanatçının eliyle gelen öznellikten kurtulamaz. Ona göre fotoğrafın resimden daha iyi bir gerçeği ifade etme aracı olması, özellikle ilk döneminde renk gibi önemli bir gerçeklik olgusunu resimden çok daha geri seviyede kullanmasına neden olan tekniğinde değil, fotoğrafın üretimi sürecinde fotoğrafçının manipülasyon imkanının pek olmamasındadır. Ona göre fotoğrafçının kişiliği, yalnızca çekilecek nesnenin seçimi ve amacı söz konusu olduğunda süreçte etkili olmaktadır. (2011, s. 18)

Bazin, fotoğrafın icadının, resim sanatını gerçeğin benzerini yaratma kaygısından kurtardığını vurgular. Ona göre, Cezanne gibi izlenimci ressamlar, fotoğrafın icadının ne anlama geldiğini ilk fotoğrafçılardan daha iyi kavramıştır. (2011, s. 20)

Bazin sinemayı resimle ve fotoğrafla kıyaslamasına ek olarak, tiyatroyla benzerliklerini ve farklılıklarını da ortaya koyar. Bazin'e göre tiyatroyla sinema arasındaki en belirgin farklardan biri, seyircinin konumudur. Ona göre sinemanın, seyirciyi pasifleştirecek araçlara sahip olduğu kadar, onu uyarıp harekete geçirecek araçları da bulunmaktadır. Ancak Bazin için tiyatro, seyircinin özdeşleşmesini engelleyen bir yapıya sahiptir. Oyuncunun karşısında olduğunun ve kendisini gördüğünün farkında olan seyirci, oyunu bu bilinçle izlemektedir. Aynı şekilde oyuncu da, seyirci tarafından izlendiğinin bilinciyle oyununu oynamaktadır. Sinemadaysa, oyuncu için de, seyirci için de böyle bir durum yoktur. Bu sayede, sinemada izleyici, filmin rahatlıkla içine girebilir ve oyuncuyla özdeşlik kurabilir.

Bazin'e göre tiyatro ile sinema arasındaki en önemli farklardan biri de, dekorun ifade ettiđi şeydir. Tiyatronun dekora ihtiyaç duyduđunu, çünkü dekorun sahne ile gerçek dünya arasındaki sınırı belirlediđini belirten Bazin; bu sebepten sinemada yapay dekor kullanılmaması gerektiđini, çünkü sinemanın uzamında oyuncuların çerçeveden çıktıktan sonra da var olmaya devam ettiđini savunur. (2011, s. 105-106)

Bazin, filmin biçimsel öğelerini görüntünün plastikleri ve montaj olarak iki gruba ayırır. Dekor ve sahne düzenlemeleri, makyaj, ışıklandırma, çerçeveleme, hatta oyunculuk gibi öğeler görüntünün plastikleridir. (2011, s. 32) Bazin'e göre bunlar, sinemanın fotoğraftan aldığı öğelerdir. Bu öğeleri doğal olmayan bir şekilde kullanan filmler, Bazin'e göre başarısız filmlerdir. Bu konuda en çok Alman Dışavurumculuđunu eleştirdiđi görülür. (2011, s. 107)

Sinemanın teknolojiyle iç içe geçmişliđi, en çok da dünyanın daha olduđu gibi aktarımı ve temsili söz konusu olduđu anda ortaya çıkar. Örneđin, açık havada çekim yapabilmeyi mümkün kılan duyarkatı daha hassas filmlerin icadı, yönetmenlerin stüdyoya bağımlı olmasını önlemiştir. (2011, s. 41) Benzer şekilde, renkli filmin icadı, gerçekliđin bize sunduđu çok önemli bir olgu olan renk öğesinin, sinemada temsil edilmesine olanak sağlamıştır. Bazin de, bu olgular doğrultusunda, sinemadaki teknolojik gelişmeleri desteklemiş, sesin sinemaya girmesine ise özellikle önem vermiştir. Bazin'e göre, sesin varlıđı sinemada montaj gibi “müdahalelere” ve dramatik akışı seyirciye tam aktarmak için kullanılan arayazı gibi kesmelere duyulan ihtiyacı oldukça azaltmıştır. Gerçekliđin en iyi şekilde aktarılmasını önemseyen Bazin, Arnheim gibi bazı biçimcilerin aksine, sesin sinemaya gelişini, onun ulaşmaya çalıştıđı mükemmellik seviyesini maksimuma çıkarmak için olumlu bir gelişme olarak değerlendirir. Bunu yaparken, sesin gelişini takip eden birkaç yılda yapılan filmlerin oturmamış biçimlerini inkar etmez. (2011, s. 31)

Bazin, alan derinliđinin, çekim sonrası montaja gereksinimi en aza indirdiđini ve sahne içi kesmelerin yerine hareketli kamera ile “**yeniden çerçeveleme**”nin daha işlevsel olduđuna inanır. Ayrıca kameranin hareketliliđiyle ortaya çıkan süreklilik hissinin yarattıđı plan-sekans adı verilen biçimsel yöntemi olumlar. Ona göre, bu yöntemle uzamın bütünselliđi korunur ve montaja gerek duymadan sekanslar arası

geçişler sağlanır. (Köprü, 2009) Buna ek olarak, alan derinliği, uzamı bir bütün olarak verdiği için görüntü yapısındaki belirsizliği koruyarak seyircinin görüntüyü kendisinin yorumlamasına fırsat tanır. (Nişancı, 2018, s. 199)

Sinema dili yaratma konusunda en önemli araçlardan biri olan montaj konusunda Bazin, Amerikan filmlerini işaret eder. Ona göre Amerikan filmlerindeki montaj çoğunlukla görünmezdir. Bu tarz montajda, seyirci olayın doğal akışını takip ettiği için montajın farkına varmaz ve kendini yönlendirilmiş hissetmez. Bazin’e göre bu tarz montaj, “analitik montaj”dır. (Bazin, 2011, s. 32)

Montajı gerçeğe bir müdahale olarak gören Bazin onu reddetmez, ancak önemini indirger. Bazin, montajın temel işlevinin, olayları önem sırasına göre sıralayıp onları anlamlı hale getirmesi olduğunu düşünür. En çok karşı çıktığı montaj türü, birbirinden ayık görüntüleri bir araya getirerek yeni anlam oluşturan Eisenstein’ın entelektüel montajıdır. Çünkü Bazin’e göre bu, sinemanın varoluş biçimine aykırıdır. Ona göre, görüntüleri parçalayıp onlarla farklı anlamlara gelecek şekilde oynamak, gerçeği ve dolayısıyla onu algılayan seyirciyi manipüle etmektir. Bu nedenle Eisenstein’ın entelektüel kurgusu başta olmak üzere aşırı montaj uygulamalarına karşı çıkar. Bu tarz yoğun uygulamaların, tek bir anlam yaratarak seyirciye bu anlamı dayattığını iddia eder. Bu doğrultuda Bazin, çekimler arası kesmeyi azaltmak için kullanılan alan/odak derinliğine çok önem verir.

Bazin’e göre film dilini kökten değiştiren teknik, alan derinliğidir. 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)

Buna paralel olarak Bazin, alan derinliğinin yoğun kullanıldığı, montajla birleştirilmiş kısa çekimler yerine uzun çekimler kullanılan İtalyan Yeni Gerçekçiliğini takdir eder. Akımın takipçilerinin dramatik uzamın devamlılığına saygı duyduklarını belirten Bazin, bu sayede yönetmenlerin seyirciye önemli gördükleri anlamları ve ayrıntıları dayatmak yerine, belirsizliğe başvurarak anlam oluşturma işini büyük oranda seyirciye bıraktıklarını vurgular. (2011, s. 52)

Bazin alan derinliğinin yanı sıra; mercek seçimi, plan-sekans, yeniden çerçeveleme gibi görüntünün filme aktarılma aşamasına büyük önem verir ve sinemanın yaratım işleminin bu aşamada gerçekleştiğini ortaya koyar.

Sinemada gerçekçilik yaklaşımının önemli temsilcilerinden bir diğeri de, Alman kuramcı Siegfried Kracauer'dır. Kracauer'a göre sinema, modern insanın gerçeklikle kurduğu ilişkinin, bilimin gelişmesinin de etkisiyle, değişmesini simgeleyen çağımızın sanatıdır. Geleneksel sanatlarda doğanın sadece eseri ortaya çıkarmak için gerekli olan malzemeyi sağladığını ifade eden Kracauer, bu süreçte eser oluştuktan sonra geriye doğal hiçbir şeyin kalmadığını vurgular. Kuramcıya göre günümüz insanının sanattan beklentisiyse, gerçekliğin fark edilen ve fark edilmeyen parçalarını sunmasıdır.

Kracauer, sanatta gerçekçilik arayışının, bilimde pozitivizm anlayışının yaygınlaşmasıyla eş zamanlı gerçekleştiğini savunmaktadır. Ona göre, 19. yüzyılda icat edilen fotoğraf, bilimde hüküm süren pozitivizmin, sanata da sıçrayabileceğini düşündürerek takdir toplamıştır. Fotoğrafın gelişini coşkuyla karşılayan dönemin gerçekçileri, fotoğrafın konu aldığı nesneleri yeniden ürettiğini, dolayısıyla fotoğrafta nesneye, onu formları zevkleri ve arzuları doğrultusunda eğip bükten ressamlar gibi yaklaşılamayacağını düşünmektedir. (Kracauer, 2015, s. 76-77)

Kracauer, sinemanın fotoğrafın devamı olduğunu, dolayısıyla gerçeklikle direkt bağlantılı olduğunu ifade eder. Onu diğer sanatlardan ayrı bir yere koyan ise, geleneksel sanatlardaki gibi sanatçının malzemesini işleyip dönüştürmemesi, bunun yerine sanatçının malzemeyi el değmemiş bir şekilde bırakmasıdır. Kracauer'a göre sinemanın tarihi, ancak fotoğrafın tarihi incelenerek kavranabilecektir. Çünkü fotoğraflık malzemenin anlaşılması, sinemanın anlaşılmasını sağlayacaktır.

Fotoğrafçılık alanının, gerçekçiler ile biçimciler arasında bir tartışma alanı olduğunu belirten Kracauer, biçimcilerin fotoğrafın bir sanat olduğu konusunda oldukça emin olmalarına rağmen, gerçekçilerin bu konuda kesin bir görüş ortaya koyamadıklarına dikkat çeker. (2015, s. 81-84) Kracauer, bu konudaki tartışmanın, estetik konusunda çözülmesi gereken sorunlar olduğunun emaresi olduğunu iddia eder ve bu sorunları çözmek için kollarını sıvar. Bu doğrultuda, bir şeyin sanat olup

olamayacağı konusunda bir ilke ortaya çıkarır. Ona göre, belirli bir sanatın yöntemini kullanan eserler, o sanat dalının temel özelliklerini barındırıyorsa, o eserlerin estetik olarak yeterli olacakları varsayılmalıdır. (2015, s. 86)

Bu ilke kılavuzluğunda, bir fotoğrafın sanat olabilmesi için temel estetik ilkelere uygun olmasının ilk şart olduğunu iddia eder. Ona göre fotoğraf söz konusu olduğunda ikinci şartsa, gerçekçiliği elden bırakmaması gerekliliğidir. Bu iki şartı aramaya Kracauer “fotoğrafik yaklaşım” der. (Bozkurt Avcı & Karakoç, 2020)

Kracauer, biçimci eğilimlerle gerçekçi eğilimlerin çatışmak zorunda olmadığını dile getirir. Fotoğrafta biçimin önemini indirgeyen gerçekçilerin manifestosunun uygulanabilir olmadığını vurgulayan Kracauer; kadraj, lens, filtre gibi biçimsel araçların fotoğrafçı tarafından estetiğe uygun şekilde kullanılması gerektiğini belirtir. Ona göre fotoğrafçının aldığı her biçimsel karar, onun doğayı özümsemesini sağlar. (Kracauer, 2015, s. 118-119)

Kracauer için fotoğrafik yaklaşıma uygun eserlerin dört önemli özelliği bulunmaktadır. Bunlardan ilki; fotoğrafın sahnelenmemiş, ham gerçekliği kayda almasıdır. Doğanın planlanmamış, rastgele durumlarını yakalayabilme becerisi, fotoğrafla gerçeklik arasında yakın bir bağ yaratır. İkinci özellik, bu anı yakalama özelliğinin yol açtığı rastlantısallıktır. Üçüncü özellik de, fotoğrafın çerçevesiyle sınırlandırılmayan sonsuz uzamıdır. Dördüncüsü ise, doğanın kestirilemezliğinin ve sınırlandırılmazlığının bir uzantısı olarak, belirsizlik özelliğidir. Fotoğrafın doğayla bağlantısı, onun tıpkı doğa gibi çok ya da muğlak anlamlı olmasına neden olur. (2015, s. 95-97)

Kracauer’a göre, montaj, ses, hareket gibi birçok unsurdan oluşan sinemanın, en önemli özelliği fotoğrafik olmasıdır. Dolayısıyla, kuramcıya göre, filmin doğasıyla fotoğrafın doğası aynıdır. Sinemanın özelliklerini temel ve teknik özellikler olarak ikiye ayıran Kracauer, temel özelliklerin fotoğrafın özellikleriyle aynı olduğunu savunur. (2015, s. 107)

Sinemanın ilk yıllarından beri süregelen biçimcilik-gerçekçilik tartışmasının hala devam ettiğini belirttikten sonra Kracauer, gerçekçiliği Lumiere’lerden,

biçimciliğiye Melies'den başlatır. Bunun nedeni olarak da, Lumierelerin gerçekliği olduğu gibi aktarmakla ilgilenmesini, Melies'ninse sinemada hikayeler anlatmaya başlamasını gösterir. Ancak kuramcı, günümüzde bile kullanılmaya devam edilen pek çok sinema tekniğini bulan kişi olsa da, Melies'nin sinemada filme alınmış tiyatro oyunlarından daha fazlasını yapmamış olduğunu vurgular. (2015, s. 114)

Kracauer'a göre fotoğrafla doğası ortak olan sinema, gerçekliği aktarma konusunda fotoğraftan daha fazla imkana sahiptir. Bunun ilk nedeni, fotoğrafın hareketin sadece bir anını, sinemanınsa tamamını kaydetmesidir. İkinci nedense, sinemanın bir olayı ya da yazılmış bir senaryoyu sahneleme kabiliyetidir. Ona göre, sinema daha önce yaşanmış bir olayı gerçekmiş ya da o an yaşanıyormuş gibi sahneleyebilir. Gerçekçi kuramcıya göre bu noktada, bir yönetmenin dikkat etmesi gereken, çektiği filmin sahneleniyor gibi görünmeyecek şekilde biçimlendirilmesidir. Kracauer, bu kadar biçimsel imkanlar sunan sinemanın, gerçekliğin yolunda yürümesi gereken sinemacıyı biçimcilik tuzağına düşürebileceği konusunda uyarıda bulunur.

Fotoğraf için kullandığı fotoğrafik yaklaşım gibi, sinema için de sinematik yaklaşımdan bahseden Kracauer, bunun sinemanın temel estetik özelliklerini koruyan ve gerçekçi eğilime sahip yaklaşım olduğunu açıklar. Diğer sanatlar için söz konusu olan özelliklerin sinemanın potansiyelini tam olarak karşılamadığını ifade eden Kracauer, sinemanın diğer sanatlardan temel farkının, malzemesini dönüştürmemesi olduğunu defaatle vurgular. Ona göre sinema, fiziksel gerçekliği olduğu gibi alıp muhafaza etmelidir. Diğer sanatlarsa malzemesini alıp tüketir. (2015, s. 120-121)

Sinemanın kayda aldığı en önemli şey, Kracauer için de harekettir. Bunu kovalamaca, dans ve oluşmakta olan hareket olarak ayrı başlıklarda inceleyen kuramcı için, kameranın kayda aldığı diğer önemli şey de cansız nesnelerdir. Kracauer'a göre cansız nesnelerin salt dekor olarak kullanılması sinemaya özgüdür. (2015, s. 125-130)

Kracauer, sinemanın bir gerçeği ortaya çıkarması ve ifşa etmesi gerektiğini iddia eder. Ona göre bir film; normalde görünmeyen şeylerden, şaşırtan fenomenlerden ya da gerçekliğin özel hallerinden birini ortaya çıkarmalıdır. (2015, s. 131)

Kracauer, sinemanın sahnelenmemiş olana doğal yakınlığının, onun tesadüfi olana da yakın olmasını sağladığını düşünür. Bu tesadüfi olanın ortaya çıktığı en bariz örneklerden biriye, sokaktır. (2015, s. 139) İlk gerçekçilerden olan Lumiere'lerin sokağın anlık ve rastgele olaylarını kayda almasıyla sinemanın başladığını dile getiren Kracauer, sokağın bu gücünü en iyi kullanan ilk ismin de Griffith olduğunu ifade eder.

Biçimcilerin çoğunlukla büyük önem verdiği yakın çekim konusuna da değinen Kracauer'a göre, yakın çekim sadece montajda kullanılacak görüntü parçaları değildir. Onun için yakın çekim, tıpkı Balazs için olduğu gibi, gerçekliğin daha önce görülemeyen boyutlarını ortaya çıkaran önemli bir araçtır. Yakın çekim, gözle seçilemeyecek kadar küçük nesneleri görmemizi sağladığı gibi, görülemeyecek kadar büyük nesneleri de ortaya çıkarır. Bunlardan biri de kitledir. Kendi gözlerimizle göremeyeceğimiz hacimdeki insan yığınlarını, yalnızca sinema ve fotoğraf kaydedip bizim görüşümüze sunar. Benzer şekilde sinema, insan gözünün algılayamayacağı kadar hızlı olup biten şeyleri de izleyebilmemizi sağlar. (2015, s. 131-136)

Bazin gibi montajın sinemanın doğasında bulunan çok anlamlılığı yok edip seyirciye tek bir anlam dayattığını iddia eden Kracauer, montaj gibi sinematik biçim araçlarının belirsizliği bozmadan da kullanılabileceğini ve böyle kullanılması gerektiğini savunur. (2015, s. 164)

Kracauer, sinema filmlerinin çok anlamlı yapıda olmasının, kendi içindeki fiziksel gerçekliğin çok ötesinde bir anlam dünyasını işaret ettiğini düşünür. Bu anlamlar dünyasına ise "hayat" der. (2015, s. 289) Ona göre sinema, hayatın sonsuz akışını fotoğraftan daha iyi kavrayabilme imkanı sağlar. Bunu da en iyi, hayatın rastgele ve açık uçlu şekilde aktığı sokakta yapar. (2015, s. 165)

Kracauer için, gerçekliği yansıtması gereken sinema, tarihi ve fantastik hikayeler için sorunlu bir ortamdır. Ona göre, geçmişte yaşanmış bir hikayenin sinematik olmasını sağlamak, ancak filmin odağını tarih yerine kameraya kaydırarak mümkün olur. Bu durumun örneği olarak *Jean Darc'ın Çilesi* (1928) filmini gösteren Kracauer, bu filmi insan yüzüne dair bir inceleme olarak tanımlar. (2015, s. 174-175) Benzer bir durumun gerçek-dışı hikayeleri anlatan fantastik filmler için de geçerli olduğunu söyler ve Alman Dışavurumculuğunun sembol filmlerinden biri olan *Dr.*

Caligari'nin Muayenehanesi (1920) filmi gibi örneklerin, sinematik gerçekliği yok sayarak ekspresyonist resimleri taklit ettiğini iddia eder. (2015, s. 180-182)

Kracauer, Bazin gibi, bir filmin ana odağının oyuncu olmaması gerektiğini düşünür. Ona göre oyuncular, filmin diğer öğeleri gibi bir bütünün parçalarıdır. Kracauer aynı zamanda, sinema oyuncusunun tiyatro oyuncusu gibi rol yapmaması gerektiğini savunur ve ancak bu şekilde kameranın gerçek hayattan bir insanı yakalayıp bize gösterebileceğini düşünür. Hatta bu doğrultuda, oyuncu olmayan oyuncuların da kullanılabileceğini savunur. (2015, s. 195-200)

Kracauer, sinemanın ilk dönemlerinde sesin filme gelişine dair kaygıların boşa çıktığının, ancak yine de ilk sesli filmlerde bir diyalog bombardımanı yaşandığının altını çizer. (2015, s. 205-206) Ona göre, filmlerde ses ile görüntü arasında bir denge kurmak yeterli değildir. Yönetmenin, filmdeki sesin oynadığı rolü azaltması gerekmektedir.

Sinemada müziğin yerini sestten ayrı olarak ele alan Kracauer, ilk filmlerden itibaren müziğin film gösteriminin bir parçası olduğunu, ancak filmin bir parçası olmadığını öne sürer. Müziğin sinematografik bir öğe olarak değerlendirilmesinin sinemaya bir katkısı olmadığını belirten Kracauer için, müzik anlatıyı ilerleten değil göz ardı eden bir öğedir. (2015, s. 254-255)

Sinemanın özdeşleştirme etkisi, Kracauer için tehlikelidir. Sinemanın gerçekliği sunma iddiası, onun mesajlarının seyirci tarafından sorgulanmadan kabul edilmesine neden olabilir. (2015, s. 275-276) Sovyet ve Nazi propaganda filmlerinin başarısını örnek gösteren Kracauer, film izleme deneyiminin düşünme yetisini geri plana atıp duyguları harekete geçirdiğini vurgular.

Kuramı bağlamında deneysel/avangart ve olgusal filmleri de inceleyen Kracauer, bu iki film biçiminin hikayesiz filmlerin alt türleri olduklarını belirtir. Ona göre avangart filmin özünde, hikayenin filmin ayrılmaz bir parçası olduğu fikrine tepki bulunmaktadır. Bir filmin yapısını ritim, soyutlama, sürrealizm ve dışavurum gibi tercihler üzerine kuran deneysel sinemacılar, Kracauer'a göre, sinemaya biçim olarak pek çok katkı sunmuşlardır. Ancak sinemayı hikayecilikten kurtarmaya çalışırken

izledikleri yolda kendilerini buldukları nokta, sinemayı diğer sanatların boyunduruğu altına sokmak olmuştur. Bu doğrultuda, Kracauer için avangart sinemacıların yaptıkları, sinemadan ziyade diğer sanatlar için faydalı olmuştur. (2015, s. 381)

Belgesel, haber, eğitim, seyahat gibi film temalarını ise olgusal filmler başlığı altında değerlendiren Kracauer, bu filmlerden özellikle belgeselin, fiziksel gerçekliği olduğu gibi aktarma ve sinemanın estetik ilkelerine uyma şartlarını yerine getirdiği için sinematik olduğunu düşünmektedir. Ancak türün iyi bir örneği olabilmesi için nesnel olması gereken belgesel filmlerin, hikayeyi geri plana atarak insani olanı dışlaması ihtimali yüksektir. (2015, s. 393) Bu da olgusal filmleri Kracauer'ın gözünde sinematik olarak zayıflatır.

Ona göre hikayeyi sinemadan soyutlamak, “hikaye” kavramının çok geniş olmasından dolayı mümkün değildir. Bu sorun, hikaye türlerinin sinemaya uygun olup olmayanlarını kategorize ederek çözülebilecektir. Bu doğrultuda incelemeye girişen Kracauer için, sinemaya uygun olmayan ilk hikaye türü teatral hikayedir. (2015, s. 411) Bunun nedeni, teatral hikayenin belirli bir anlatım tarzına sahip olan tiyatro için hazırlanmış olmasıdır. Ona göre tiyatro, sahnede sergilendiği için insan etkileşimiyle yoğun ilişki içindedir. Yine Kracauer'a göre, sahne faktöründen dolayı tiyatronun dünyası küçüktür; sahnenin dışına taşan kitleleri içine alamaz ve yakınlaştırma mümkün olmadığı için küçük nesneler sahnenin içinde kaybolup gider.

Gerçekliğin zamanını ve uzamını büyük boyutlarda kapladığı için roman türünün sinemayla büyük benzerliği olduğunu düşünen Kracauer, (2015, s. 433) ikisi arasındaki en belirgin farkın sinemanın fiziksel devamlılığa bağlı olması, romanınsa zihinsel devamlılık gerektirmesidir. Buna ek olarak, bir romanı sinemaya uyarlarlarken romanın kendisinin uyarlanmaya uygun olup olmadığına bakılmalı, uyarlarlarken de sinemanın gerektirdiği bazı değişiklikler yapılmalıdır.

Var olan hikaye türlerinin sinemaya uygunluğunu tiyatro ve roman üzerinden inceleyen Kracauer, tanımlanmış bir sinematik hikaye biçiminin olmadığını ortaya koyar. Ona göre bu biçime “buluntu hikaye” denilebilir ve bu, gerçek hayatın içinden keşfedilmiş hikayeler olmalıdır. (2015, s. 449-450) Bu bakımdan, Kracauer'ın ortaya koyduğu sinematik hikaye türü belgeselciliğe çok yakındır.

Kracauer, içeriklerin ifade edileceği sanatların farklılık gösterdiğini, dolayısıyla her içeriğin sinematik olamayacağını savunur. Bu bağlamda trajediyi örnek veren Kracauer, türün insan merkezli bir çatışma gerektirdiğini, bu çatışmanın sağlanabileceği dünyanın da sınırlı ve belirli şartlara bağlı olacağını vurgular. Kracauer için bu dünya, rastlantıya yer olmayan ütöpik bir evrendir. Sinema ise insanın her zaman merkezde olmadığı, tesadüflerin ve belirsizliklerin yaşanabildiği, fiziksel gerçekliğe sıkı sıkıya bağlı bir evrendir. Dolayısıyla Kracauer için trajedi, sinematik değildir. (2015, s. 474-476) Bu doğrultuda sinema, hayatın akışına paralel olmalı, rastlantılara yer vermelidir.

1.2.2. Anlam

Filmde anlamın oluşumu, özellikle gerçekçi kuramcılarının başlıca meselelerinden biridir. Bazin başta olmak üzere gerçekçiler anlamın izleyen tarafından oluşturulması için hikayede “belirsizlik” unsurunun korunması gerektiğini vurgulamalarına rağmen, “anlam” kavramının geniş incelemesi göstergebilimciler tarafından yapılacaktır. Andrew’a göre, “göstergebilim anlam bilimidir” ve sinemada anlamın kuruluşunu, bu süreçte izleyicilerin konumunu açıklamak için kapsamlı bir model oluşturmayı amaçlar. Göstergebilim ya da semiyoloji, sinemaya özgü anlam kalıplarını ortaya koymayı amaçlar. Bu doğrultuda, anlam, mesajların seyirciye taşındığı süreçte oluşur. Göstergebilimciler, sinemada oluşan anlamların, filmlerde yer alan kodlar aracılığıyla var olduğunu düşünür. (Andrew, 2010, s. 331-332) Bu noktada, anlamın var olan kodlar tarafından oluşturulduğunu düşünen göstergebilimciler, Bazin gibi anlamın bireyler tarafından bir nesneye aktarıldığını düşünen kuramcılardan ayrılır. Göstergebilimciler seyircinin konumunu filmde var olan anlamı çekip çıkaran olarak belirlerken, Bazin anlamı bizzat seyircinin oluşturduğunu savunur.

Bordwell ve Thompson, bir filmdeki anlamı dörde ayırır: Göndergesel anlam, açık anlam, örtük anlam ve semptomatik anlam. (2009, s. 60-63) **Göndergesel anlam**, izleyicinin filmde yer alan öğeleri kavrayabilecek bilgiye ve yeteneğe sahip olup olmamasına bağlı olarak algılanan anlamdır. Filmin içerdiği öğeler genel toplumsal birikime ve kabullere göndermeler yapmasıyla ortaya çıktığı için, buna göndergesel anlam denmektedir. Filmin diğer öğeleriyle birlikte bir bütün olarak işlev gören ikinci

anlam olan **açık anlam** ise, filmin amacı kabul edilebilen ve özeti gibi görünen anlamdır. Yazarların *Oz Büyücüsü* (1939) filmi üzerinden açıkladığı bu anlamlardan ilki; yani göndergesel anlam, Büyük Bunalım döneminde ABD'nin taşra eyaletlerinden Kansas'ta yaşayan bir çiftlik kızının, kopan bir kasırgayla gittiği fantastik Oz bölgesinde yaşadığı serüvenler ile sonunda eve dönüşüdür. Büyük Bunalım dönemi ya da Kansas'ın bir çiftliğindeki yaşamın büyük bir şehirdeki yaşamdan farkı hakkında fikri olmayan bir izleyici, bu anlamı tam algılayamayacaktır. Filmin açık anlamıysa, mevcut yaşamında sorunlar yaşayan bir genç kızın fantastik bir dünyaya giderek bunları ardında bırakması, ancak sonunda mevcut yaşamına duyduğu sevgiyi fark etmesi ve “ev gibisi yok” kanaatine ulaşmasıdır. Filmin içeriğinden çıkan üçüncü anlam olan **örtük anlam**, izleyenlerin yorumlamasıyla ortaya çıkan, filmde açıkça ifade edilmeyen soyut anlamdır. *Oz Büyücüsü* özelinde, çocukluktan yetişkinliğe geçişin sancıları ve yetişkinliğin karmaşasına tanık olan bir gencin çocukluğa geri dönüş arzusu filmin örtük anlamlarıdır. Bunun yanında, filmin yetişkin dünyasına bir eleştiri olduğu gibi bir anlam da çıkabileceği için, örtük anlamlar çeşitlidir. Bordwell ve Thompson'ın sınıflandırmasındaki dördüncü ve son anlam, bir öykünün taşıdığı toplumsal değerler dizisinin yansıtıldığı **semptomatik anlam**dır. Aristoteles'in “idea” olarak tanımladığı öz diyebileceğimiz semptomatik anlam, filmde yer alan örtük, açık ya da göndergesel anlamların toplumsal boyutunu ifade eder. Oz evreninde bu, materyalist bir dünyada evin ve ailenin insani değerlerin varlığı için son sığınak olması gibi bir anlamdır.

İster göstergebilimcilerin filmin içindeki kodlara yerleşmiş olduğunu söylediği anlam olsun, ister Bazin'in algı sürecinde nesnelere aktarılan anlamı olsun, ister iki yaklaşımın bir karması diyebileceğimiz sınıflandırılmış anlamlar olsun; anlamın oluşturulması ya da oluşmuş anlamı algılama sürecinde sinema seyircisinin aktif olduğunu görüyoruz. Bu da bizi seyircinin aktifliği konusunu merkeze alan interaktivite konusuna getiriyor.

İKİNCİ BÖLÜM

İTERAKTİVİTE

2.1. Etkileşim

Kracauer, teatral anlatım biçiminin en önemli özelliklerinden birinin, karakterlere ve insan ilişkilerine gösterdiği ilgi olduğunu vurgular. Bu özellik, sinema gibi teatral anlatımla iç içe olan sanatlarda da geçerlidir. Bir anlatı zamanında ve uzamında gerçekleşen her olay, var olan her detay seyirciye gösterilemez ve anlatılamaz. Bu nedenle, olayların ve varlıkların tamamının tasviri yerine, anlatının ele aldığı sahnede yer alan karakterlerin ve ilişkilerin tasviri daha önemlidir. Kracauer’a göre teatral mizansen, fiziksel gerçekliği olduğu gibi yansıtamaz; ancak izleyiciyi gerçekliğin bütününe ulaştıracak parçalar verir. (2015, s. 414) Parçadan bütüne ulaşma görevi izleyiciye ait olduğu için, bir anlatının izleyiciyle kurduğu ilk etkileşim bu algılama ve anlamlandırma sürecidir.

Chatman de, anlatıların uzamsal ölçekle sınırlı olmadığını belirterek, anlatının yazarının seçtiği ve izleyicinin anlatıyı tutarlı bir şekilde takip edebilmesini sağlamayı amaçladığı parçaları sonsuz ihtimal arasından çıkarmasına vurgu yapar. (2009, s. 26) Anlatıda meydana gelen olaylar ve yer alan sonsuz ayrıntının tamamının verilmesi mümkün olmadığı için, yazarın görevi, sürekliliği sağlayabilecek en uygun parçayı vermektir. Günlük yaşamından ve sanat deneyiminden referanslarla parçalar arasındaki boşlukları doldurup bütüne ulaşmaksa yine izleyiciye düşer.

Eisenstein’ın diyalektik kurgusunda kullandığı birbirine karşıt görüntüleri bir araya getirip bunlardan anlam çıkaran izleyici de, böyle bir izleyicidir. Anlamın oluşmasında filmin diğer öğeleriyle birlikte bir bütünü oluşturan Eisenstein’ın aktif seyircisi, günümüzdeki interaktif yapımların seyircisinin yaptığına benzer bir sorumluluğa sahiptir. Buna karşın, kurgu konusunda Eisenstein’ın tam karşısında duran gerçekçi Bazin’in de görmek istediği, kendisine dayatılan tek anlam yerine, “belirsizlik”ten farklı farklı anlamlar çıkaran seyircidir. Bu açıdan

değerlendirildiğinde, Bazin de karşısında anlamı kendi oluşturan aktif bir seyirci ister. Sinemanın klasik karşıt ekollerinin temsilcisi bu iki önemli kuramcıya istediğini verecek olan ise, interaktivite (etkileşim) ve interaktif içeriği tüketen seyirci olabilir.

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, ortaklaşılan ve verili kabul edilen beklentilere bağımlı amaçlanmış eylemlerdir. (Chandler & Munday, 2018, s. 132) Cambridge online sözlüğünde, 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)

Sinemanın en klasik tartışması üzerinden yürütülen bu çalışmada, ilk sinema kuramlarının ortaya çıktığı dönemden itibaren interaktivite fikrinin nasıl oluşmaya başladığının izini sürdük. Bu doğrultuda, günümüzde interaktif yapım denince ilk aklımıza gelen “aktif seyirci” ile “çok anlamlı anlatı” olgularının ortaya çıkış sürecini anlamaya çalıştık. Klasik biçim-içerik tartışmasının yerini alan pek çok çağdaş kuramın varlığına karşın, sinemanın günümüzde karşı karşıya olduğu dönüşüm sürecinin, ilk ortaya çıktığı zamanki süreçle paralellik taşıyabildiği noktalar olduğunu gözlemleyebiliriz. Bu nedenle, aktif seyirci ve çoklu/dallanan hikaye üzerine inşa edilen interaktif filmin yapısını incelemeyi önce sinemanın bu klasik dikotomisini ele aldık. Eisenstein’ın aktif seyircisinden *Bandersnatch*’in kullanıcı/seyircisine geldiğimiz noktada, interaktif filmin tarihi yolculuğuna bakarak formun ve içeriğin nasıl oluştuğu hakkında fikir edinmeye çalışalım.

2.1.1. Görsel-İşitsel Yapımlarda İnteraktivite Tarihi

Lumierlerin ilk filmleri gibi, ilk etkileşimli seyir denemeleri de, fuarlar ve tema parkı gibi yerlerde, hareketli koltuklar ve su püskürten fiskiyeler gibi “uyaranlar”ın

kullanılmasıyla gerçekleşmiştir. (Mendes da Silva , Tavares, Araújo, & Costa, 2021) Görsel-işitsel (audiovisual) yapımlarda, yani televizyon, sinema ve diğer hareketli görüntü aktarma sistemlerinin içeriklerinde seyirciyi deneyime daha aktif dahil etme fikrinin bu ilk örnekleri, **haptik** (dokunsal) yöntemlerle gerçekleşir. ABD’li korku filmleri yönetmeni William Castle tarafından çekilen ilk haptik film *The Tingler*’ın (1959) gösteriminde, salondan rastgele seçilen koltuklara titreşim motorları döşenir. (Lau & Stoessel, 2020) Bu koltuklar, filmdeki bir canavar saldırısı esnasında titremeye başlar. Bu yöntemle; titreyen koltuklarda oturan izleyicilerin verdikleri tepkinin, salondaki diğer izleyicilerin üzerindeki gerilimi artırması hedeflenmiştir.

1960’lardan itibaren, özellikle televizyonda interaktivite içeren yayın yapma fikri yaygınlık kazanmaya başlamıştır. Claudia Gianenetti’nin bu konudaki kronolojik çalışmasında, sürecin 60’larda yapılan sanatsal amaçlı deneylerle başladığını görmekteyiz. Bu deneylerde, görüntülerde bozulmalar yaratarak yayınlara dışarıdan müdahale edilmesi amaçlanmaktaydı. 70’lere gelindiğinde, internetin ilk versiyonu *ARPANET*’in ortaya çıkmasıyla interaktivite fikri somutlaşmıştır. Uydu vasıtasıyla dünyanın farklı yerlerinde aynı anda yayın yaparak sergilenen canlı performans gibi sanatsal denemeler de, medyada çok-zamanlılık ve çok-mekanlılık olgularını ortaya çıkarmıştır. Bu doğrultuda, Avrupa’nın çeşitli yerlerinde kamusal alanlardan insanların katılımıyla televizyon programı denemeleri gerçekleştirilir. (Gianenetti, 2021)

Gianenetti’nin çalışmasında gördüğümüz üzere, 1980’lerde dünyanın her yerinden sanatçının uydu üzerinden yayınlanan canlı performansa katılımıyla ilk küresel interaktif uydu yayını gerçekleşmiştir. Bundan başka, halkın fikirlerini paylaşacağı bir platform oluşturmak için “elektronik kafe” projesi ya da denemesi hayata geçirildi. Bu projeyle çok kültürlülük ve hiyerarşik olmayan dinamik bir ilişki ağı oluşturma amaçlanmış ve sanatçının sosyal rolüne yeni bir tanım getirilmeye çalışılmıştır. Ayrıca *Bulletin Board System (BBS)* aracılığıyla online topluluklar geliştirilmiştir. (2021)

90’lara gelindiğimizde, artık ilk kez içeriğini halkın belirlediği bir televizyon yayını olan *Piazza Virtuale* adlı bir yayının varlığı söz konusudur. *Van Gogh TV* adı

altında bir grup sanatçının ve hacker'ın bir araya gelerek gerçekleştirdiği bu deneysel yapımda, izleyicilere İtalya'daki herhangi bir meydanda bir araya gelmiş hissi verilmesi amaçlanmıştır. Telefon, faks, posta ve videofon adlı görüntülü ev telefonları aracılığıyla programa katılabilen seyirciler, birbirleriyle tanışabiliyor, beraber müzik ya da resim yapabiliyordu. (Van Gogh TV, n.d.) Bugün kullandığımız *World Wide Web*'in ortaya çıkışıyla sanal topluluklar genişleyip çeşitlendi. Sanatçılar daha katılımcı ve açık diyaloga dayalı işler geliştirmek için interneti kullanmaya başladı. Buna paralel şekilde, David Blair'in *Wax or the Discovery Among the Bees* adlı filmi ilk online ve non-linear anlatı olarak *Waxweb* (1994) adıyla internet üzerinden erişime açıldı. İnternet üzerindeki ilk film olmasının yanı sıra, dijital animasyonların, arşiv görüntülerinin ve canlı çekimlerin bir kombinasyonu olan bu deneysel yapım; gerçek görüntü ile dijital efektlerin birbirine karıştığı bazen soyut, bazen de fantastik/bilim-kurgusal yapısıyla dijital medyanın ilk çarpıcı örneklerinden biridir. (Murray, 2020)

Sinemada ise interaktivite fikri, dijitalleşmeden çok daha önce, sinema salonunun fiziksel ortamında denenmekteydi. İlk haptik film gösteriminden iki yıl sonra, yine William Castle tarafından çekilen *Mr. Sardonicus* (1961) filmi gösterime girdi. Castle bu kez izleyicisine, Victor Hugo'nun *Gülen Adam* hikayesinin uyarlaması olan filmin finaline karar verme imkanı sunuyordu. Filmin başında dağıtılan ve üzerinde Roma arenasındaki gladyatörlerin yaşayıp yaşamamasına karar veren baş parmak işaretinin resmi bulunan kartlar, filmin sonunda seyirciler tarafından kullanılıyordu. Teoride, parmağı yukarı çevrili gösteren seyirciler filmin ana karakteri *Sardonicus*'un yaşaması yönünde oy kullanırken, kartı parmak aşağı çevrili şekilde tutan seyirciler de karakterin ölmesine karar vermiş oluyordu. Filmin, oy çokluğuna göre ölüm ya da yaşam kararıyla sona ereceği vadedilmişti. Ancak son sahneden önce Castle'ın bizzat kendisinin karakterin ölümü hak ettiği yönündeki fikrini söylediği oylamada, hiçbir zaman yaşam kararı çıkmadığı ve filmin alternatif sonunun hiçbir zaman gösterilmediği iddia edilmektedir. (Brottman, 1997) Bu da filmin "sahte" bir interaktivite denemesi olarak kabul edilmesine neden olmuştur.

Bugün kullandığımız anlamda (ve gerçek) interaktivitenin sağlandığı ilk film ise, Çek yönetmen Raduz Cincera'nın Kanada'da gerçekleşen World Expo fuarında gösterimini yaptığı *Kinoautomat* (1967) adıyla bilinen *One Man and His House*

filmidir. Hikayenin akışı sırasında ekranın birkaç sefer ikiye bölünüp seyircinin seçim yapması istenen bu filmin gösteriminde, koltukların üzerinde birer kumanda vardır ve kumandaların üzerinde biri yeşil biri kırmızı iki buton bulunmaktadır. Sahnelerin sonunda duraklayan filmde, bir sonraki sahne için seyircilerden iki seçenekten birini seçmeleri istenir ve seyirciler seçimlerini bu tuşlardan birine basarak yapar. Bu sayede oy çokluğuna göre bir sonraki sahne belirlenir ve bu demokratik seçim film boyunca devam eder. Birkaç alternatif olay örgüsünün olduğu filmin bir tane sonu bulunmaktadır.

Sinema ile etkileşim halinde olan video oyunlar da, interaktif filmlerin gelişimi açısından önemli bir role sahiptir. Sinemanın dijitalleşmesinden itibaren filmler, özellikle dijital görsel efektlerin kullanımıyla paralel şekilde, video oyunlara benzemeye başlarken; video oyunlar da içerik olarak sinemasallaşmaya başlamıştır. Stern de, interaktif anlatıların kıyaslanması için en uygun formun video oyunlar olduğunu düşünür. (2008)

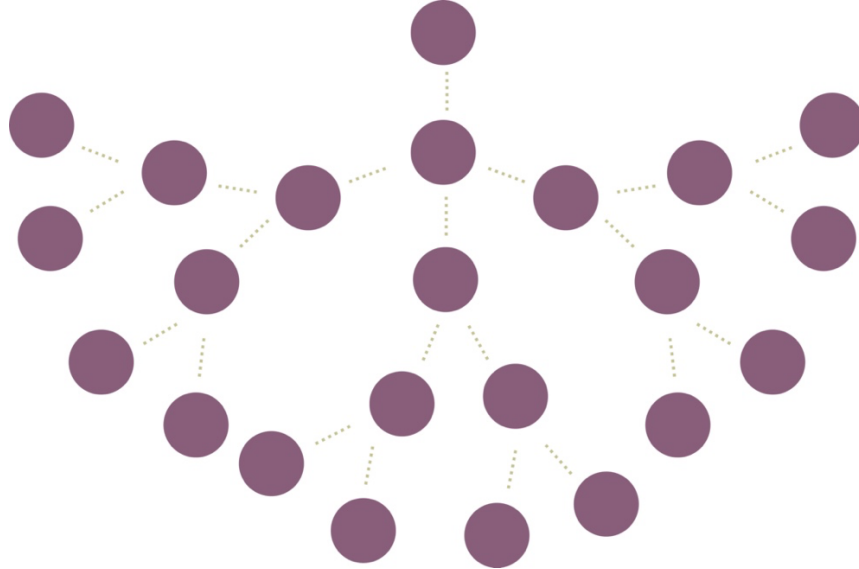
İnteraktivite tarihindeki bir diğer önemli gelişme, **streaming** (akış) teknolojisidir. Bu teknolojiyle, önce indirilip sonra izlenmesi gereken içerikler, indirilme anında izlenebilir hale geldi. Bu da internet üzerinden canlı yayın yapmayı mümkün kıldı. Yine web cam'lerin kullanımının yaygınlaşması, izleyici interaktivitesini geliştirdi. Örneğin, genellikle güvenlik amacıyla kullanılan web cam'lerin bir sisteme aktarılmasıyla oluşturulmuş *CCTV a World Wide Watch* platformu, izleyicileri adeta birer polis memuruna dönüştürerek şehirde olan bitenin herkes tarafından izlenilmesini sağladı. Yine web cam'lerin yaygınlaşmasıyla gelişmeye başlamış videoblog (vlog) formatının ortaya çıkışı, web TV fikrinin temellerini atmıştır. Bireysel online gazetecilik ve *Youtube*'a kadar uzanan diğer video paylaşım geleneğinin de bu şekilde başladığını görmekteyiz. (Gianenetti, 2021)

2.2. Non-Linear Anlatım

Doğrusal ya da **linear** anlatım (bundan sonra linear 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 linear anlatım, geleneksel filmlerde sıklıkla karşımıza çıkan anlatım şeklidir. İnteraktif filmler ise, bu tek taraflı iletişim sürecini kırmak ve izleyiciyi sürece dahil etmek için, doğrusal olmayan, yani non-linear anlatım (bundan sonra non-linear denilecek) çeşitlerini kullanır. Yapım şirketleri, linear anlatımı kırmaya 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 imkanına sahip olmuştur.

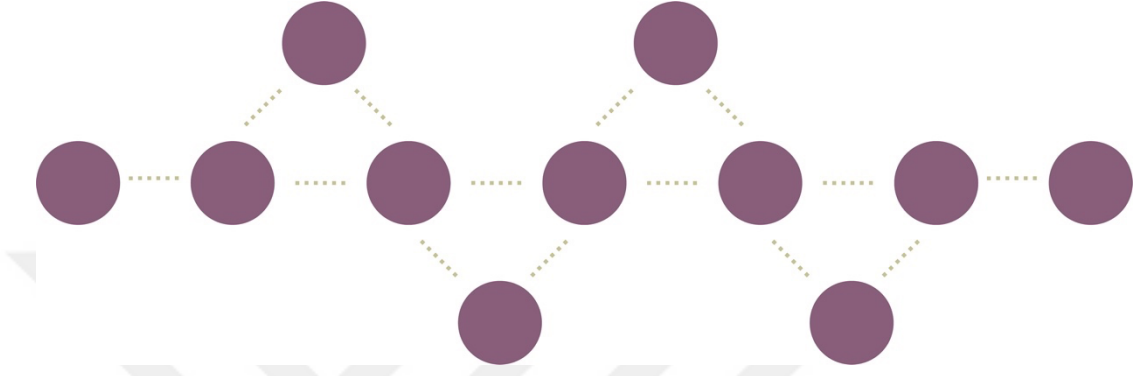
Seyircileri etkileşime sokup yaptıkları seçimlerle linear süreçten uzaklaştıran anlatım türlerinden biri **dallanan** anlatımdır (branching narrative). (Munday, 2016) Bu anlatım şekliyle, izleyiciler her seçim noktasında birden çok seçenek ile karşılaşır ve her seçim onları başka bir sona ulaştırır. Dallanan anlatımın karmaşıklığı, kullanıcıya kontrolün kendinde olduğu hissini en fazla veren anlatım olmasını sağlamaktadır. İzleyiciye sunulan seçenekler arttıkça, akışın karmaşıklığı güçlenmektedir. Kullanıcıların “kendi yolunu kendi seçtiği” bu anlatım, video oyunlarından kitaplara kadar pek çok alanda tercih edilen popüler bir yöntemdir.



Şekil 2.1: Dallanan Anlatım (Branching Narrative)

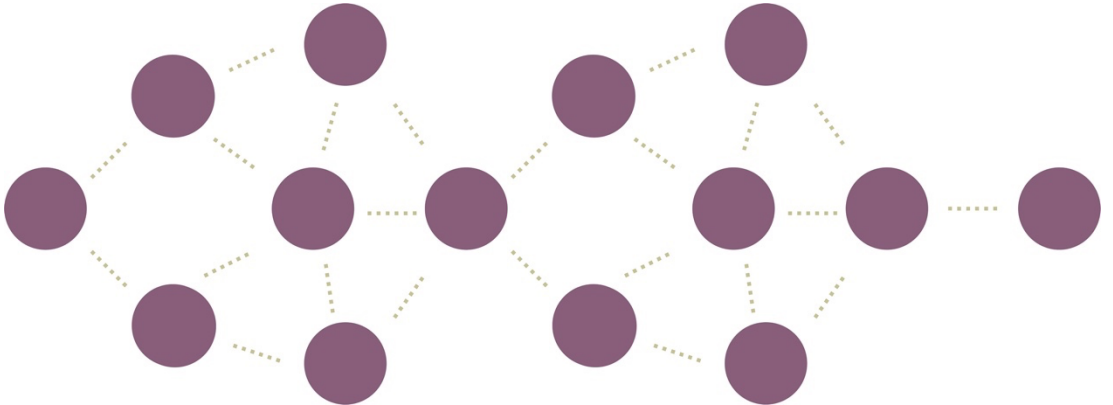
Diğer bir non-linear anlatım yoluysa, kullanıcıları asıl hikaye doğrultusunda yönlendirirken, alt hikayeleri de keşfetmelerini sağlayan **kılçık** anlatımdır (fishbone

narrative). Anlatımda doğrusallığın yapımcıya sağladığı kontrolden tamamen kopmayan bu anlatım yöntemi, linear anlatımla sunulamayan ek hikayelerle daha zengin bir bütüne ulaşmayı sağlamaktadır. Bu yöntem, linear ve non-linear anlatımların karması da denilebilir.



Şekil 2.2: Kılçık Anlatım (Fishbone Narrative)

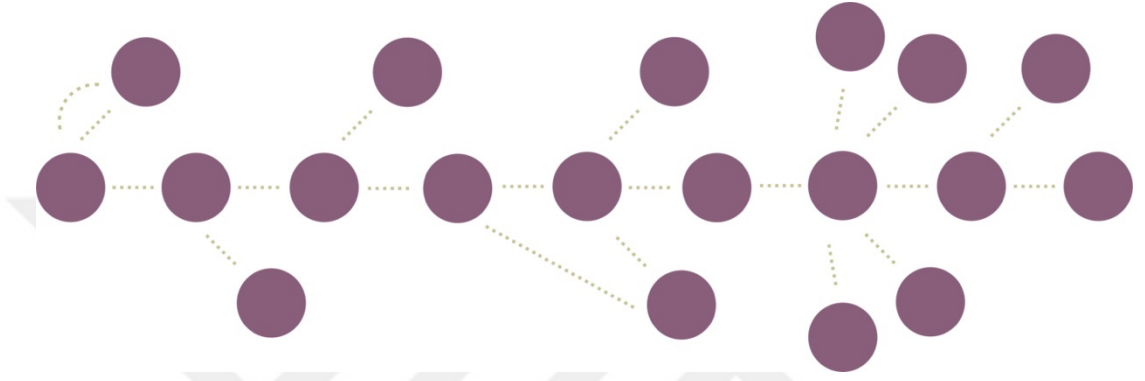
Kılçık anlatımın zenginleştirilmiş haline ise **paralel anlatım** (parallel narrative) denilir. Paralel anlatımda, seyirci kılçık yöntemindeki bir hikayeden daha fazla seçim hakkına sahiptir; dolayısıyla daha fazla alt hikayeyi deneyimleme imkanı vardır. Ancak kılçık anlatımda olduğu gibi, paralel anlatımda da bir tane asıl hikaye vardır ve kullanıcı süreç sonunda asıl hikayenin öngörölmüş sonuna ulaşacaktır.



Şekil 2.3: Paralel Anlatım (Parallel Narrative)

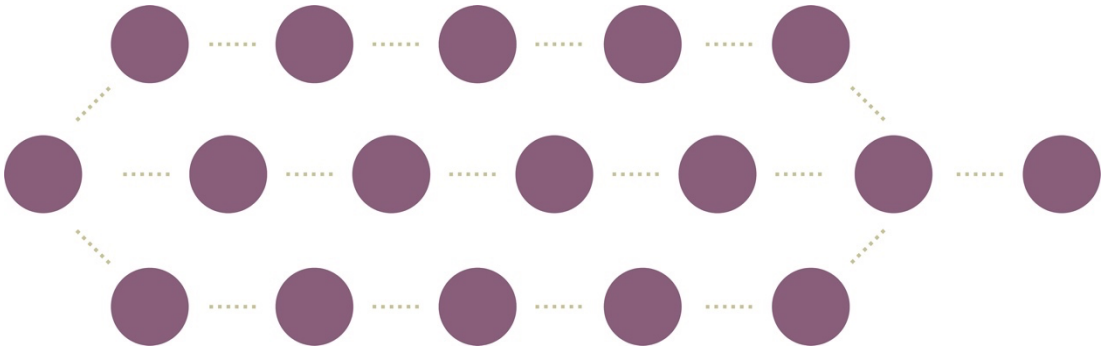
Kılçık anlatıma benzer bir başka anlatım da, **gauntlet** (zırh eldiveni) anlatımıdır. Uzun eldivenleri andıran modelde, bir adımdan diğerine geçerken ölüm ya da çıkmaz yol gibi sonuçlarda, hikayede geri dönüşler mümkündür. Nispeten doğrusal

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 başka bir modele dönüşmüş olur. (Ashwell, 2015)



Şekil 2.4: Gauntlet Anlatım

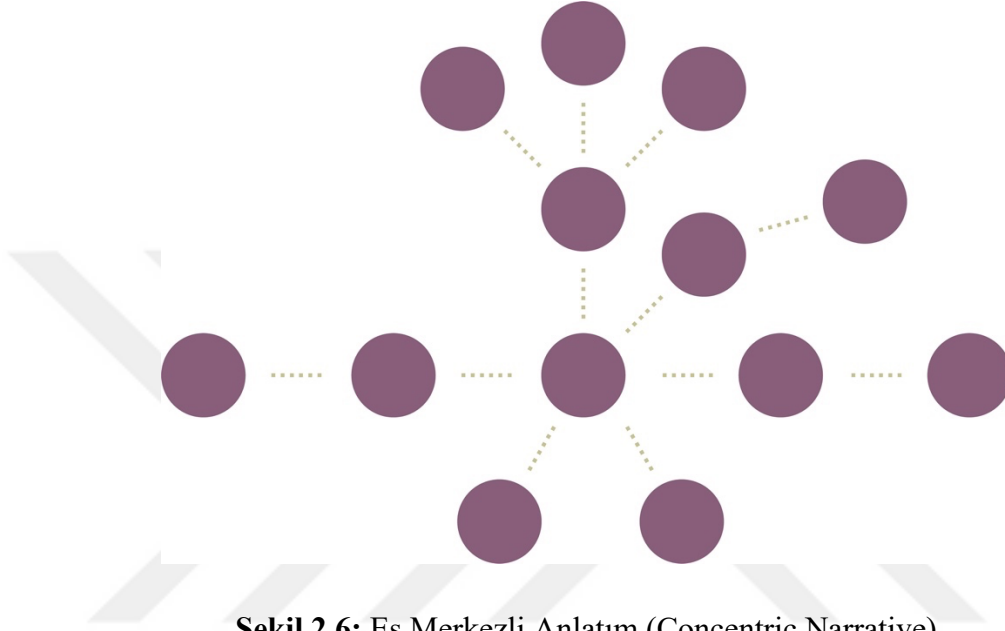
Hikaye anlatımında çoklu bakış açısı sunmaya en elverişli yöntemlerden biriye **zincir** anlatımdır (threaded narrative). Hikayenin başında birden çok seçenekle karşılaşan izleyici, seçimine göre farklı hikaye akışları deneyimlemektedir. Ortak sona ulaşan birbirinden farklı bu akışlar, izleyicinin diğer seçeneği seçmesi halinde bambaşka bir hikayeyi deneyimlemesine imkan vermektedir. (Munday, 2016)



Şekil 2.5: Zincir Anlatım (Threaded narrative)

Bir ana hikaye merkezinden yan hikayelere ayrılma deneyimi sunan **eş merkezli** anlatımda (concentric narrative) ise, kullanıcılar merkezden yola çıkarak hikayenin farklı kısımlarını deneyimlemektedir. Kullanıcılara oldukça fazla özgürlük

ve etkileşim sağlayan bu yöntemde, alt hikayeler deneyimlendikten sonra merkeze dönüş sağlanmaktadır. Kullanıcıların derinlemesine bilgi sağlayabildiği eş merkezli anlatım, bu avantajına rağmen kontrolü merkezde tutarak diğer anlatım türlerinin sunduğundan daha az bir “yolculuk” vaadi sunmaktadır. (Munday, 2016)



Şekil 2.6: Eş Merkezli Anlatım (Concentric Narrative)

Daha çok oyunlarda kullanılan ve yukarıda sayılanlardan daha karmaşık anlatımlar da bulunmaktadır. Dallanan hikayenin tüm alternatiflerinde ortak olan olaylarda yeniden birleşip yeniden dallanan “**dal ve darboğaz**” (branch and bottleneck) anlatım bunlardan biridir. Yine tamamlanması gereken görevler üzerine kurulu yapısıyla, görevler içinde dallanıp görevi tamamlamayla sonuçlanan sona ulaşmak için yeniden birleşen “**görev**” (quest) anlatım da bir filme uyarlamak için (henüz) oldukça karmaşıktır. (Ashwell, 2015)

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.

2.3. Katılımcılık

Katılım kültürü, bağımsız bireylerin sadece müşteri sıfatıyla ürünlerin tüketicisi oldukları değil, üretim sürecine de katkıda bulunabilen birer **üre-tüketici**

(prosumer) oldukları çağımızın medya kültürüdür. Bu kültürde, ABD’li iletişim profesörü ve bilim insanı Henry Jenkins’e göre, en önemli kitle davranışı “**yakınsama**”dır (convergence). Medya yakınsaması, farklı medyumlarda bulunan içeriklerin ya da uygulamaların teknolojik olarak gelişmiş tek cihaz üzerinden ulaşılabilir olmasıdır. Ek olarak, tüketicilerin belirli bir içerikle ilgili farklı kanallardan yeni bilgiler aramaya ve dağınık medya içerikleri arasında bağlantı kurmaya teşvik edilmesi ile oluşan kültürel bir değişimdir. Bu doğrultuda yakınsama, içeriğin çeşitli medya platformları üzerinden akışını, farklı medya endüstrilerinin iş birliğini ve her türlü eğlence arayışındaki mobil medya tüketicilerinin göçebe davranışlarını kapsayan bir kavramdır. (Jenkins, 2018, s. 20)

Jenkins’e göre, yakınsama medya aygıtlarıyla gerçekleşmez; dolayısıyla basit bir multimedya kullanımı değildir. Jenkins, yakınsamanın bireysel tüketicilerin zihinlerinde ve diğer bireylerle sosyal etkileşimi sayesinde meydana geldiğini vurgular. Bireysel tüketici, medya araçlarından çıkardığı ve günlük hayatı anlamlandırmayı sağlayan kaynaklara dönüştürdüğü bilgi parçacıklarından kendi kişisel mitlerini yaratmaktadır. Hiç kimse her şeyi bilemeyeceği ve herkes bir şeyler bildiği için, yakınsama kültürü bize kaynaklarımızı toplayıp her birimizin sahip olduğu farklı farklı bilgi parçacıklarını birleştirip kolektif bir kaynak yaratma imkanı sunar. (Jenkins, 2018, s. 20) Bunu yapmak için de en elverişli cihaz, günümüzde akıllı telefonlardır.

Bu kültür sayesinde, *The Matrix* (1999) filmini izledikten sonra, filmde bahsedilen ancak gösterilmeyen makinelerle insanlar arasındaki savaşı çok merak ederiz ve daha fazla bilgi için internete baktığımızda orada birkaç çizgi öykü buluruz. Bu çizgi öykülerle merakımız daha da artar ve ardından piyasaya sürülen ve *The Matrix*’teki olaylardan öncesini konu alan kısa animasyonlardan oluşan *Animatrix* (2003)’in DVD’sini alıp izleriz. Ve yeni bir film çıkıp merakımız giderilene kadar piyasaya sürülen video oyunu da oynarız. Tüm bunları yaptıktan sonra, serinin yeni filmi olan *The Matrix Reloaded* (2003)’a kendimizi ve bilgi seviyemizi hazırlamış oluruz. Tüm bunları, **transmedya** hikayeciliği denilen ve aynı temayı ya da hikayeyi farklı medyumlarda dallandırıp çeşitli içeriklerle tüketiciye sunma üzerine kurulu yöntemi izlemeyi seçmiş *The Matrix* evreni yaratıcıları ile o içerikleri elimizdeki

(çoğunlukla tek) cihazlarımızdan tüketebilmemizi sağlayan yakınsama kültürü sayesinde gerçekleştiririz.

Farklı medyumların tek cihazda toplanıp cebimize girmiş olması, farklı medyumlardaki içeriğe istediğimiz zamanda, istediğimiz mekanda erişmemizi sağlamakla kalmaz; aynı zamanda, istediğimiz içerik ile ilgili istediğimiz kişilerle – hatta bazen içeriğin kendisiyle – etkileşime girmemize de imkan verir. Sevmediğimiz siyasetçi hakkında sosyal medya kanallarında yorum yapıp diğer kullanıcılarla tartışmaya girebilir, çok sevdiğimiz bir dizinin gelecek sezonu ile ilgili kehanetlerde bulunabilir, hayranı olduğumuz bir film serisinin ana hikayesiyle ilgili alternatif hikayeler yazabiliriz. Kendimiz bütün bu içerikleri üretebildiğimiz gibi, interaktif olarak hazırlanmış yapımlara ulaşma imkanımız da, yakınsamayı mümkün kılan araçlar (örneğin akıllı telefon ya da tablet) kullanmayan kişilere göre çok daha fazladır. Örneğin, bir sonraki bölümde inceleyeceğimiz *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) filmi, sadece akıllı telefon, tablet, bilgisayar akıllı televizyon ya da multimedya oynatıcı ile izlenebilmektedir. Bu cihazlardan birini kullanma imkanı olmayan birinin, söz konusu filmi izleme imkanı yoktur.

2.4. Oyunlar

Günümüzde interaktif yapı denilince ilk akla gelen formlardan biri de, video/dijital oyunlardır. Daha çok genç ve çoğunlukla aksiyon odaklı olarak görülmelerine rağmen, video oyunlar günümüzün eğlence alanının önemli bir kısmını işgal etmektedir. Tıpkı interaktif filmler gibi, oyunları ortaya çıkarmak da, teknolojinin ve tasarımın dengeli bir şekilde kombine edilmesini gerektirir. (Stern, 2008)

İnsanlarla teknolojilerin birbiriyle etkileşime girmesinin ötesinde, bir içe içe geçmişliğin var olduğunun en önemli göstergelerinden biri de oyunlardır. Gün geçtikçe karmaşılaşan ve birebir interaktivite üzerine kurulu oyunların bütün parçalarını bir arada tutmak ve oyuncunun seçimlerini gerçekleştirebilmek için, milyonlarca kod gerekmektedir. Bu kodların hepsini bir arada tutan ve oynama anında seçimlerin otomatik karşılığının verilmesi için hepsinin yüklendiği bir “motor” ortaya çıkmaktadır. (Burnett, 2005, s. 231) Bu doğrultuda, oyunun estetiğinin ve verdiği etkileşim hissinin güçlü olması, motorunun gelişmişliğiyle alakalıdır. Burnett, bu

estetikğin sağlanması için binlerce saat çalışmayı gerektiren bir sürecin söz konusu olduğunu ve çoğu oyunun da anlatısının zayıflığının bu sürecin zorluğundan kaynaklandığını belirtir. Burnett'e göre, anlatının ritmi, etki ve tepki ilişkisi kurulan karakterlerden büyük oranda etkilenir. Oyunlarda hikaye anlatmanın bu zorluğundan dolayı da, oyuncuların önceden kurallarını bildiği spor oyunları halen en çok satanlar arasında yer almaktadır.

Bilgisayar oyunları, oyuncunun merakını canlı tutmak için ortaya attığı bilmecelelerin cevaplarını doğrudan vermek yerine, oyuncunun adım adım cevapları bulmasını teşvik eder. Bu da oyuncuya kontrolün kendisinde olduğu hissini maksimum düzeyde yaşatırken, aynı zamanda oyunun kurallarını ve hikayesini bir süreç halinde öğrenmesini sağlayarak ikinci bir haz kaynağı yaratır. Bilgisayar oyunları başta olmak üzere dijital teknolojinin sağladığı etkileşim, yapıt tasarlanırken tasarımcılar tarafından ortaya konulan niyetlerin ötesine geçebilen karmaşık bir yapıyı çözme ve sürekli değişime uğrayan ilişkiler ağının içinde bulunma imkanı sunması ile oyunculara/kullanıcılara haz sağlar. (Burnett, 2005, s. 236-237) Bu noktada interaktif filmler ile oyunların birbirine benzer şekilde ele alınmasını anlayabiliriz.

Özellikle dijital efektlerin sinemada yoğun kullanımıyla, video oyunlar ile filmler arasındaki benzerlikler artsa da, bazı retorik farkların sürmekte olduğunu görüyoruz. Bu farklardan biri, ikisinin argümanları sunuş biçimidir. Filmlerde içerik sözcükler ve görüntüler aracılığıyla aktarılırken, oyunlarda bir süreç halinde hikaye anlaşılmaktadır. Yine geleneksel sinemada izleyicinin arkasına yaslanıp içeriği pasif bir şekilde olduğu gibi alması beklenirken, oyunlarda kullanıcının sürece aktif olarak dahil olması gerekir. İnteraktif sinema haricinde, bu iki farklı tüketim şeklinin bir arada bulunduğu örnek, oyunların ara sahneleridir (cut scene). Bu sahnelerde kullanıcı arkasına yaslanıp içeriği izler ve tekrar öne eğilerek oynamaya devam eder. (Vosmeer & Schouten, 2014)

Yine sinema ile oyunlar arasındaki bir başka fark, tür konusunda görülür. Sinemada, tür ayrımı çoğunlukla filmlerin içeriğine göre yapılır (western, korku, komedi, vs.). Oyunlarda ise tür, oyunun oynanış biçimine göre belirlenir (aksiyon macera ya da rol yapma vs.). Bu farklılık nedeniyle, sinemaya ait olan gerilim, macera

ya da dedektiflik gibi türler oyunlara rahatlıkla uyarlanabilirken, drama ve romans gibi türlerin oyunlara uyarlanması zordur. Vosmeer ve Schouten, Japon oyun serisi *Final Fantasy*'nin, dramanın video oyuna uyarlanabildiği bir örnek olduğunu, ancak hikayenin romantik içeriğinin ara sahnelerle oyuncuya gösterildiğini ve oyun oynanışında dramatik öğelerin pek varlık gösteremediğini belirir. (2014)

Buna paralel şekilde, var olan roman ya da kısa hikayelerin oyunlara ilham verdiği örnekler de söz konusudur. Bunlardan biri meşhur çocuk kitabı *Alice Harikalar Diyarında*'dan esinlenilmiş *American McGee's Alice Madness* ve devamı niteliğindeki *Alice Madness Returns* oyunlarıdır. Bu oyunlarda, orijinal hikayede meraklı ama makul bir çocuk olan başkarakter Alice; genç bir kadın olmuştur ve sakinleri birer canavar, kendisi de karanlık bir dehşet dünyası haline gelmiş Harikalar Diyarı'nda önüne çıkanları öldüren bir seri katile dönüşmektedir. Yine Agatha Christie romanları, *The Lord of the Rings* ve *Harry Potter* serileri de, edebiyattan filme ve oradan da oyuna uyarlanan örneklerdir. Ancak orijinal metne genel çerçevede sadık kalınan bu uyarlamalarda, oyunun kullanıcıya yeni bir hikaye sunma imkanı yoktur ve dolayısıyla kitapların sunduğu sürükleyicilikten söz edilemez.

Stern ise, oyunların hala çoğunlukla linear bir anlatı yapısına sahip olduğu için tam olarak interaktif sayılmaması gerektiğini düşünür. Ona göre, günümüz oyunlarında hikayeler bulunmaktadır ama çoğunluğu linear anlatıdır. Linear olmayan, daha açık uçlu son vadeden oyunlarsa, en iyi ihtimalle gelişen hikayeye uyumlu parçalar sunmaktadır. (Stern, 2008)

Etkileşimin en üst seviyede deneyimlenmesi denilince akla gelen oyun formu, oyuncuların içinde serbestçe dolaşabildiği sanal bir evren üzerine kurulu **açık dünya** (open world) oyunlarıdır. Oyuncunun büyük bir dünyayı keşfetmesi üzerine kurulu bu oyunlar, yeni ve ilginç alanları gezen oyuncuları herhangi bir harekete zorlamaz. (Arda & Şentürk, 2020) Ancak açık dünya hikayeciliği konusunda büyük beklentiler vadeden *GTA5* ve *Watch Dogs* gibi oyunlar bile, hikayelerinde kapsamlı bir dramatik gelişim sunamaz. (Vosmeer & Schouten, 2014)

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

İTERAKTİF BİÇİM VE BANDERSNATCH

3.1. İteraktif Biçim

İteraktif biçim, interaktif anlatılarda görülen, kullanıcılara hikaye akışında aktiflik, geri bildirim ve seçim hakkı tanıyan yapıdır. Sinema deneyimi için geleneksel olarak kullanılan metafor “arkaya yaslanmak”tır. (Raursø, ve diğerleri, 2021) Arkaya yaslanarak bize verilen linear hikayenin tadını çıkarmaya odaklandığımız sinemanın fiziksel ortamı; streaming sistemi ve dijital platformların hızla yaygınlaşmasıyla, bize sinema ortamında tükettiğimizden çok daha fazla miktarda, sıklıkta ve istediğimiz her yerde sinema içeriği tüketme imkanı sunmaktadır. “Öne eğilmek” ise, video oyunlar başta olmak üzere, aktif seçimler yapmamızı gerektiren deneyimler için kullanılagelmiştir. İteraktif filmler ise, bir film izleme deneyimi olmasına karşın, izleme sürecinde aktiflik gerektirdiği için, bir “öne eğilme” deneyimi olarak kabul edilmektedir.

İteraktif 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 *antiöykü* dediği anlatılar ise, tüm seçeneklerin eşit olarak değerlendirilebildiği bir yapıdır. Bu yapıyı Arjantinli büyülü gerçekçi yazar Jorge Luis Borges, *Yolları Çatallanan Bahçe* öyküsünde oldukça anlaşılır bir şekilde tarif eder.

Hikayeye adını veren Yolları Çatallanan Bahçe, hikayede 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 hikayenin içinde İngiliz sinologa yaptırdığı bu tanım, bugün interaktif anlatılarla ilgili önemli bir tanım kabul edilmektedir.

Chatman, bu tür anlatıların, bir şeyin başka bir şeye, onun bir ikincisine, onun da bir diğerine yol açtığı klasik anlatı mantığını sorunsallaştırdıkları için *antiöykü* olarak adlandırıldıklarını ifade eder. Bunun yanında, Chatman'e göre bu anlatıların, geleneksel anlatılardaki seçenek çizgisi varsayımına bağlı oldukları için olay örgüsüne sahip olmadıkları düşüncesi doğru değildir.

Günümüzde artık gelenekselleşmeye başlamış “kendi yolunu kendin seç” tarzı hikayeler için Chatman'ın anlatı kuramı kapsayıcı olsa da, seyirci katılımının sadece verili alternatiflerle sınırlı olmadığı bir anlatı fikri için yeterli değildir. Çünkü günümüzde interaktivite fikri, seyircinin sadece seçim yaptığı değil, alternatiflerin yaratımında da müdahil olduğu bir çerçevede tartışılmaktadır.

Bir sanatçının belirli bir amaç ve fikir doğrultusunda ortaya koyduğu bir eserin, başkalarının katılımına ve müdahalesine açılmasının, o eserin sanatsal biçimini ve içeriğini nasıl etkileyeceği konusu 1920'lerden itibaren plastik sanatlar başta olmak üzere geleneksel sanatlar için tartışılalmaktadır. Bu konudaki ilk denemeler, eserin sanatçının çizdiği sınırlar içinde birden fazla biçime sahip olmasıyla ilgilidir. Fransız-Amerikan sanatçı Marcel Ducamp'ın *Rotative Plaque Verre* (Döner Plaka Cam) adlı eseriyle başlayan heykel çalışmaları, sonraki yıllarda çeşitli heykel sanatçılarının geliştirdiği “kinetik heykel” adlı yeni bir forma öncülük etmiştir. Sezen'e göre bu yeni heykelciliğin önemi, eserin formunun bakış açısına göre değişime uğrarken bütünlüğünün korunması ve bu değişimin bazı örneklerde seyirci müdahalesiyle gerçekleşmesidir. (Sezen, 2013)

Seyircinin katılımına açık sanat anlayışını ilk kuramlaştıran kişi, 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 yapıtları**, 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 örneklerindendir. 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) Plastik eserlerin yanı sıra, Eco müzikal yapıt örnekleri de verir. Eco'ya göre, Fransız şair Stephane Mallarme'nin permütasyon ile sayfaları gruplandığı bir dizi fasikülden oluşan ütöpik kitabı *Le Livre* de hareketli bir yapıttır. Tamamlanmamış olmasına karşın, *Le Livre*'nin taslağı; permütasyonla düzenlenmiş farklı gruplandırmalardan oluşan fasiküllerin her birinin ayrı ayrı, hareketli, kendi aralarında değişebilir, tüm birleşme ihtimallerini mümkün kılan ve her bir ihtimalin bir anlam taşıdığı bir yapı sunmaktadır. (Eco, 2021, s. 80-81)

Eco'nun açık ve hareketli yapıt kavramları, seyircilerin yorumsal ya da performatif katılımıyla sanat eserinin son halini alacağı fikrini kuramlaştırır. Seyirci olmaksızın da biricik ve özgün olan eser sanatçıya aitken, seyircinin katılımıyla tamamlanır ve yeniden anlamlanır. Eco'ya göre açık ya da hareketli yapıtların temel özelliği, kaostan herhangi bir biçim yaratacak şekilde sıyrılan rastgele bir araya gelmiş öğeler yığını olarak değil, bir “yapıt” olarak ortaya çıkmalarıdır. Eco, bir yapıtın açıklığını ve hareketliliğini sağlayan şeyin, sahip olduğu çok sayıda alternatif sonuçlar

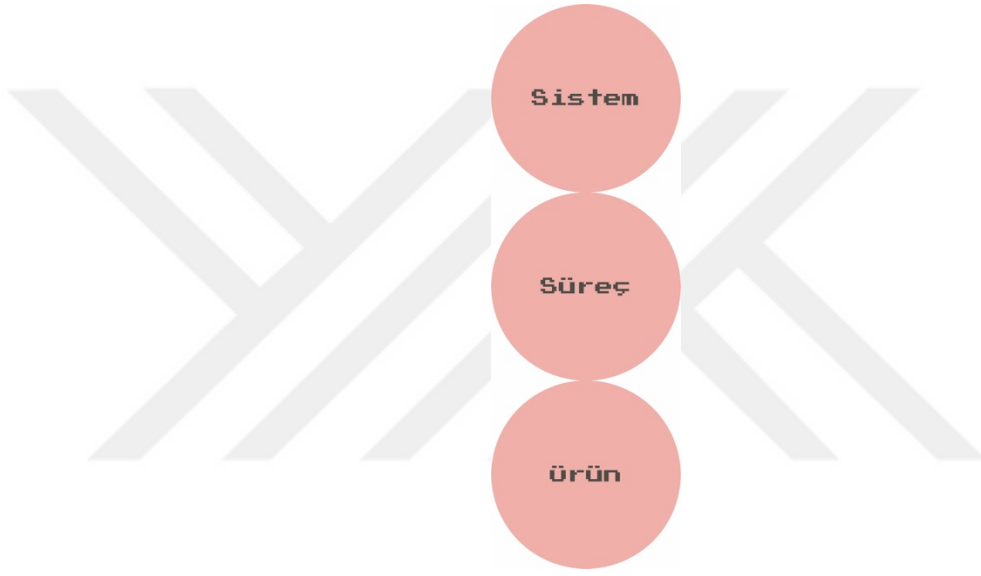
için elverişli bir yapısal canlılık oyununa yönlendiren, farklı düğümlere ve eklemelere açık halde olması olduğunu ifade eder. (Eco, 2021, s. 92)

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 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 donanım ile 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, 2010)

Koenitz'e göre, üçlü anlatım modelinin ikinci ayağı olan *süreç*, kullanıcı sistemle temasa geçtiği anda başlar. Süreci, kullanıcının eylemleri ile sistemin sunduğu imkanlar 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 hikaye 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, 2010)



Şekil 3.1. Koenitz'in interaktif dijital anlatı modeli

İnteraktif hikaye 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 hikayenin sahip olması gereken çok sayıda içeriktir. Hikayenin yaratıcısı seyircilere alternatif hikayeler 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 hikaye anlatımı ya da hikaye içeriğinin gerçek zamanlı üretimidir. Burada kastettiği, kullanıcının hikayenin akışı sırasındaki seçimlerine o anda cevap olacak yeni düğümler oluşturabilen bir sistem geliştirmektir. Bu sayede imkansız

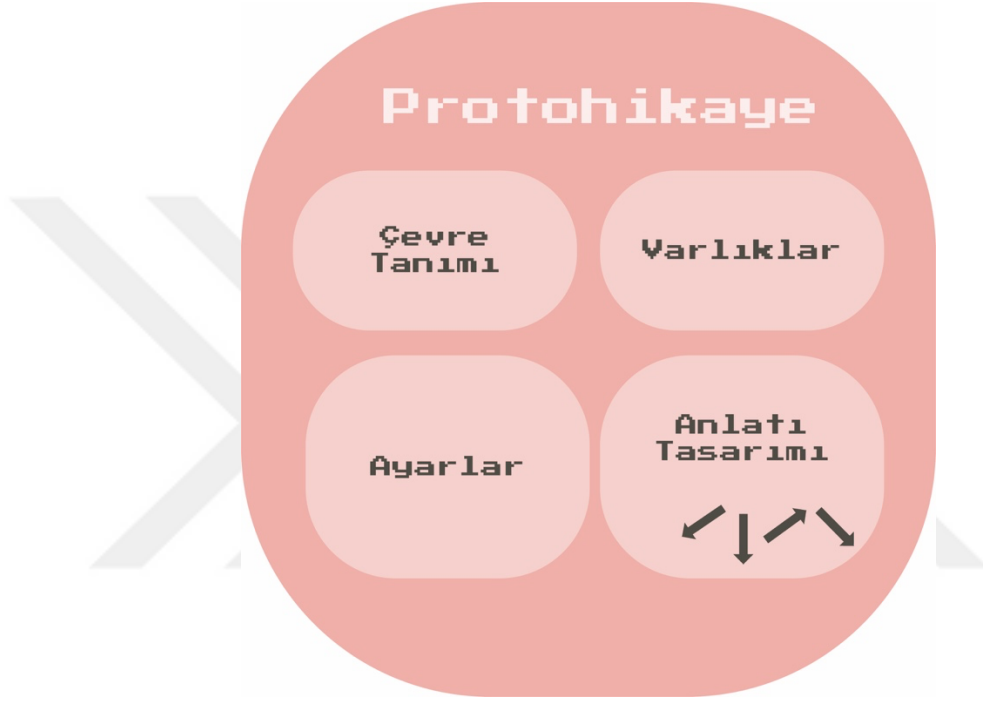
derecede büyük bir dallanan hikayenin önceden yüklendiği hantal bir yapı yerine, kullanıcıların seçimleri doğrultusunda anlık ihtiyaçlara göre hikaye dalları oluşturabilen bir yapı elde edilecektir. (Stern, 2008) Bu konuda bir diğer çözümse, kullanıcılara “sahte” bir interaktivite sunmaktır. Bu da, içeriğe müdahale edebildiğini ve hikayenin 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 hikayelerin sahip olması gereken katılıma imkan veren esnek ve şekillendirilebilen yapının, klasik olay örgüsü-söylem ikiliğine uyarlamak için oldukça karmaşık olduğunu görüyoruz. Çünkü geleneksel medyumların kullandığı anlatı araçları, interaktif hikayelerin barındırdığı potansiyel anlatıları aktarmak için yeterli değildir. Buna paralel olarak, interaktif hikayeler somutlaşmış ifadenin hem içeriğini hem de biçimini oluşturarak öyküyü ve söylemi bir arada kodladığı için, klasik dikotomiye belirlemek artık oldukça güç görünmektedir.

Bu güçlüğü aşmak için, Koenitz *protohikaye* (protostory) terimini önerir. Prototip tabanlı programlama kavramıyla hikaye kavramını birleştirdiği bu terimle Koenitz, hikayede yalnızca içeriğin değil, davranış ve yapıların da anlık değiştirilebildiği bir *sisteme* sahip olunmasını tanımlar. *Protohikaye*; birkaç alternatifi olsa da önceden oluşturulmuş hikayelerin 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 *protohikaye* yalnızca bir yazılım biçimi değildir; somut programlama kodu ve etkileşimli arayüzleri içeren bir sistem olmasının yanında, katılımcı bir hikaye yaratım sürecini mümkün kılan sanatsal bir araçtır. (Koenitz, 2010)

Koenitz, *protohikaye* olarak tanımladığı interaktif dijital anlatı yapısında, klasik anlatılarda kullanılan olay örgüsü kavramını kullanmayı doğru bulmaz. *Protohikayede* 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*, *protohikaye* içinde yer alan öğelerin sıralanmasını ve aralarındaki bağlantıları göz önüne serer. Bu öğelerin nasıl sunulacağı da *anlatı tasarımının* bir parçasıdır. (Koenitz, 2010)



Şekil 3.2. Koenitz'in protohikaye modeli

Buna ek olarak, *anlatı tasarımı* içinde yer alan ve seçimlerle ulaşılan potansiyel anlatılarının 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.

3.2. Araştırma Modeli

İçerik analizi, anlamlı içeriğe sahip metinlerden, kullanıldıkları bağlama yönelik tekrarlanabilen ve geçerli anlam çıkarımları yapmayı sağlayan bir tekniktir. (Salkind, 2010, p. 233) Sosyal bilimlerin çoğunlukla bütün alanlarında kullanılan

teknik; görüntüler, sanat eserleri, haritalar, işaretler, semboller, posta pulları, şarkılar ve yazılı metin içeren bütün eserlere uygulanabilmektedir. İçerik analizinde, var olan metinler araştırma soruları doğrultusunda incelenip, diğer kişilere, olaylara ve durumlara da genellenebilecek sonuçlar elde edilmeye çalışılır.

Araştırmada sorulan soruların başkalarının dünyasına da uyarlanabilecek cevaplara götürmesi, içerik analizinde önemli bir noktadır. Doğrudan gözlemle elde edilemeyen, röportaja uygun olmayan ya da çeşitli kaygılarla örtük anlamlar kullanılan içerikleri incelemek için, bu yöntem tercih edilmektedir. (2010, p. 235) Buna ek olarak, disiplinler arası uygulamaya elverişli esnek yapısı, tekniğin güçlü yönlerinden biri olarak kabul edilmektedir. (Yıldırım, 2015)

Bu çalışmada, interaktif anlatıların biçiminin ve içeriğinin nasıl olduğu, nasıl belirlenebileceği ve interaktif bir yapının biçim-içerik ilişkisinin nasıl olacağı sorularına cevap bulmak amaçlanmaktadır.. Bu doğrultuda, sinemadaki klasik biçim-içerik dikotomisini inceleyip, interaktivitenin ne olduğuna ve sinemadaki yerine göz attık. Şimdi de, interaktif bir film olan *Black Mirror: Bandersnatch* adlı yapıyı inceleyerek, araştırma sorularımızın cevaplarının izini süreceğiz.

3.3. Bandersnatch

Dijital akış platformu Netflix'in satın aldığı *Black Mirror* adlı distopik bilimkurgu dizisinin bir bölümü olarak 28 Aralık 2018 tarihinde yayınlanan *Black Mirror: Bandersnatch* filmi, kitleleri interaktif izleme deneyimiyle ilk kez tanıştıran yapımların başında gelmektedir. Birbirinden bağımsız hikayelerden oluşan bölümlere sahip *Black Mirror* dizisi, gün geçtikçe artan insan-bilgisayar etkileşiminin, yapay zeka başta olmak üzere ileri seviyede teknolojik imkanların ve yeni medya araçlarının şimdikinden daha gelişmiş olduğu bir gelecekte, insan hayatının bu gelişmişlikten nasıl etkilenebileceği üzerine karanlık senaryoları ele alan popüler bir yapımdır. Dizinin *Bandersnatch* adlı interaktif bölümü, interaktif bir izleme deneyimini geniş kitlelerle buluşturan ilk yapımdır. Diğer bölümlerin aksine geçmişte, 1984 yılında geçen bölümde, başkarakter Stefan Butler, yazılmış bir interaktif romanı oyuna uyarlamaya çalışan genç bir yazılımcıdır. Oyunu yazmadan önce video oyun şirketi Tuckersoft'un patronuyla 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, hikaye devam ederken ekrana çıkan ve çoğunlukla iki şıkkın bulunduğu seçeneklerden birini seçme hakkı sunar. Verilmiş 10 saniye içinde seyircinin seçim yapmadığı durumda, hikaye belirlenmiş bir akışla devam eder. Seçim yapmamayı seçen seyirci klasik bir *Black Mirror* bölümü izlemiş gibi olur ve bu da hikayeye müdahil olmak istemeyen seyircilere klasik bir akış sunar. Koenitz ve Roth buna "pasif tüketim" der. (Rezk & Haahr, 2020)

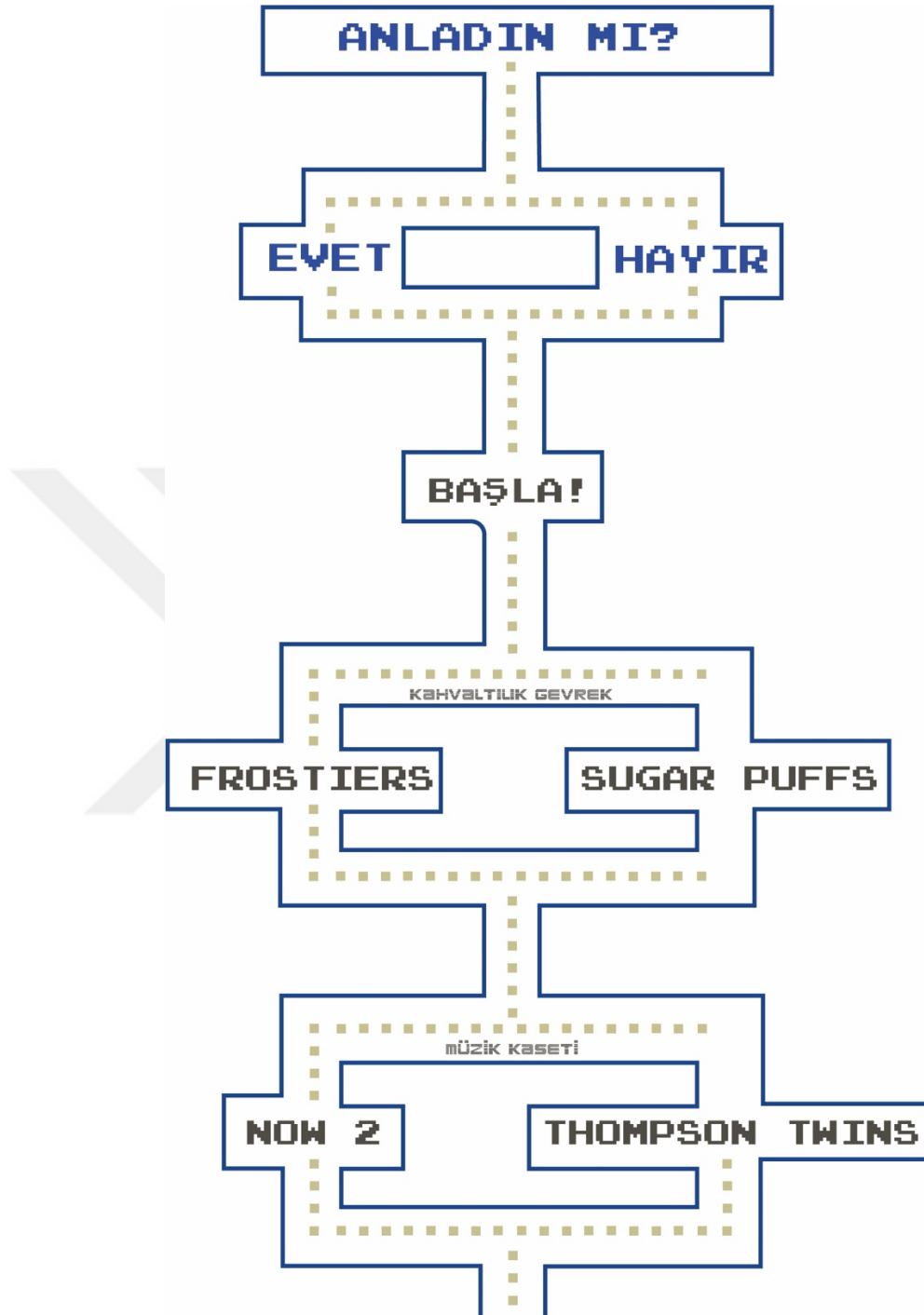
Bandersnatch, ana akıma hitap eden içeriklerin çoğunlukta olduğu bir platform aracılığıyla geniş kitlelere ulaşabilen ilk interaktif yapım olduğu için önemli olmasının yanı sıra, interaktivite meselesini hikayenin içerisinde sorgulayan bir yapım olmasıyla da önemlidir. Akış içerisinde yapılan seçimlerle; 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*'ın önceki bölümlerinden birinde kullanılan logoyu bilgisayar ekranında görür ve cinnet geçirir, kendi çocukluğuna gider ve annesiyle birlikte ölür ve daha pek çok birbiriyle alakasız olaylar yaşanır. Yaşanan bu olaylar seyircinin hikayeyi bütüncül olarak algılamasını zorlaştırır ve yaşananların hangisinin sanrı, hangisinin gerçek olduğu konusunda derin bir muğlaklık yaratır. Bu nedenle, öncelikle, filmdeki her seçimde ortak olan bir arka plan tanımlamaya çalışalım.

3.2.1. 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 kaçırıp 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 hikayeyi 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 hikayenin bütün alternatiflerinin üzerine inşa edildiği arka plandır.

Bandersnatch'in içeriği, filmin sahneleridir denilebilir. (Rezk & Haahr, 2020) Klasik olay örgüsünden farkıysa, seçimlerimiz sonucu ulaştığımız içerik, kendi tercihimiz olmuş olur. Ancak inceleyeceğimiz gibi, filmin yapısı bizi verili içeriklerin çoğunu görmeye yönlendirecek şekilde tasarlanmıştır.

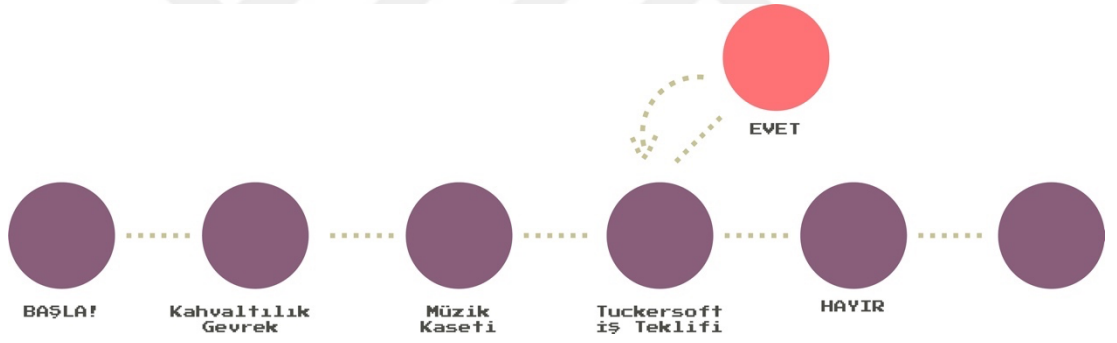
Filmdeki seçimler ilk sekanstan itibaren başlar. Stefan'ın Tuckersoft'a görüşmeye gitmek için kalktığı 9 Temmuz 1984 sabahı, babası mutfakta iki elinde birer kahvaltılık gevrek kutusu tutarak ona hangisini istediğini sorar. O sırada ekranın altında iki seçenek çıkar ve bu seçeneklerde kahvaltılık gevreklerin markaları yazar. Seyirciye ikisinden birini seçme hakkı verilir, seçim yapılmaması halinde de hikaye 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 hikayenin akışında bir fark yaratmaz.



Şekil 3.4. Bandersnatch'in Nötr Başlangıcı

Seçimlerin alternatif sonuçlar doğurması, üçüncü seçim itibariyle başlar. Tuckersoft'un patronu Mohan Stefan'a şirkette çalışmak isteyip istemediğini sorar. Ekranın altında iki seçenek çıkar: Evet ve Hayır. Evet'in seçilmesi durumunda hikaye direkt oyunun bitmiş halinin kritiğinin yapıldığı bir televizyon programının Stefan'ın

evinin salonundan izlendiği sekansa geçer. Programda bir kadın bir adama Bandersnatch oyununu nasıl bulduğunu sorar. Programcı adam oyuna beş üzerinden sıfır puan verir. Programı babasıyla izlemekte olan Stefan “*tekrar denemeliyim*” der ve tıpkı video oyunlarda bir adımda yanınca hikayenin belirli bir yerine dönüp tekrar başlamak gibi, Stefan da hikayeye baştan başlar. Burada ilginç olan, Stefan evet dedikten sonraki kısa bölümde, Colin’in Stefan’ın omzuna dokunup “*üzgünüm dostum, yanlış yol*” demiş olmasıdır. Seçim gerçekten de yanlış sona gider ve baştan başlar. Ayrıca programdaki adamın Bandersnatch hakkında, oyunun çok kısa olduğunu, başlamadan bittiğini ve geri dönüp baştan başlamaları gerektiğini söylemesi, filmin de başlamadan bitmesi ve baştan başlamasıyla paralellik gösterir. Bu noktadan sonra film baştan başlar ancak ilk seçimlerin özet olarak geçtiğini ve Stefan’ın şirkette Colin’le tanıştığı sahnede normal akışa döndüğünü görürüz.



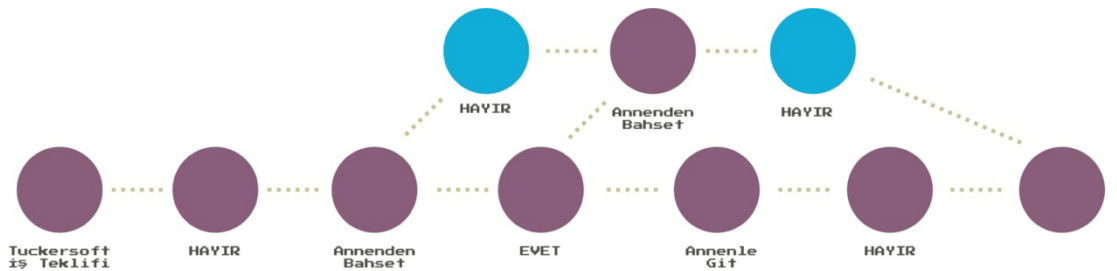
Şekil 3.5. Filmin ilk kritik seçimi

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 hikaye karmaşılaşmaya başlar; çünkü filmin aslında tekrar başlamadığını fark ederiz ve neyin tekrar neyin karakterlerin hafızasında kayıtlı olduğu konusunda kesinlik duygumuz yok olur. Stefan da Colin’in bilgisayarının ekranına bakıp, üzerinde çalıştığı oyunun adını söyler. Burada da hem seyirci hem de Colin, bir önceki tanışma versiyonunda Stefan’a söylemiş olduğu oyunun adını, yeni versiyonda Stefan’ın hatırladığını görmüş olur. İlerleyen saniyelerde Stefan, Colin’in oyununun hata verdiği yerlerde hata kodunu da söyler ve Colin “*nereden bildin*” diye sorar. Stefan “*bildim işte*” der. Beraber toplantı odasına geçtiklerinde de bir önceki

versiyonda Stefan'ın söylediklerini Colin ve Mohan söyler. Bu sefer şaşırtma sırası Stefan'dadır. İlk versiyonda kitabı okumamış olan Colin, bu versiyonda kitabın içeriği ile ilgili konuşur ve kitaba referanslar verir. “*Zamanın ötesindeydi, eğer zamanın var olduğunu sayarsak*” der. Colin'in bu cümlesi, daha sonraki seçimlerde zamanla ilgili kuracağı cümlelerin habercisidir. Mohan'ın Stefan'a, gelip şirkette çalışmasını teklif ettiği seçim tekrar geldiğinde ve “Hayır” seçeneği seçildiğinde, hikaye akmaya devam eder.

Colin'le kısa bir muhabbetin ardından Stefan eve gider, babasıyla toplantının nasıl geçtiği hakkında konuşur. Babasının tebrik etmek için uzattığı elini bulaşık olduğu bahanesiyle sıkmak istemez. Buradan babasıyla ilişkisinin çok yakın olmadığının sinyalini alırız. Sonra yine televizyon ekranındaki oyun kritiğinin yapıldığı program görülür. Bu sefer Colin'in yeni oyununun kritiği yapılmaktadır. Stefan'ın çalışma odasında programı izlediği ve kendi oyunu üzerine çalışmaya başladığı görülür.

Bir sonraki sahnede Stefan'ı bir terapi seansında görürüz. Filmin bir diğer önemli karakteri olan psikiyatr Dr. Haynes'in karşısında, ona şirkette yaptığı toplantıyı anlatmaktadır. Stefan burada ofiste çalışmayı neden reddettiğini anlatır ve “*kontrolleri altında olmaya*” hayır dediğini açıklar. Ardından “*öyle deme isteğinin nereden geldiğini bilmiyorum*” diyerek, seçimleri onun adına yapan seyirciyle ilk çatışma kıvılcımını çakar. Sonra doktorun tepkisine sinirlenir ve terapi seanslarına artık gelmek istemediğini dile getirir. “*Gözlem altındaymış gibi hissediyorum*” diyerek yine seyircinin varlığını sezdiğinin sinyalini verir. Doktor annesinin yıldönümü yaklaştığı için böyle hissediyor olabileceğini söyler ve annesi hakkında konuşmak isteyip istemediğini sorar. Ekranın altı ikiye bölünür ve Evet ile Hayır şıkları çıkar.



Şekil 3.6. Stefan'ın annesinden bahsetmesi

Filmdeki bir sonraki seçim yine akışı etkilemeyen müzik marketteki plak seçimidir. Colin'in tavsiye ettiği plaklardan birini satın almayı seçeriz ve hikaye devam eder. Stefan mağazadan plakla birlikte Bandersnatch kitabının yazarı Jerome F. Davies'in hayatını anlatan bir kitap satın alır. Sonraki sahnelerde Stefan'ın yoğun bir şekilde çalışarak geçirdiği haftalardan kesitler görürüz.

The diagram illustrates a network of relationships between characters. The nodes are represented by colored circles: purple for most characters, red for 'Bilgisayarın Üzerine Çay Dök' and 'Stefan', and orange for 'Colin'i Takip et'. The edges are represented by dotted lines. The connections are as follows:

- 'Bilgisayarın Üzerine Çay Dök' (red) is connected to an unnamed purple node on the left.
- 'Colin'i Takip et' (orange) is connected to an unnamed purple node on the left and 'Uyuşturucuyu Al' (purple).
- 'Uyuşturucuyu Al' (purple) is connected to 'Evet' (purple) and 'Hayır' (purple).
- 'Evet' (purple) is connected to 'Kim Atlasın?' (purple).
- 'Hayır' (purple) is connected to 'Kim Atlasın?' (purple).
- 'Kim Atlasın?' (purple) is connected to 'Stefan' (red) and 'Colin' (purple).
- 'Colin' (purple) is connected to 'Dr. Haynes'e Git' (purple).
- 'Stefan' (red) is connected to 'Colin' (purple).
- 'Babana Bağır' (purple) is connected to an unnamed purple node on the left and 'Dr. Haynes'e Git' (purple).
- 'Dr. Haynes'e Git' (purple) is connected to an unnamed purple node on the right.

Babası Stefan'ı yemeğe götürmek bahanesiyle Dr Haynes'in çalıştığı kliniğe götürür. Kliniğin önünde babasıyla konuşurken Stefan yolda Colin'i görür. O sırada seyirciye iki seçenek sunulur: Colin'i takip et ve Dr. Haynes'e git. Colin'i takip etmeyi

seçince, Colin Stefan'ı evine götürür ve alması için uyuşturucu madde teklif eder. Ekranda iki seçenek çıkar: Evet ve Hayır. Evet'i seçince Stefan ve Colin birlikte uyuşturucu alırlar ve biraz beklerler. Hayır'ı seçince Stefan uyuşturucuyu reddeder, Colin de gizlice Stefan'ın çayının içine atar. Her iki seçenekte de Stefan uyuşturucuyu almış olur. Madde etkisini göstermeye başlayınca Colin, hem filmdeki hikaye hem de dallanan hikayeler ile ilgisi olan uzun bir tirada başlar:

“İnsanlar tek bir gerçeklik var sanır. Ama bir sürü var, kökler gibi büyüyüp ayrışıyorlar. Bir yolda yaptığımız diğerinde olanları etkiliyor. Zaman, inşa edilmiş bir şeydir. İnsanlar geçmişi değiştiremeyeceklerini sanırlar. Ama yapabilirsin, flashback tam da budur. Geçmişe dönüp başka seçimler yapmak için davetiyedir onlar. Seçimi yapanın sen olduğunu sanırsın ama değildir. Dünyamıza bağlı olan bir ruh var, ne yapacağımıza o karar veriyor. Bizim de akışa kapılıp gitmemiz gerek. Aynalar, zamanda hareket etmeni sağlar. Hükümet insanları izliyor, insanlara akraban olmaları için para veriyor, yiyeceklerine hap atıp seni filme alıyorlar. Her oyunda bir mesaj var. Pac-Man mesela. PAC ne demek biliyor musun? P-A-C: Program and control. O, program ve kontrol adamı, tamamı bir metafor, özgür iradesi var sanıyor ama aslında sistemde bir labirentte sıkışıp kalmış, tek yapabildiği tüketmek, muhtemelen kafasındaki şeytanlar onu kovalıyor. Labirentin bir ucundan çıkabildiğinde bile ne oluyor? Diğer taraftan geri dönüyor. İnsanlar (Pac-Man'in) mutlu bir oyun olduğunu sanıyor, mutlu falan değil; s... kabus gibi bir dünya. En kötüsü de o gerçek ve biz içinde yaşıyoruz.”

Bu tirat, Borges'in *Yolları Çatallanan Bahçe* hikayesinde dallanan hikaye yapısını anlattığı labirent tasviriyle benzerlikler taşır. Ayrıca ayna metaforu, kontrol ve özgür irade meselesini merkezine alan *The Matrix* gibi yapımlar başta olmak üzere, pek çok hikayede referans verilen *Alice Harikalar Diyarında: Aynanın İçinden* hikayesine doğrudan bir göndermedir. (“Bandersnatch” de bu hikayedeki bir varlıktır.) İlerleyen sahnelerde bu metafor ve bir bilgisayar simülasyonunda yaşanıldığına dair klasik bilimkurgu miti konusunda Colin'den daha fazla şey duyarız: “Her şey kod. Yakından dinlersen rakamları duyabilirsin. Nereye gidip gidemeyeceğini belirleyen kozmik bir akış şeması var. Sana bilgiyi verdim. Seni özgür kıldım. Anladın mı?... Bir

yolun üzerindeyiz. Şu anda, sen ve ben. Ve bir yolun nasıl bittiği önemsiz. Önemli olan, o yolda aldığımız kararların bütünü nasıl etkilediğidir.”

Bu sırada maddenin etkisinde sanrılar görmekte olan Stefan, Colin’i ağız açık dinler ve Colin onu balkona çıkarır. Stefan’a ikisinden birinin aşağı atlayacağını, kim olacağını seçmesini söyler. Stefan itiraz etmek ister. Colin cevap verir: *“Fark etmez çünkü başka zaman hatları da var Stefan. Pac-Man’in ölümünü kaç defa izledin? Onun umurunda olmuyor. Tekrar deniyor. Birimiz atlayacak. Hangisi olacak o?”*

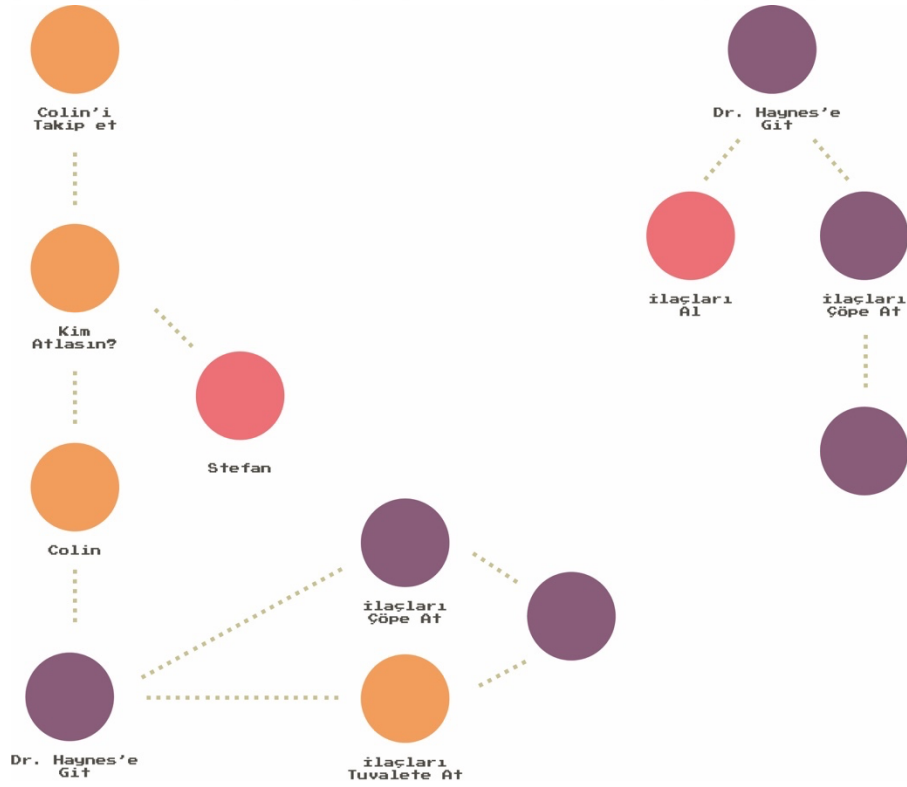
Stefan’ın kimin öleceğine karar vermesi için ekranda seçenekler belirir: Colin ve Stefan. Stefan seçildiğinde, Stefan bir plazanın tepesinde bulunan Colin’in balkonundan aşağı atlar. Hikaye dört ay sonrasına atlar ve televizyondaki oyun kritiği programında konuşan adamdan, Bandersnatch oyununun Stefan’ın ölümüyle başkası tarafından bitirildiğini öğreniriz. Adam oyunu yerden yere vurur ve başka bir sona varmış oluruz. Ekranda yine iki seçenek belirir: (Dr. Haynes’e) Annenden bahset ve Geri dön.

Geri dön şıkkı seçildiğinde bir önceki seçime, yani Colin’le Stefan’ın balkonda konuştuğu sahneye dönülür. “Annenden bahset” seçildiğinde ise filmin başından tekrar bir özet akar ve Dr. Haynes’in muayenehanesindeki sahnedeki hikaye akmaya başlar. Stefan annesinin öldüğü sabah yaşananları anlatır ve anlattığı sırada çocukluğundan görüntüler ekrana gelir. Annesi çocuk Stefan’a *“geliyor musun”* diye sorar. Ekranda tek seçenek çıkar: Hayır. Çocuk Stefan’ın babasıyla televizyonun karşısına oturup annesinin öldüğü kazanın haberini izlediklerini görürüz. Stefan bu noktada, bu olaydan dolayı babasından nefret ettiğini söyler. Hikaye tekrar özet gibi akar ve babası tarafından Dr. Haynes’in çalıştığı kliniğin önüne getirilmesi sahnesine gelince tekrar önceki seçenekler çıkar: Dr. Haynes’e git ve Colin’i takip et.

Bu noktada Dr. Haynes’e git seçeneği sonrasında neler olacağını incelemeden önce, Colin’in balkonunda Stefan yerine Colin’in aşağı atlamasını seçtiğimizde neler olduğuna bakalım: Colin atlayıp ölür. Stefan derin nefesler alır ve balkondan uzaklaşır. Colin’in kız arkadaşı Kitty gelip *“Colin nerede”* diye sorar ve balkondan aşağı bakıp çığlık atar. Salondan çıkmaya çalışan Stefan, karşısında Bandersnatch oyunundaki aslana benzeyen canavarı görür. Sonra kendisini yemeğe götürmek için evden çıkaran

babasının arabasında uyanır. Psikolog Haynes’e gider. Görüldüğü gibi, balkondaki sahnede Colin de ölse, Stefan da ölse, film bizi geri dönüşlerle ya da rüyadan uyandırarak Dr. Haynes’in muayenehanesine ikinci bir ziyaret için yönlendirir.

İkinci görüşmede Stefan, Dr. Haynes’e kontrolün kendisinde olmadığını hissettiğini anlatır. Bu hissin kaynağı olarak verdiği örnekler, seyirci olarak bizim onun adına seçim yaptığımız olaylardır. “(Kararlarımı) yönlendiren ben değil başka biriymiş gibi (hissediyorum)” diyerek, tam olarak seyircinin yaptığı işi tarif eder. Doktor sanrılar görmeye başlamadan önlem almakla ilgili konuşurken, yine iki seçenek çıkar: Tırnaklarını ye ve Kulağınla oyna. İki seçimde de Stefan ağzına ya da kulağına giden elini durdurmaya çalışır ve durdurur. Bu şekilde, ilk kez seyircinin komutuna açıkça karşı gelmiş olur. Doktor Stefan’a yeni reçete verir. Stefan babasıyla eve döner. Stefan banyoda yeni ilaçlarını eline alır. İki seçenek çıkar: İlaçları Çöpe At ve İlaçları tuvalete at. Bu noktada yine bir karmaşıklık söz konusudur. Çünkü Stefan, Colin’i hiç takip etmeden direkt Dr. Haynes’e ikinci seans için giderse, ilaçları aldığı bu adımdaki seçenekler değişir ve şöyle olur: İlaçları Al ve İlaçları tuvalete at.



Şekil 3.8. Stefan'ın ilaçlarla ilgili seçenekleri

Bu adımda ilaçları almanın seçilmesi halinde, hikaye dört ay sonraya atlar. Oyun yayınlanır ve oyun kritiği yapan programdaki adamdan beş üzerinden iki buçuk yıldız alır ve Stefan yine “*tekrar denemeliyim*” der. Ekranda iki seçenek çıkar: (Dr Haynes’e) Annenden bahset ve Geri git. Annenden bahset seçeneği bizi tekrar Dr. Haynes’le ilk seansa götürür ve Stefan annesinin öldüğü günü anlatır. Hikaye yine özet gibi akar ve Dr. Haynes’in muayenehanesinin önüne babası tarafından getirilişinden devam eder. Akışın deşifre edildiği bu çalışmayı okurken filmin alternatif yollarını takip etmekte zorlansak da, bu seçimlerin sonuçlarındaki farklılıklardan şunu anlayabiliriz: Filmde aynı seçimlere tekrar gelsek de, bir seçimle ilk karşılaştığımızdaki sonuçlarla ikinci karşılaştığımızdaki sonuçlar değişiklik gösterebilir. Bu da filmin içerik yapısını karmaşık bulmamıza neden olur.

Colin’i takip etmeyi seçtiğimiz akışla devam edersek, Stefan’ın banyoda ilaçları çöpe ya da tuvalete atmasına karar verdiğimiz yere döneriz. Bu adımda ilaçlardan hangi yolla kurtulduğumuz akışı değiştirmez. Hikaye üç hafta sonraya atlar ve teslim günü olan 12 Eylül’e gelinir. Stefan oyunun demosunu sunmak için şirkete gelir. Şirkette Colin yoktur. Stefan Mohan’a, Colin’in nerede olduğunu sorar, o da “*geri dönecektir, hep döner*” der. Stefan oyununun sunumunu yaparken, oyun hata verir. Stefan Mohan’a yeni bir yol eklediğini söyler ve haftasonu hatayı düzeltmek için pazartesiye kadar zaman ister. Mohan kabul eder ve ardından şirkette çalışan genç biri Stefan’a bir video kaset getirir. Kaseti Colin’in kendisine bıraktığını söyler. Kasetin üzerinde “JFD Belgeseli” yazmaktadır. JFD, Bandersnatch kitabının yazarı Jerome F. Davies’tir. Ardından Stefan’ın odasında yoğun bir şekilde çalıştığı sahneler görürüz.

Çalışırken tıkanınca, Stefan kaseti takip belgeseli izlemeye başlar. Belgeselin anlatımında, Colin’in daha önce evinde madde kullanıp attığı uzun tirada paralel bilgiler verilir:

“Hayatının sonuna doğru Davies’in her gün halüsinasyona neden olan ilaçlar aldığı söyleniyor. Bu ve Bandersnatch’in karmaşık ve çoklu anlatımlarını bitirmeye çalışmak onun için bardağı taşıran son damla olmuştu. Tuhaf sembollere ve özgür iradesinin sınırlarına saplantılı hale geldi. Davies notlarında, sürekli bir glif çizirdi ve ona göre bu, çoklu kaderi ve potansiyel gerçekliğin ikiye bölünmesini temsil ederdi.

Zihinsel çöküşünün başlangıcı buydu. ‘Davies imgelemde gördüğünü iddia ettiği ve sonradan kitabına da koyduğu Pax isminde, aslana benzeyen bir şeytan adına, karısının ona psikoaktifilaçlar verdiği ve bu nedenle kaderi üzerinde hiçbir kontrolü olmadığına inanıyordu. Onu öldürmesine sebep olan şey buydu. Karısının kafasını kesti ve kanyla o glif sembolünü duvarlara çizdi. Tutuklanmasının ardından polise aynı anda birçok gerçeklikte var olduğumuzu söyledi. Hayattaki olası tüm hareketlerimiz için bir gerçeklik var. Bu gerçeklikte ne yapıyor olursak olalım, tam tersini yaptığımız bir gerçeklik daha var ki, bu özgür iradeyi imkansız kılıyor... Bu düşünce yapısını izlerseniz, mantıklı olan çıkarım şudur: eylemlerinizi için suçluluk duymak zorunda değilsiniz. Onlar sizin eylemlerinizi bile değil. Sizin kontrolünüzde değil. Kaderiniz yazılmış ve sizin ellerinizde değil. Neden cinayet işlemeyesiniz? Belki kader bunu istiyordur. Sadece bir kuklasınız. Kontrol sizde değil.’

Belgeselde bu anlatım devam ederken, Stefan oyunun tekrar hata verdiğini görür ve ekranda iki seçenek çıkar: Bilgisayarı parçala ve Masaya vur. Bilgisayarı parçalamanın seçilmesi halinde (ya da hiç seçim yapılmaması halinde), Stefan cinnet geçirip bilgisayarını parçalar, babası odaya girip ona sarılır. Ekranda tekrar iki seçenek belirir: (Dr. Haynes’e) Annenden bahset ve Geri Dön. Masaya vurma şıkkı seçilince ise, Stefan yumruğunu masaya vurur. Sonra eline bakıp şaşırır ve kendi iradesiyle yapmadığını belli eden mimikler yapar. Kalkıp televizyonu kapatır ve yeniden iki seçenek çıkar: Aile fotoğrafını al ve Kitabı al. Bu seçim filmin en kritik seçimlerinden ilkidir çünkü bu noktadan sonra gerçek bir dallanma söz konusu olacak ve bazı yollara ancak birini seçerek ulaşılacaktır. Bunun için ilk seçimi anlatıp bitirdikten sonra ikincisine döneceğiz.

İlk seçim olan aile fotoğrafını almayı seçince, Stefan gece yatağında, kucagında aile fotoğrafının çerçevesini tutarken görülür. Yatağından kalkıp banyoya gidip aynaya bakar. Aynaya parmağıyla dokununca ayna çatlar (tıpkı *Black Mirror* serisinin jeneriğindeki gibi). Burada yine bir alternatif söz konusudur. Eğer bu noktaya gelene kadar Stefan’ı annesi hakkında konuşturmuşsak, oyuncak tavşanıyla ilgili hikayeyi öğrenmiş oluruz. Öğrendiğimiz durumda da, Stefan dokunduğunda aynanın çatlaması yerine, Stefan aynanın içinden geçer. (Tıpkı *Alice Harikalar Diyarında: Aynanın İçinden*’deki Alice gibi.) Sonra yatağında nefes nefese uyanır. Stefan’ı tekrar

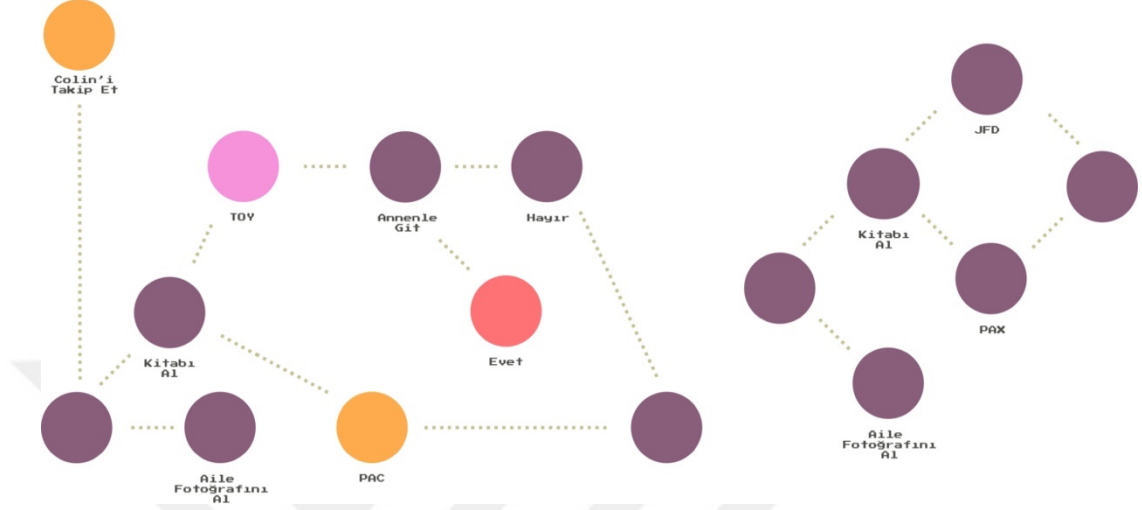
bilgisayarının başında çalışırken görürüz. Oyun yeniden hata verir ve seçenekler belirir: Bilgisayarın üzerine çay dök ve Bilgisayarı parçala.

Bilgisayarın üzerine çay dökmeyi seçtiğimizde, Stefan eline kupasını alır, direnerek geri koyar, eline bakar. Benzer şekilde, bilgisayarı parçalamayı seçtiğimizde de Stefan bilgisayarına doğru bir hamle yapar, kendini durdurur ve hayır der. Dolayısıyla bu seçim de sonucu değiştirmez ve Stefan yine komutumuza karşı gelir. Yukarıya bakarak “*bunu bana kim yapıyor*” diye bağırır. “*Bana bir işaret ver*” diye bağırırken ekranda butonlar çıkar: Netflix ve *Black Mirror* dizisinin daha önceki bölümü olan *White Bear*’daki logo. Bu seçenek de filmin en kritik seçimlerinden biridir ve daha önceki kritik seçimin de bağlandığı noktadır. Dolayısıyla buradan devam etmeden önce, bir önceki kritik seçime dönüp orayı anlatmamız, anlamayı daha az karmaşıktır.

Stefan’ın aile fotoğrafını ya da kitabı almasını seçtiğimiz bölümde, kitabı almasını seçersek Stefan “*Kapıyı Kilitle, Anahtarı Al*” (Lock Door, Get Key) yazan kitabı eline alır ve okumak için yatağına uzanır. Sonra gece karanlığında kucağında kitapla uyandığını görürüz. Yatağından kalkar, odasından çıkar, babasının uyuduğunu görür ve pantolonunun cebinden bir anahtar alır. Stefan alt kattaki bir odanın kilitli kapısını açar. Etraftaki nesnelerden burasının bir çalışma odası olduğunu görürüz. Stefan kilitli kasa gibi görünen bir dolaba yönelir. Üstündeki bir tuşa basar, küçük ekranda şifre ister. Ekranda iki şık çıkar: JFD ve PAX. İkisini seçince de şifre yanlış der; JFD’yi seçince Stefan karşısında Bandernatch kitabının yazarı Jerome F. Davies’i görür, PAX’i seçinceyse oyundaki aslan görünümlü Pax isimli canavarı. İki seçimin sonunda da Stefan yatağında nefes nefese uyanır. Akış buradan tekrar bilgisayarının hata verip Stefan’ın üzerine çay dökmeye ya da parçalamaya direndiği ve kendisini kontrol edene bir işaret göndermesi için seslendiği bölüme geçer.

Bu noktada işler yine karmaşıktır. Çünkü bu sekansta kilitli dolabın ekranında şifre istenince filmin bize JFD ve PAX seçeneklerini sunması; ancak babası Stefan’ı doktorun muayenehanesine götürünce, Stefan’ın Colin’i takip etmek yerine direkt doktorla görüşmesi halinde söz konusudur. Eğer o adımda Colin’i takip etmeyi seçer,

sonrasında da Colin'in ölmesini seçersek; bu adımda kilitli dolabın şifresini açmak için bize başka iki seçenek sunulur: Oyuncak ve PAC.



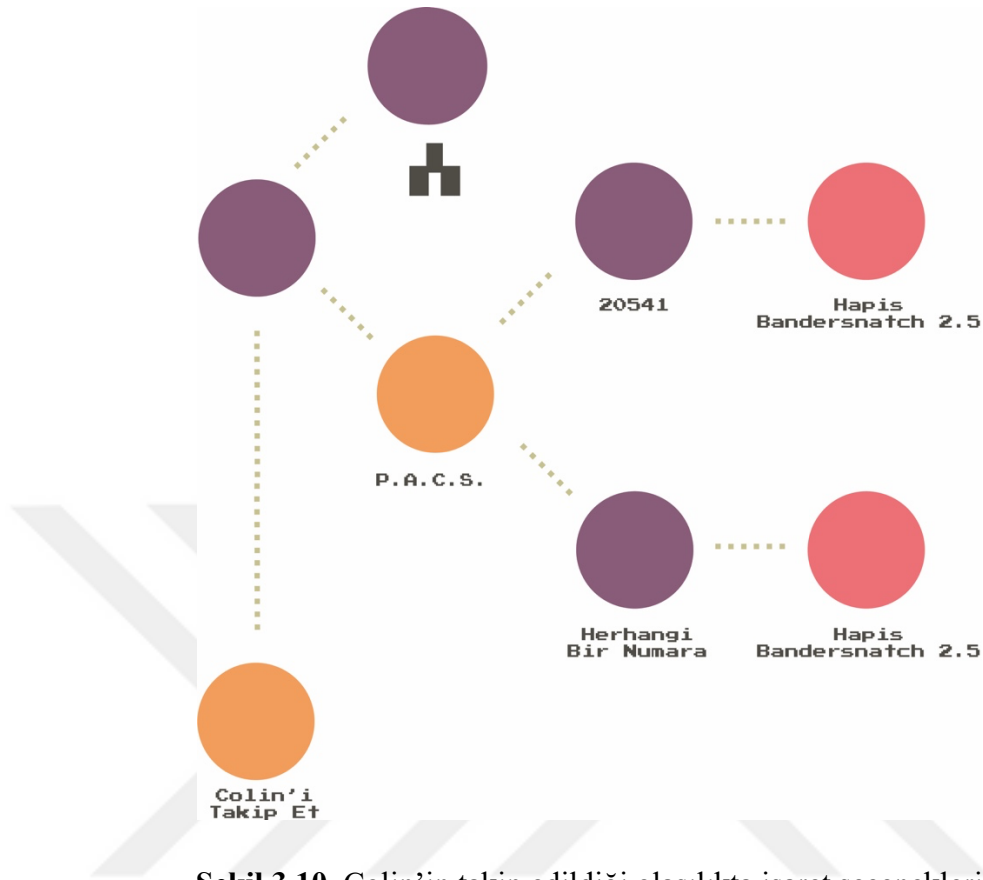
Şekil 3.9. Stefan'ın Colin'i takip edip etmemesine bağlı sonuçlar

Bu alternatifte oyuncak seçmemiz halinde Stefan şifre olarak oyuncak (TOY) yazar ve dolabın kilidi açılır ve içinden oyuncak tavşan çıkar. Arkasından babasının sesini duyar: “*Stefan?*” Sahne bir anda Stefan'ın çocukluğundaki odasına geçer. Çocuk Stefan elinde tavşanı tutar. Genç babası karşısında durup onunla konuşur: “*Burada ne yapıyorsun? Onu (tavşanı) arıyordun. Hadi, götür onu. Ait olduğu yere geri koy.*” Çocuk Stefan odasına girip tavşanı yatağının altına koyar. Yetişkin Stefan yatakta uyuyan çocuk Stefan'a bakar. Sabah vakti annesi çocuk Stefan'a “*Ona ihtiyacın yok, tavşanı yarın ararız*” der. Çocuk Stefan “*onu buldum*” diyerek yatağının altından tavşanını çıkarır. Annesi konuşur: “*Harika. Pekala 8:30 trenini kaçıracağız. 8:45'e binmek zorundayız. Bir şey olmaz, hadi geliyor musun?*” Ekranda iki seçenek çıkar: Evet ve Hayır. Evet'i seçince çocuk Stefan annesiyle evden çıkıp kaza yapacak olan trene biner. Sonra ekranda bir adam görünür ve bir bileği tutup “*ölmüş*” der. Dr. Haynes muayenhanesinde görünür: “*Anlamıyorum. Şurada oturuyordu. Konuşuyorduk. Bir süreliğine gözlerini kapadı. Sadece gözlerini kapatmıştı. Tek yaptığı gözlerini kapatmaktı*” diyerek ağlar. Bu sırada terapi koltuğunda oturan ölmüş yetişkin Stefan'ı görürüz. Babası yanında ağlamaktadır ve yine sona ulaşırız. Annesiyle gitmesi seçeneğinde Hayır'ı seçince ise, film tekrar Stefan'ın masasında

alıřıp ekranının hata verdięi ve kendisini kontrol ettięini dřndę kiřiye bir iřaret gndermesi iin seslendięi sekanstan devam eder.

Oyuncak ve PAC seeneklerinin sunulduęu noktada PAC'i setięimizde, Stefan kilitli dolabın ekranına řifre olarak PAC yazar ve dolap aılır. İinden belgeler ıktıęını grrz. *White Bear* logosu olan bir dosyanın stnde Stefan'ın adı ve soyadı yazmaktadır. Dosyanın iinde kendisiyle ilgili bilgiler ve ekilmiř fotoęraflar bulur. Bebeklikten itibaren, yolda, evde ve eřitli yerlerde ekilmiř pek ok fotoęrafı vardır. Stefan ekmecede boř ila tp bulur. zerinde "S. Butler 100 ml Doz" yazar. ekmecede bulduęu video kasetlerden birini takıp izler. Video, Dr. Haynes'le seanstayken yukarıdan ekilmiřtir. Tekrar elindeki dosyaya bakar, "Travma Bařlangıcı" diye bir bařlıęa sahip sayfayı okur. Aynı adlı, 20.1.70 tarihli bařka bir video kaseti takıp izler. Videoda babasının kk tartlara tple bir sıvı damlattıęı grlr. Gen babası ocuk Stefan'ın elinden oyuncak tavřanını alır ve tartlardan verir. ocuk Stefan tartı yedięi sırada babası gzlerine siyah bir bant baęlar. Onu karanlık bir koridorda gzleri baęlı yrtr. Kırmızı bir odaya sokup gzlerini aar. Karřısındaki kapı aılır, annesi elini uzatıp ona glmser: "*Hadi Stefan.*" ocuk Stefan yataęın altından tavřanını ıkarır. Annesi "*tavřanını sonra bulursun*" der. Stefan kabul etmez. Annesi "*Stefan ltfen benimle gel*" der. Stefan hayır der. Kadın odadan geri ıkar. Geniř plana geilir ve odayı dıřardan grrz, babası stdyo ıřıklarının gerisinden odayı izlemektedir. Yetiřkin Stefan videoya bakarak nefes nefese kalır. Arkadan babası konuřur: "*Bilmemen gerekirdi.*" Stefan babasından aıklama bekler, babası zr dilemekle yetinir. Stefan bir kllk alıp babasının kafasına indirir. Sonra yataęında soluk soluęa uyanır. Ve alıřma odasındaki ekranının hata verdięi sahneden akıř devam eder.

Ancak bu noktada, yani Stefan'ın kendisini kontrol ettięini dřndę kiřiye bana bir iřaret yolla diye seslendięi yerde, ekranda Netflix ve *White Bear* logosu seenekleri yerine, P.A.C.S ve *White Bear* logosunu grrz. Takip etmeyi kolaylařtırması aısından, nce P.A.C.S. seeneęini inceleyelim.



Şekil 3.10. Colin'in takip edildiği olasılıkta işaret seçenekleri

P.A.C.S'i seçince bilgisayar ekranında "P.A.C.S Program ve Kontrol Çalışması (program and control study) yazar. Ekrana bakan Stefan öfkeyle dolar ve masaya yumruğunu vurur. Babası gelir ve ne olduğunu sorar. Stefan odadan çıkar. Babası peşinden mutfağa gelir. Babası tekrar sorar: "*Stefan, sorun ne?*" Stefan cevap verir: "*Beni kontrol ettiğinizi biliyorum. Sen ve Dr. Haynes. PACS'i biliyorum, P-A-C-S şeyini. Bana ilaç verdiğinizi, beni kaydettiğinizi, bilgisayarına mesajlar koyduğunuzuz.*" Babası üzgün bir şekilde cevap verir ve Dr. Haynes'i görmeye gitmeleri gerektiğini söyler. Stefan babasının kafasına küllüğü vurup öldürür. Dr. Haynes'in muayenehanesini aramak için eline telefonu alır. Ekranda numarayı girmemiz için beş hane çıkar. 20541 numarasını yazarsak Stefan muayenehaneyi arar. Stefan doktorun sekreterine kendisini izlediklerini bildiğini ve babasını öldürdüğünü söyleyip telefonu kapatır. 20541 numarası haricinde bir şey yazınca telefonda "*aradığınız numara kullanılmamaktadır*" sesi duyulur. Stefan telefonu kapatır. Her iki seçenekte de bahçede kazdığı mezarı kapatır. Birinde komşunun köpeğinin mezarı eşelediğini görür, diğerinde görmez. Her iki seçenekte de sahne oyun değerlendirme

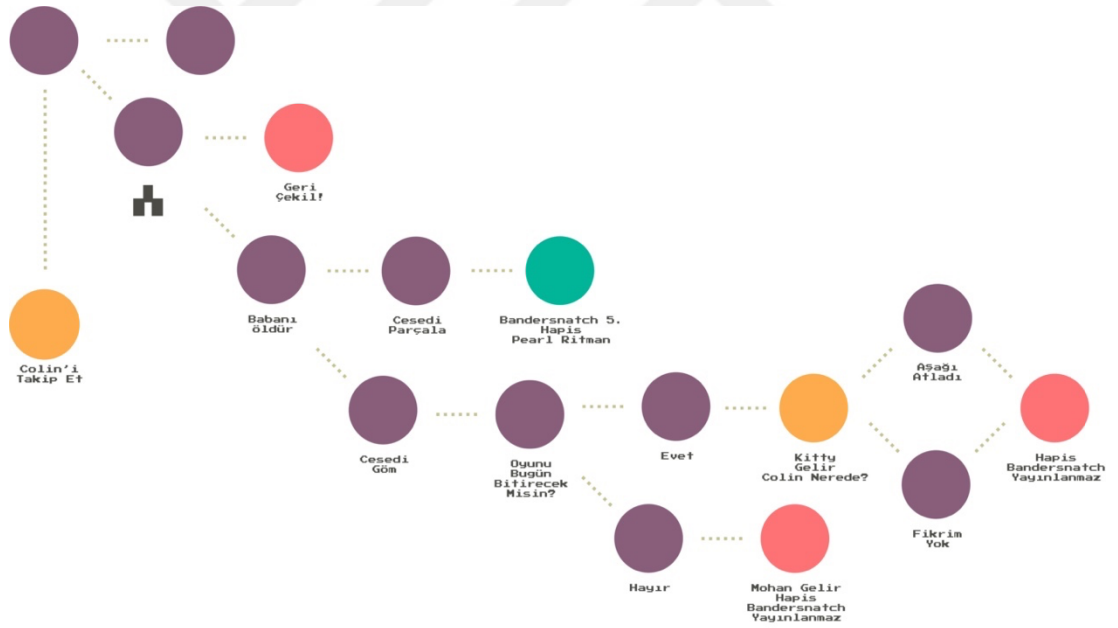
der. Burada konuşma ilginç bir seyir almaya başlar. Doktor “*bunların hepsi birini eğlendirmek için mi oluyor*” der. Stefan onaylar. Doktor “*peki o zaman niye daha eğlenceli bir senaryoda değilsin*” der. Stefan şaşırır ve kafası karışmış gibi görünür. Doktor yaşananlar eğlence içinse neden daha fazla aksiyon katmadığı konusunda üsteler. Doktor Stefan’a eğilir ve tekrar sorar: “*Şu an bunu televizyonda izliyor olsaydın daha fazla aksiyon istemez miydin?*” Fonda aksiyon müziği başlar ve ekranda seçenekler belirir: Evet ve Kesinlikle (F.ck Yeah). İki seçeneğin sonucu da aynıdır.

Stefan önündeki sehpa da duran kahveyi alıp doktorun suratına döker ve kalkıp arkasındaki masanın üstünü dağıtır. Doktor bağırarak ayağa kalkar ve elinde iki tane sopa belirir. “*Saldır bana, hadi bakalım anasının kuzusu*” diye Stefan’a meydan okur. Ekranın altı ikiye bölünür: Pencereden kaçmaya çalış ve Onunla dövüş.

Pencereden kaçma şikkini seçince Stefan arkasındaki pencereye yönelip açmaya çalışır. O anda bir ses “*kestik*” diye bağırır ve bir anda arkalarındaki çekim seti ortaya çıkar. Prodüksiyondan bir kadın gelip “*pardon... iyi misin*” diye sorar. Stefan (tıpkı bizim gibi) allak bullak olmuş görünmektedir. Atlamak için pencereyi açmaya çalıştığını söyler. Kadın “*atlamıyorsun, atlayamazsın, açılmıyor, senaryoda atlayabileceğin yazmıyor, baksana Mike, bu dövüş sahnesi Mike, Mike*” diye elindeki kağıdı gösterir. Stefan kadına bakar, kendisini göstererek “*Stefan*” der. Kadın Stefan’a garip bir şekilde bakar ve oturmasını söyler. Sete doktor çağırımları için seslenir. Bu son, seyirciyi yabancılaştırmanın doruk noktasıdır diyebiliriz. Daha önce Stefan’ın kontrol edildiğini düşünmesinde ve hatta bilgisayarının ekranında Netflix’ten mesajlar görmesinde yaşadığımız yabancılaşma, bu sonda direkt prodüksiyon setini görmemizle en üst seviyeye ulaşır ve geleneksel anlatılardaki çözüm bölümünü tamamen yerle bir eder. Burada artık, sadece kullanıcı/seyirci olarak bizi bazen dinleyip bazen dinlemeyen Stefan’la baş başa değilizdir; bizim kontrolümüzden bağımsız bir set olduğunu (ve hatta bizim kontrol edebilme derecemizin bu set tarafından oluşturulduğunu) da gözlerimizle görürüz. Bu, filmin en vurucu ve absürt sonudur diyebiliriz.

Pencereden kaçmaya çalışmak yerine doktorla dövüşmeyi seçtiğimizdeyse, doktor karate hareketlerine başlar ve Stefan’la birbirlerine saldırırlar. Vahşice

mücadele ederlerken Stefan doktoru belinden yakalayıp sehpanın üstüne devirir. O sırada içeri Stefan'ın babası girer ve Stefan'a saldırmaya başlar. Stefan duraksamadan babasının hamlelerine karşılık verir, babasıysa onu boynundan yakalayıp havaya kaldırır. Ekranda iki şık belirir: Karate vuruşu ve Tekme at. Birinci seçenekte Stefan babasının boynuna bir darbe indirir, ikinci seçenekte de bacaklarının arasına tekme atar. İkisinde de sonuç değişmez ve babası onu boynundan kısıtarak kliniğin dışına sürükler. Stefan bu sırada bağırarak: *“Eğlence nasıl oluyormuş, seni psikiyatrik pislik. Gününü nasıl mahvettik değil mi? Ben ve gelecekte arkadaşım!”* Sonra manyakça güler ve sahne biter. Geri dönüş ekranında tek seçenek çıkar: Annenden bahset. Burada Stefan'ın “gelecekte arkadaşım” ifadesi ilginçtir. Ayrıca filmin defalarca seyirciyi Stefan'ın annesi hakkında konuşmasına yönlendirdiğini tekrar görürüz.



Şekil 3.12. Colin'in takip edildiği olasılıkta White Bear logosunun seçenekleri

Dr. Haynes'in muayenehanesinin önüne ikinci gelişte Colin'i takip etsek de etmesek de, Stefan'ı annesi hakkında konuşursak da konuşurmasak da ve önceki adımda P.A.C'i seçsek de seçmesek de, Stefan'ın *“bana bir işaret ver”* diye bağırdığı sahne olan kritik noktada sunulan seçeneklerden biri *White Bear* logosu olur. Bu logonun önemi, *Black Mirror* dizisinin ikinci sezonunun *White Bear* adlı ikinci

bölümünde, bölüme adını veren Beyaz Ayı Adalet Parkı'nda çocuk istismarcısı ve cinayet ortağı bir kadına, öldürülmesine yardım ettiği çocuğun yaşadıklarına benzer bir deneyimin her gün yaşatılması anlatılmaktadır. İnsanların “eğlenmek” için geldiği bu parkta, kadının her gün hafızası silinir ve her ertesi günde de işkence dolu bir can pazarı yaşaması sağlanır. *Bandersnatch* söz konusu olduğunda, *White Bear* logosunun filmde kullanılıyor olması, Stefan'ı yönlendiren bizim de Beyaz Ayı Adalet Parkı'nın “eğlenen”lerinden pek bir farkımız olmadığını ima ediyor gibidir. Bu noktada, söz konusu bölümü izlemiş seyircinin logoyu görünce filme daha da yabancılaşma ihtimali yüksektir.

Logoyu seçtiğimizde, Stefan bilgisayara bakar ve ekran beyaza dönünce babası içeri girip onun için endişelendiğini söyler. Stefan “*kontrol bende değil*” diye sayıklayarak odasından çıkıp mutfığa iner, babası da peşinden gider. Babası Stefan'ı sakinleştirmeye çalışır. Ekranda iki seçenek çıkar: Babanı öldür ve Vazgeç. Vazgeç seçilince, Stefan engel olmaya çalışır gibi kendi elini tutar ve babasına uzak durmasını söyler. Babası yavaşça Stefan'ı sakinleştirip ona sarılır. Bu da bir yarı sondur ve ekranda iki geri dönüş şıkkı belirir: Annenden bahset ve Babanı öldür. Bu seçenek sunumundan, Dr. Haynes'e annesinden bahsetmek için geri dönmediği müddetçe, babasını öldürtmekten başka bir seçeneğimizin olmadığını anlayabiliriz.

Babanı öldür seçeneği, Stefan'ın babasına uzak durması için yalvararak kafasına küllükle vurması ve babasını öldürmesiyle sonuçlanır. Babasını öldürdükten sonra yerde yatan cesedine bakar. Stefan burada seyirciye açıkça “*ne yapayım*” diye sorar. Ekranda seçenekler çıkar: Cesedi göm ve Cesedi parçala.

Cesedi parçalama komutu verince Stefan “*tanrım, gerçekten mi*” diye bıkkın bir tepki verir. Doktorun muayenehanesini arayıp randevu alır, sekreter ertesi güne randevu verir. Sahne birden Tuckersoft'un ofisine geçer. İçeri turuncu saçlı bir kadın girer. Colin'i takip etmeyi seçtiğimiz olasılıkta, bu kadının adının Kitty olduğunu ve Colin'in kız arkadaşı ve bebeği Pearl'ün annesi olduğunu öğrenmişizdir. Şirkete gelen Kitty, Colin'in nerede olduğunu sorar. Şirketin patronu Mohan “*sen söyle*” der. Kadın “*gitti, gitti işte*” der. Mohan Colin'in daha önce de gittiğini, geri döneceğini söyler. Kadın aynı şey değil der ve Colin'i en son ne zaman gördüğünü sorar. Daha önce

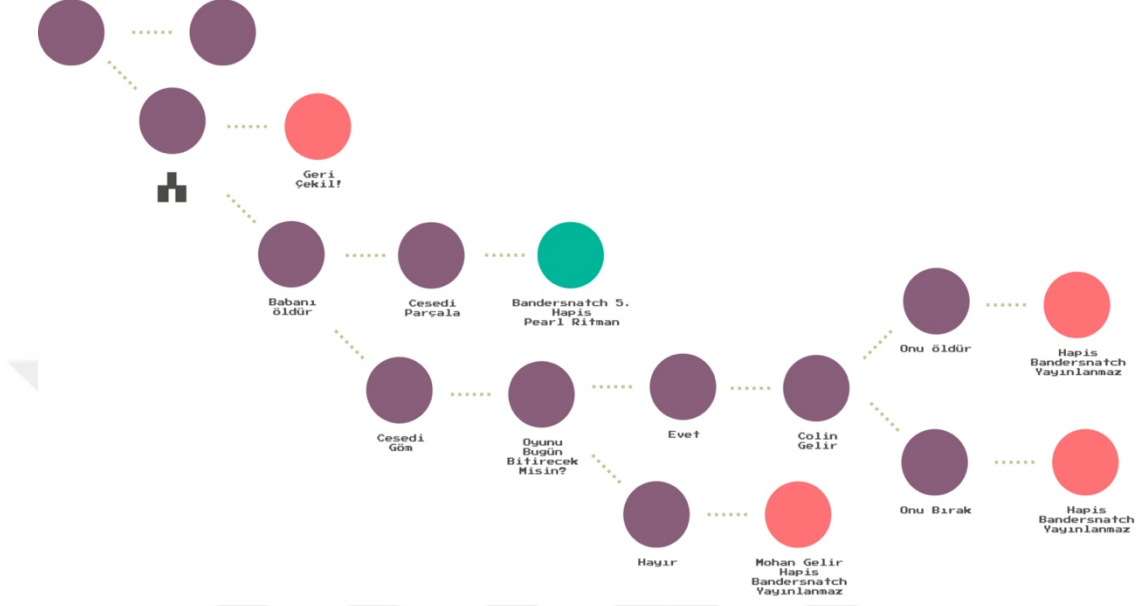
Stefan’a Colin’in bıraktığı belgeselin kasetini vermiş olan genç, “*Stefan için bana o kaseti verdiği zaman*” der. Kitty Stefan’ın kim olduğunu sorar.

Sonraki sahnede Stefan’ı Dr. Kaynes’in muayenehanesinde görürüz. Doktor babasının nasıl olduğunu sorar. Stefan seyahate gittiğini söyler. Doktora babasından bahsederken, araya Stefan’ın babasının cesedini doğradığı sahneler girer. Stefan, babasının gitmesinin iyi olduğunu, bu sayede daha rahat çalışabildiğini anlatır. Sonunda oyunu bitirip teslim edebilmiştir. Bir süre bir çıkmaza girdiğini ama sonra ne yapması gerektiğini anladığını anlatır ve oyunu bitirebilmesiyle ilgili şunları söyler: “*Oyuncuya çok fazla seçenek vermeye çalışıyordum. Ben de geri döndüm ve bir sürü şeyi çıkardım. Şimdi özgür iradeleri olduğunu sanıyorlar ama sonuna ben karar veriyorum.*” Doktor bunun mutlu son mu olduğunu sorar. Stefan “*bence öyle*” der. Bunları söylerken, Stefan’ın odasında oyunun sonunu hazırlarkenki görüntüleri akar. Stefan pikaba plak yerleştirir, huzur içinde çalışırken arkadaki konsolda babasının kesilmiş kafası durmaktadır. Terapi seansından sonra sahne oyun kritiği programına geçer. Programdaki adam oyuna beş üzerinden beş verir. Programdaki kadın bunun bir ilk olduğunu söyler. Bu arada filmin kapanış yazıları aralarda akmaya başlar. Sahne modern bir haber stüdyosuna geçer ve bir spiker konuşur: “*Bu, 1984’te Bandersnatch oyununun televizyondaki eleştirisiydi*” der. Spikerden, oyunun yayınlandıktan kısa bir süre sonra Stefan’ın babasını öldürdüğünün ortaya çıktığını ve oyunun toplatıldığını öğreniriz. Spiker, yeni bir programcının oyunu tekrar canlandırma kararı aldığını söyler ve ekranda Pearl Ritman’i görürüz. Pearl Colin’in kızıdır. Verdiği röportajda, oyunu eski bir sandıkta bulduğunu ve çığır açıcı bir oyun olduğunu söyler. Pearl, oyunu film ve dizi izleme platformları için geliştiriyordur. Muhabir o platformun Netflix olup olmadığını sorar. Pearl söyleyemem der. Pearl’ü ofisinde çalışırken görürüz. Çalıştığı ekranda Stefan’ın yatakta uyandığı sahne görülür. Ekran hata verir ve iki seçenek çıkar: Bilgisayarın üstüne çay dök ve bilgisayarı parçala. İkisini seçince de Pearl denilenleri yapar ve film biter. Bu son yazıların aktığı ve gerçek bir son hissi verdiği tek sondur. Bunda son jenerik yazılarının geçişinin etkisi olduğu gibi, oyunun beş üzerinden beş aldığı tek son olmasının da etkisi olabilir. Stefan korkunç bir cinayet işleyip babasının cesedini parçalamış olsa da, oyunun bitmiş ve başarılı olmuş olmasının Stefan’da yarattığı tatmin ve dinginlik hali bizde tamamlanmışlık duygusu

yaratabilir. Ayrıca Stefan'ın doktora, oyuncunun kontrolüyle ilgili söyledikleri de, vurucu olduğu kadar Stefan'ın kendi rolünü kabullenmişliğinin bir ifadesi gibidir. Seyirci Stefan'ı kontrol etmektedir, o da *Bandersnatch* oyununu oynayanları kontrol edecektir. Bizim Stefan'ı kontrol etmemiz de Netflix'in bize verdiği alternatifler kadar olduğundan, Stefan'ın doktora dediği gibi, bütün paydaşlar özgür iradeleri olduğu illüzyonunu yaşamaktadır. Film bittikten sonra ekranda yeniden geri dönüş seçeneği çıkar: (Stefan babasını) Parçalasın mı gömsün mü? (Tek seçenek)

Stefan'ın babasını öldürdükten sonra çıkan seçeneklerde cesedi gömmeyi seçtiğimizde, Stefan bize görev adamı gibi bir edayla “*tamam*” der. Sonra telefon çalar, arayan Mohan'dır. Stefan'ın filmin başlarında Colin'i takip etmemesi halinde, burada Mohan'ın yanında Colin görünmektedir. Mohan Stefan'a oyunu o gün teslim edip edemeyeceğini sorar. Ekranda iki seçenek çıkar: Evet ve Hayır. Hayır dediğimizde, Stefan Mohan'a hayır der, Mohan kızar ve oyunu gün bitimine kadar beklediğini söyler, telefonu kapatır. (Colin'in görüldüğü ihtimalde) Colin Mohan'a, Stefan'ı aceleye getirmemesini söyler. “*Tüm olasılıkları keşfetmesi lazım, tüm gerçeklikleri*” der, Mohan ona kızar. Mohan “*ben ona gösteririm*” diye kendi kendine söylenerek ofisinden çıkar. Sonraki sahnede Stefan'ın mezar kazdığı görülür. Babasının cesedini evden çıkarmak için sürüklerken kapının zili çalar. Stefan mutfaktan bir bıçak alıp arka cebine koyar ve kapıyı açar. Mohan içeri zorla girer ve Stefan'ı oyun hakkında sorgular. Sonra yerdeki cesedi görür. Stefan bıçağı çıkarıp ona doğrultur. Sonra sahne oyun kritiği programının sunucusu kadına geçer. Kadın gelecekte oyunları telefonda oynayabileceğimize dair bir şeyler söyledikten sonra stüdyodaki diğer adama döner. Stüdyodaki diğer kişi bu kez oyun kritiği yapan adam değil, bir muhabirdir. Muhabirden Mohan'ın akıbetinin ölüm olduğunu öğreniriz. Stefan'ın, babasının ve Mohan'ın cinayetinden hapiste olduğunu söyler ve ekranda Colin'i görürüz. Muhabir Colin'e, Stefan'a mesajı olup olmadığını sorar. Colin, “*hayatını tekrar yaşayabilirsen başka seçimler yapmalısın derdim*” der. Muhabir, hayatını tekrar yaşayamayacağını söyler. Colin “*hadi ama dostum, hayal etmeye cüret et*” der. Muhabirin sesi, Colin'in bu röportajdan kısa süre sonra madde kullanımından tutuklandığını söyler. Tuckersoft'un kapandığını ve *Bandersnatch*'in piyasaya çıkmadığını öğreniriz. O sırada kamera, hücresinde duvara *White Bear* sembolü çizen Stefan'a kayar. Film sona

erer ve yeniden tek geriye dönüş seçeneği çıkar: Parçasını mı, gömsün mü? Film babasının cesedini ne yapması gerektiğini sorduğu seçime geri döner.



Şekil 3.13. Colin’in takip edilmediği olasılıkta White Bear logosunun seçenekleri

Bu noktada cesedi göm seçeneğini seçtiğimizde, telefon çalar ve Stefan telefonu açtığı gibi “*evet, günün sonunda*” der ve kapatır. Önceki seçimlerin çıktığı arayüzden yaptığımız geri dönüşteyse, Mohan’ın sorusunu dinledikten sonra “*tabii*” demektedir. İki olasılıkta da (ve başta Colin’in takip edilmediği olasılık olması şartıyla), Mohan Stefan’ın evine yardım etmesi için Colin’i gönderir. Stefan babasının cesedini mezara taşımaya çalışırken bu sefer zili Colin çalar. Colin babasının cesedini görmeden Stefan’ın odasına çıkar. Stefan’ın duvarlara astığı notları incelerken arkasına dönüp Stefan’ın elindeki bıçağı görür. Stefan babasını öldürdüğünü söyler. Colin kendisini öldürüp öldürmeyeceğini sorar ve seçim senin der. Ekranda butonlar belirir: Onu bırak ve Onu öldür. Colin’i öldürmeyi seçince, Colin Stefan’a bıçakla yapmamasını, kendisini sersemleterek öldürmesini söyler. Kafasına vurması için masanın üstünden bir cisim bulup Stefan’a verir ve “*bir sonraki hayatta görüşürüz*” diyerek Stefan’ın vurması için önünde eğilir. Stefan Colin’i öldürür ve hapse gider. Tuckersoft kapanır ve oyun yayınlanmaz. Colin’i bırakmayı seçinceyse Stefan bıçağını indirir ve Colin evden çıkıp gider. Stefan babasının mezarını kapatırken görülür. Sahne oyun kritik programına geçer ve Tuckersoft’un battığını,

Bandersnatch'in yayınlanmadığını öğreniriz. Stefan hücresindedir. Colin programda Stefan'a “*tekrar dene*” der ve ardından madde kullanımından tutuklandığını öğreniriz.

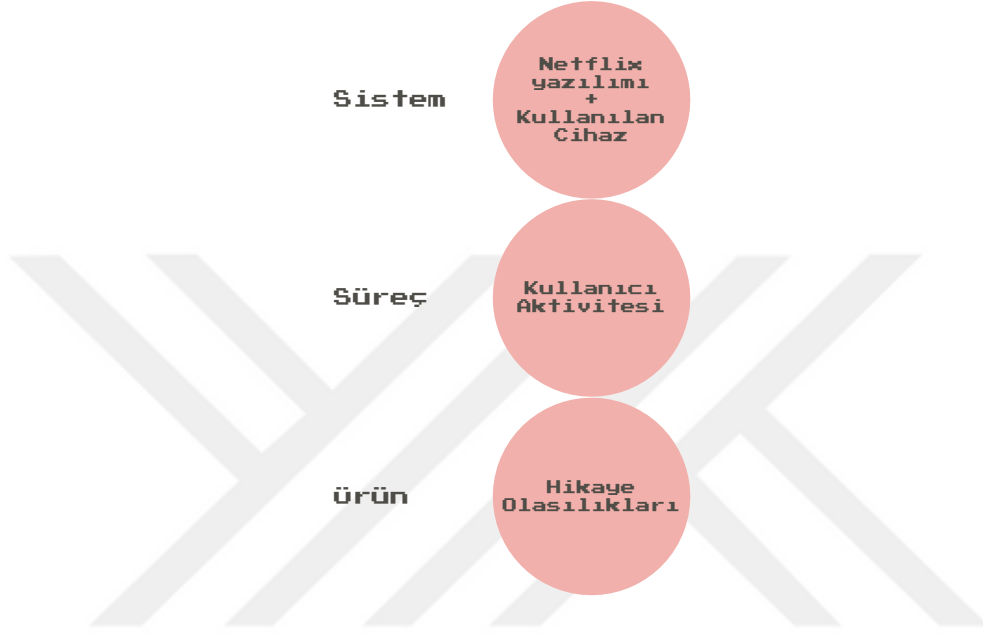
Colin'i takip edip evine gittiğimiz ihtimaldeyse, Stefan'ın evine Colin yerine Kitty gelir ve Stefan'a “*Stefan sen misin*” diye sorar. Stefan “*daha önce tanışmıştık*” der, Kitty ise hayır der ve ona ilk kez görmüş gibi bakıp Colin'in nerede olduğunu sorar. Ekrana iki seçenek çıkar: Fikrim yok ve Atladı. İki seçimin sonucunda da Kitty gider. Stefan babasını gömdükten sonra komşunun köpeği cesedi keşfeder. Stefan hapse girer ve oyun yayınlanmaz. Tuckersoft batır, televizyon programından Colin'in hala kayıp olduğunu öğreniriz. Sonda tekrar tek seçenek çıkar: Parçalasın mı gömsün mü? Buradan tekrar döndüğünde ve tekrar cesedi gömmeyi seçtiğimizde, Colin tekrar ortaya çıkar ve Colin'in Stefan'ın evine geldiği olasılık tekrar yaşanır.

3.2.2. Biçim

Bandersnatch, Netflix ile seyirci arasında bir iletişimle başlar. Filmin nasıl kullanılacağını tarifinden sonra, ekranda kullanıcıya anlayıp anlamadığını soran bir yazı çıkar ve iki seçenek görünür: Evet ve Hayır. İki seçimin de sonucu aynıdır; film 8:30'da Stefan'ın uyanmasıyla başlar. 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 hikaye otomatik pilot diyebileceğimiz linear akıştan devam eder. Koenitz'in *protostory* 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/oynadığı 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 oynatılamayan film, muhtemelen bu cihazlara gelen güncellemelerle sonradan oynatılabilir hale gelmiştir.) Modeldeki

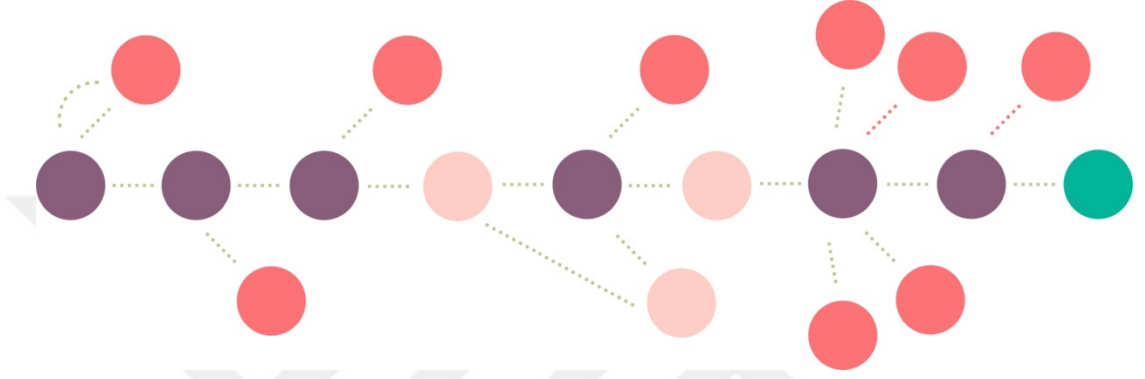
süreç ise, film boyunca izleyicinin/kullanıcının seçimleriyle yaptığı aktivitedir. Modelin son ayağı olan *ürün* ise, izleyicinin eriştiği hikayenin toplamı ya da ulaştığı farklı farklı olasılıklardır. (Rezk & Haahr, 2020)



Şekil 3.14. 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 imkanımız, 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 seçimlerimize direkt geri dönebilme imkanı sağlar. Bu sistem, video oyunlardaki belirli bir dönemece gelindiğinde oyunu kaydedip sonra o dönemeçlere dönebilmemize benzer.

Bandersnatch, bir önceki bölümde değindiğimiz 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)



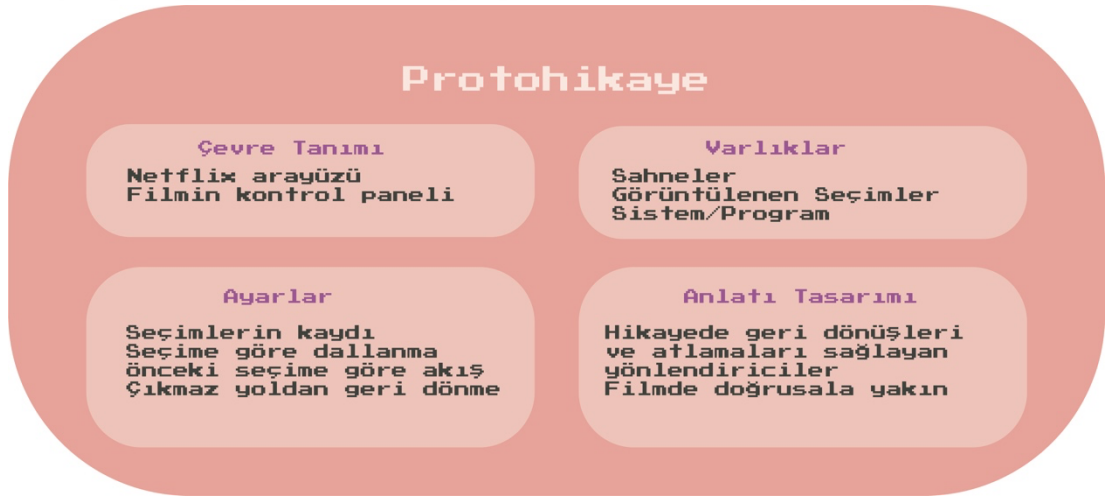
Şekil 3.15. Bandersnatch'in Gauntlet Anlatı Yapısı

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 döndüğü yerdir. 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 imkanı sağlar. İzleyici bir sona ulaştığında ya da çıkmaz sokağa girdiğinde, geri dönüp diğer hikayeleri 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 hissinin 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 *protohikaye* 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 3.16. Protohikaye sistemine göre Bandersnatch

Filmin seyirciye 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

münzeviliğe 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 doğrıtma 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. 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. İçerik bölümünde de belirttiğimiz gibi, gerek son jenerik yazılarının sahneler bitmeden akmaya başlaması, gerek Stefan'daki dinginlik hali, 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. Ancak 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 direnir 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 şüpheyi düşüp dursak da, sonunda Stefan'ın insani kaygılarını tamamen yitirmiş bir psikopat gibi görünmesi bize, *White Bear* bölümünde yaptıklarından vicdan azabı duymayan seyircilerin içinde bulundukları 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 paylaşır hapisten kurtarma imkanımız yoktur. Stefan'ın sondaki dingin psikopat haline bizim seçimlerimiz sonucu mu dönüştüğü, 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 tekrar 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 mekana 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 nasıl 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 cinayetle 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 çıkanlar 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 izlemeyenler için logonun seçimi gibi).

Geniş kitlelerle buluşabilen ilk yetişkinler için interaktif film olan *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 hikaye 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 aksine *Bandersnatch*, gelecekte değil geçmişte geçmektedir ve çeşitli olasılıklarda karşımıza çıkan bilgilerle, 21. yüzyılda bizim filmi 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 imkansızlaştıracağını bilen/fark eden senaristleri de sınırlandıran doğanın kanunları mı...

SONUÇ

Hem biçim hem de içerik özellikleriyle diğer sanatlardan ayrılıp başlı başına bir sanat ve yepyeni bir medyum olduğunu kanıtlamış sinemanın, tarihi boyunca teknolojik gelişmelerle en barışık ve adaptasyonu yüksek estetik ifade aracı ve endüstri olduğunu, sinema kuramlarının izini sürerek fark ettik. Kameranin bize neyi göstermesi gerektiğine dair yapılmış hararetli tartışmalar sonucu gelişip zenginleşmiş klasik sinema kuramlarını incelerken, sinemada biçimin ve içeriğin tanımını, yerini ve önemini hatırladık. Sinemanın ilk dönemlerinden itibaren, seyircinin rolünün göz önüne alındığını ve anlamın oluşması sürecinde seyircinin katkısının tartışıldığını görmekteyiz. Eisenstein'ın anlamı oluşturan aktif seyirci arayışından Bazin'in belirsizlikleri yorumlayan seyirci beklentisine kadar, izleyicinin, film izleme deneyiminin ayrılmaz bir parçası olduğunu biliyoruz. Bu doğrultuda, film diline ve yapısına aşina olan sinema seyircisinin, interaktif bir izleme deneyimine uygun ve hazır olduğu sonucuna varabiliriz.

Klasik bir filmin biçimi, anlatıdan ve sinematografik öğelerden oluşur. Kamera, ışık, ses, kadraj ve montaj gibi sinematografik öğeleri interaktif anlatılarda tanımlamak kolayken, anlatının interaktif yapısını tanımlamak karmaşıktır. Seyircinin aktifliği ve dallanan hikaye yapısına dayalı interaktif anlatıların biçimini belirleyen temel unsur, anlatının yaratıldığı *sistem*dir. Bu *sistem*, birbirinden farklı ve birbirine alternatif öyküleri, belirli bir komut sistemi doğrultusunda seyirciye sunabilecek bir yazılım ve yazılımı çalıştıracak bir donanım kombinasyonudur. Yani bir interaktif filmin biçimi, filmin anlatısı kurulurken ve film çekilirken kullanılan yöntemlerin yanı sıra, filmi izlememizi sağlayan kodlar bütünüdür. Bir interaktif filmin yapısının en önemli unsuru da bu kodlardır diyebiliriz.

Etkileşimli filmlerin ilk örnekleri dijitalleşmeden önce verilse de, sinemanın fiziksel ortamıyla sınırlı bu örneklerin deneysel boyutta kalması kaçınılmaz olmuştur. Ayrıca bu örnekler bireysel değil, oylamaya dayalı kolektif bir interaktivite deneyimi sunmuştur. Bireysel bir interaktif izleme/oynama deneyimiye, dijitalleşmeyle paralel gelişmiştir. Çünkü interaktif eserin yapısını oluşturan kodlar bütününden bahsettiğimizde, dijital kodlardan bahsediyor oluruz. Fiziksel uzama bağlı interaktif

yapı kurmanın zorluklarını, günümüzde video oyunlarda interaktivite oldukça gelişmiş ve yaygınlaşmış olduğu halde, sinemada interaktivitenin geniş kitlelere ancak son yıllarda ulaşmaya başlamış olmasından anlayabiliyoruz. Bu açıdan, incelediğimiz *Black Mirror: Bandersnatch* filmini, ana akıma girmiş ilk interaktif film olduğu için seçtik. *Bandersnatch*'in popüler beğeniye ulaşmış bir diziye bağlı bağımsız bir film olmasının, geniş kitlelere ulaşmasında rolü büyükken; pek çok cihazda çalışabilen bir *sistem* ile yayınlanması ve bunun da kullanım kolaylığı, filmin popülerleşmesinin temel nedenidir.

Sinemada etkileşim, bize gösterilen görüntülerden zihnimizde anlam oluşturmaya başladığımız anda başlar. Art arda dizilmiş hareketli görüntüler ve sesler, duyularımıza ulaşan bir dizi uyarandır. Bunların bize bir şey anlatması için, bizim onlara bir anlam vermemiz gerekir. Bu süreçte oluşacak anlam, pek çok sinema kuramcısının ele aldığı temel sorunlarından biri olmuştur. Linear anlatımlı klasik sinemada bile anlamın oluşması ciddi bir tartışma konusuyken, birbirinden farklı olasılıkları barındıran ve dolayısıyla birden fazla sona sahip olacak interaktif filmlerde de, çoklu anlam oluşacağı öngörülebilir. İncelediğimiz *Bandersnatch*'te de birbirinden farklı ve alakasız sonlardan ulaştığımız pek çok anlam vardır. Ancak burada olasılıkları izleyerek hikayelerden ulaştığımız açık ve örtük anlamların çeşitliliğinden ziyade, izleme/oyunama sürecinin kendisinde çıkardığımız anlamın daha ön planda olduğunu görüyoruz. “Kendin yap” (do it yourself) kültürüne benzer diyebileceğimiz bir süreçle ulaştığımız bu anlam, Bordwell ve Thompson’ın “semptomatik” anlamının bir örneği olabilir. Kontrol ve özgür iradeyle ilgili olan bu anlam; filmde komutlarımıza bazen uyan, bazen de direnen başkarakter Stefan’ın konumu ile vereceği komut seçenekleri sınırlı olan biz seyircinin konumunun birbirine paralelliği fark edilerek oluşmaktadır. Bu doğrultuda, filmi izlediğimiz/oynadığımız süreç boyunca, sık sık Stefan’ın da bizim de istemediğimiz seçeneklerden birini seçmek durumunda kaldığımızı fark ederek; seyirciye/oyuncuya daha fazla içerik seçeneği ve içeriğin gidişatını etkileme imkanı veren interaktif yapımlarda bile, kontrolün ve özgür iradenin söz konusu olmadığı anlamı oluşur. Bu anlama filmdeki repliklerden aldığımız işaretlerle de ulaşabiliriz; ancak filmin diğer herhangi bir filmde ayrılan vurucu yanı, bu anlamı kelimenin tam manasıyla “yaşayarak” öğrenmemizdir. Bu da

seyircinin filmle etkileşiminin başladığı anlam oluşturma sürecine bambaşka ve çok daha gelişmiş bir boyut katar.

Bandersnatch'in içeriği, filmin sahneleridir. Bu içeriklere, akış boyunca belirli noktalarda çıkan panelden yaptığımız seçimler aracılığıyla ulaşırız ya da ulaşmayız. Filmin biçimi, bizi içeriklerin çoğuna ulaşmaya yönlendirecek şekilde oluşturulmuştur. Yaptığımız seçimlerle çıkmaz yollara girsek de, ulaştığımız sonun ardından çıkan geri dönüş seçenekleriyle, filmin özellikle kritik içeriklerini görme ihtimalimiz yüksektir. Filmin seçimlerimizle ulaştığımız son noktaları, filmdeki olasılıklardır. Bir olasılığı deneyimlerken sona ulaştığımızda, filmin yönlendirdiği geri dönüşleri takip ederek diğer olasılıkların hepsine ulaşamayabiliriz. Ancak filmde, imleci oynattığımızda Netflix'in klasik arayüzüne ek olarak, geçmişteki seçim noktalarımızı da görürüz ve istediğimiz zaman herhangi birini seçerek henüz deneyimlemediğimiz olasılıklara ulaşabiliriz. Bu yöntemle, bütün olasılıklara ulaşma imkanımız olmaktadır. Dolayısıyla, daha kompleks ve dallanan anlatılarda karşımıza çıkabilecek içeriğin tamamını görememe sorunu, *Bandersnatch*'te büyük oranda söz konusu değildir.

Yazılımcı bir gencin, 1984 yılında interaktif bir macera kitabını oyuna uyarlama çabası olarak özetlenebilecek *Bandersnatch* filmi, içeriğe filmin biçimsel özelliklerini kullanarak ulaştığımız bir yapımdır. İnteraktif bir hikayeyi izlenebilir/okunabilir kılan temel unsur, onun alıcısına ulaştırıldığı biçimdir. Bunu, Borges'in *Yolları Çatallanan Bahçe* adlı hikayesinden anlayabiliyoruz. Hikayede, tüm olasılıkların aynı anda yaşandığı, dolayısıyla hepsinin bir arada yazıldığı bir romandan bahsedilmektedir. Hikayede bir labirente benzetilen roman, yayımlandığında kimse neden bahsettiğini anlayamamış, dolayısıyla saçma olduğu gerekçesiyle kenara atılmıştır. Romanın sırrını İngiliz bir sinolog çözer ve dallanan yapıya sahip bir hikayesi olduğunu kendisini ziyarete gelen bir ajana anlatır. Hem dallanan bir anlatının ne olduğunu hem de bunu anlatmanın zorluğunu tanımlayan bu hikayeden 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 olarak 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. Bunun filmdeki görev olduğunu, filmin alternatif sonlarının çoğunun oyun kritiği programında *Bandersnatch*'in akıbetinin anlatılması olmasından anlarız. Macera oyunlarındaki görevi tamamlamaya çalışan karakter gibi, Stefan da görevini tamamlamaya çalışırken gerek gönüllü gerek gönülsüz şekilde komutları yerine getirir. Ancak Stefan'ın yerine getirmediği komutlar da vardır. Bazı komutlarımızı reddeder; ancak filmin yapısı yine de bizi ve Stefan'ı çoğunlukla, oyunun tamamlanıp değerlendirildiği ya da akıbetinin ne olduğunun açıklandığı sonlara yönlendirir. 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 anlatımların çoğunlukla oyunlar için tasarlanmış olması ile de alakalıdır. Filmin “asıl” sonu gibi görünen *Bandersnatch* oyununun beş yıldız aldığı sonda, filmdeki diğer yazarı Colin'in kızı Pearl'ün, gelecekte (yani günümüzde) oyunu filme uyarlama çabası da, oyunlarda kullanılan non-linear anlatımın bir filme uyarlanması sürecine doğrudan atıftır.

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 *protohikaye* modeline göre, oldukça az karmaşık bir dallanmaya sahiptir ve linear birkaç hikaye alternatifi sunuyor gibi değerlendirilebilir. Ancak, oldukça gelişmiş ve karmaşık interaktiviteye sahip olan video oyunların dramatik bir hikaye anlatmadaki başarısızlığıyla kıyaslanırsa, *Bandersnatch* bir macera anlatısından ziyade, başarılı bir dramatik hikayedir ve bu dramatik yapısını bütün

olasılıklarda başarıyla korur. Bu açıdan, *Black Mirror: Bandersnatch* filmine, drama türünde ilk kayda değer interaktif yapım payesini verebileceğimizi düşünüyorum.

Son söz: Filmdeki Colin Ritman'ın Pac-Man oyunu ile ilgili teorisi, oyunun orijinal adının Japonca “Paku-Paku” ifadesinden gelen Puck-Man olmasından dolayı yanlış olsa da; filmde sarı ve yusyuvarlak kafasıyla Colin'in Pac-Man karakterinin bizzat kendisi olma ihtimali, araştırma boyunca zihin kurcalayıcı bir ayrıntı oldu. Pek bir bulguya rastlayamadığım için araştırmada yer veremediğim bu konuyu gelecekte araştırarak birinin çalışmasında okumak dileğiyle, okuyucuların fayda sağlayabileceği bir çalışma ortaya çıkmış olduğunu umuyorum.

KAYNAKÇA

KİTAP VE DERGİ

ANDREW, J. D.
(2010).

Büyük Sinema Kuramları. (Z. Atam, Çev.) İstanbul:
Doruk Yayımcılık.

ARDA, Ö., &
ŞENTÜRK, O. (2020).

Dijital Oyunun Belge Anlatıya Dayalı ve Açık Dünya
Tasarımı: Docu-Game. **Erciyes İletişim Dergisi**,
7(2), 1367-1382.

ARISTOTELES.
(2013).

Poetika Şiir Sanatı Üzerine. (S. Rifat, Çev.) İstanbul:
Can Sanat Yayınları.

ARSLAN, A. (2009).

İlkçağ Felsefe Tarihi (Cilt 3). İstanbul: İstanbul Bilgi
Üniversitesi Yayınları.

BALAZS, B. (2019).

Sinema Kuramı. (G. Aydın, Çev.) İstanbul: Doruk
Yayınları.

BARTHES, R. (2005).

Göstergebilimsel Serüven. (M. Rifat, & S. Rifat, Çev.)
İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BAZIN, A. (2011).

Sinema Nedir? (İ. Şener, Çev.) İstanbul: Doruk Yayınları.

BORDWELL, D.
(1985).

Narration in the Fiction Film. Wisconsin: The
University of Wisconsin Press.

- BORDWELL, D., & THOMPSON, K. (2009). **Film Sanatı.** (E. Yılmaz, & E. Onat, Çev.) Ankara: De Ki Basım Yayın.
- BORGES, J. (1995). **Yolları Çatallanan Bahçe.** (F. Özgüven, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- BOZKURT AVCI, İ., & KARAKOÇ, E. (2020). Sinematografik Düşüncenin Tarihi. **International Journal of Cultural and Social Studies (IntJCSS)**, 1(6), 178-190.
- BROTTMAN, M. (1997). Ritual, Tension, and Relief: The Terror of "The Tinger". **Film Quarterly**, 4(50), pp. 2-10.
- BURNETT, R. (2005). **İmgeler Nasıl Düşünür.** (G. Pular, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- BÜKER, S. (1989). **Film ve Gerçek.** Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Teknolojisi ve Yaygın Eğitim Vakfı.
- CHANDLER, D., & MUNDAY, R. (2018). **Medya ve İletişim Sözlüğü.** (B. Taşdemir, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.

- CHATMAN, S. (2009). **Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı.** (Ö. Yaren, Çev.) Ankara: De Ki Basım Yayım.
- COLINS. (2008). Thesaurus of the English Language. Glasgow: HarperCollins Publishers.
- ÇELİK, R., & ÇİÇEKLİ, S. (2022). Bir bakış açısı olarak sine-göz: Dziga Vertov'un kameralı adam filmi üzerine bir inceleme. **Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, 1(13), 37-47.
- ECO, U. (2021). **Açık Yapıt.** (T. Esmer, Çev.) İstanbul: Can Sanat Yayınları.
- EISENSTEIN, S. (1985). **Film Biçimi.** (N. Özön, Çev.) İstanbul: Payel Yayınevi.
- ERİNÇ, S. (1998). **Sanatın Boyutları.** İstanbul: Çınar Yayınları.
- GIANENETTI, C. (2021). Brief notes on a proposed itinerary of the first 35 years of interactive audiovisual and telecommunication systems (1970-2005). **The Forking Paths Interactive Film and Media** (s. 15-30). Faro: Universidade do Algarve.
- HEGEL, G. W. (2019). **Estetik.** (T. Altuğ, & H. Hünler, Çev.) İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi.

- JENKINS, H. (2018). **"Cesur Yeni Medya" Teknolojiler ve Hayran K lt r .** (N. Ye engil,  ev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- KOENITZ, H. (2010). Towards a Theoretical Framework for Interactive Digital Narrative. **Interactive Storytelling - Third Joint Conference on Interactive Digital Storytelling** (s. 176–185). Edinburgh: Springer.
- K  PR , M. (2009). Bazin'in Dijital Kameraları Eisenstein'ın Bilgisayar Efektlerine Karşı: Geleneksel Kuramların Bakışıyla Yeni Film Teknolojileri. **İletişim: Araştırmaları**, 7(1-2), 49-77.
- KRACAUER, S. (2015). **Film Teorisi - Fiziksel Gerçekliğin Kurtuluşu.** ( .  elik,  ev.) İstanbul, Fatih: Metis Yayınları.
- LAU, P., & STOESSEL, J. (2020). **Percepto! The Birth of Haptic Cinema.** Worcester: Worcester Polytechnic Institute.
- MENDES DA SILVA , B., TAVARES, M., ARA  JO, A., & COSTA, S. (2021). Cadavre Exquis Forking Paths From Surrealism to Inteactive Film. B. Mendes da Silva, & J. Carrega (Ed.), **The Forking Paths Interactive Film and Media.** Faro, Portugal: Universidade do Algarve.
- MONACO, J. (2001). **Bir Film Nasıl Okunur?** (E. Yılmaz,  ev.) İstanbul: O lak Yayınları.

- MORAN, B. (1988). **Edebiyat Kuramları ve Eleştiri**. İstanbul: Cem Yayınevi.
- MURRAY, T. (2020). New Media At Risk Or When the Future Ain't What it Used To Be. In B. Ghosh, & B. Sarkar (Eds.), **The Routledge Companion to Media and Risk** (pp. 191-206). New York: Taylor & Francis.
- MUTLU, E. (2008). **İletişim Sözlüğü**. Ankara: Ayraç Kitap+Evi.
- NİŞANCI, İ. (2018). **Teoride ve Pratikte Sinemada Kurgu**. İstanbul: Doruk Yayınları.
- ODORICO, S. (2015). Between Interactivity, Reality and Participation: The Interactive Documentary Form. (B. Darras, Ed.) **Le levain des médias Forme, format, média**(39), 213-227.
- OXFORD
UNIVERSITY PRESS.
(2012). **A Dictionary of Film Studies**. Oxford, UK.
- ÖZDEMİR, Ö. (2009). Eisenstein'ın Film Kuramı ve Gerçekçilik. **İletişim: Araştırmaları**, 7(1-2), 79-110.

- PROPP, V. (1985). **Masalın Biçimbilimi.** (M. Rifat, & S. Rifat, Çev.) İstanbul: Bilim/Felsefe/Sanat Yayınları.
- RAURSØ, 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** (s. 128-141). Tallinn: 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). Bournemouth: Springer.
- SALKIND, N. (2010). Content Analysis. In **Encyclopedia of Research Design Vol. 1** (pp. 233-238). California: SAGE Publications Inc.
- SAVAŞ, H. (2019). Film Eleştirisinde Biçim-İçerik Sorunu. **Karadeniz Teknik Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi**, 6(17), 18-36.
- SEZEN, D. (2013). Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar. **İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**(45), 129-147.

- 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** (s. 1-5). Erfurt: Springer.
- STEUER, J. (1992). Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. **Journal of Communication**, 4(42), pp. 73-93.
- ŞÖLENAY, E. (1997) Sanatta Biçim İçerik Sorunu. **Anadolu Sanat**(7), 138-144.
- TAŞ ÖZ, P. (2012). Sinemasal Anlatıda Anlatıcının Konumu ve Önemi. **Marmara İletişim Dergisi**(19), 78-93.
- TEKSOY, R. (2009). **Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi** (Cilt 1). İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- VERTOV, D. (2007). **Sine-Göz**. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- VOSMEER, M., & SCHOUTEN, B. (2014). Interactive Cinema: Engagement and Interaction. **Interactive Storytelling: 7th International Conference on Interactive Digital Storytelling** (s. 140-147). Switzerland: Springer International Publishing.

YILDIRIM, B. (2015). İçerik Çözümlemesi Yönteminin Tarihsel Gelişimi Uygulama Alanları ve Aşamaları. B. Yıldırım (Dü.) içinde, **İletişim Araştırmalarında Yöntemler: Uygulama ve Örneklerle** (s. 105-155). Konya: Literatürk Akademia.

YAREN, Ö. (2013). Sinemada Anlatı Kuramı. Z. Özarslan (Dü.), **Sinema Kuramları II: Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramlar** (s. 167-192). Su Yayınevi.

FİLM

Blair, D. (Yöneten). (1994). Waxweb

Brooker, C. (Yazar), & Slade, D. (Yöneten). (2018). Black Mirror: Bandersnatch [Sinema Filmi].

Castle, W. (Yöneten). (1959). The Tingler [Sinema Filmi].

Castle, W. (Yöneten). (1961). Mr. Sardonicus [Sinema Filmi].

Cincera, R., Rohác, J., & Svitáček, V. (Yönetenler). (1967). Kinoautomat [Sinema Filmi]

Dreyer, C. (Yöneten). (1928). The Passion of Joan of Arc [Sinema Filmi].

Eisenstein, S., (Yöneten). (1925). Bronyenosyets Potyomkin [Sinema Filmi].

Fleming, V., Ryerson, F., & LeRoy, M. (Yönetenler). (1939). The Wizard of Oz [Sinema Filmi].

Fleming, V., Cukor, G., & Wood, S. (Yönetenler). (1939). Gone with the Wind [Sinema Filmi]

Griffith, D. (Yöneten). (1915). The Birth of a Nation [Sinema Filmi].

Jackson, P. (Yöneten). (2003). The Lord of the Rings: The Return of the King (2003) [Sinema Filmi].

Leone, S. (Yöneten). (1966). The Good, the Bad and the Ugly [Sinema Filmi].

Pudovkin, V. (Yöneten). (1928). Potomok Chingis-Khana [Sinema Filmi].

The Adventures of Sherlock Holmes (1984–1985).
Turin, V. (Yöneten). (1929). Turksib [Sinema Filmi].
Vertov, D. (Yöneten). (1922). Kino-pravda no. 1 [Sinema Filmi].
Wachowski, L., & Wachowski, L. (Yönetenler). (1999). The Matrix [Sinema Filmi].
Wiene, R. (Yöneten). (1920). Das Cabinet des Dr. Caligari [Sinema Filmi].

İNTERNET ADRESİ

Ashwell, S. (2015, 1 26). *Standard Patterns in Choice-Based Games*. Retrieved from These Heterogenous Tasks:

<https://heterogenoustasks.wordpress.com/2015/01/26/standard-patterns-in-choice-based-games/>

Cambridge University Press. (n.d.). *Form*. Retrieved April 2022, from Cambridge dictionary: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/>

Munday, R. (2016, 8 8). *A Guide to Interactive Documentary: Structure, Tools & Narrative*. Retrieved from Directors Notes:

<https://directorsnotes.com/2016/08/08/interactive-documentary-guide/>

Van Gogh TV. (n.d.). *Piazza virtuale*. Retrieved 2022, from Van Gogh TV:

https://vangoghtv.hs-mainz.de/?page_id=84746&lang=en