

## Innhold

Innledning.....	1
Teori.....	3
Interaktivitet i film.....	3
<i>Black Mirror: Bandersnatch</i> .....	4
Narrative grener i <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> .....	5
Kognitiv filmteori.....	6
Murray Smith: <i>Sympatiststrukturen</i> .....	6
Tilskueren og Stefan i <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> .....	7
Fenomenologisk filmteori.....	9
<i>Det kinestetiske subjekt</i> – tilskueren og filmens kropp.....	10
Den kroppslige opplevelsen av å ta valg i <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> .....	10
Konklusjon.....	11
Referanser.....	12

## Innledning

Interaktiv film har alltid slått meg som en litt underlig sjanger. Det finnes mange former for overlapp mellom ulike former for media, men denne gruppen «film» slo meg som spesielt fascinerende, siden det er et forsøk på å kombinere film med kvaliteter man vanligvis ser i videospill. Det er opp til diskusjon om denne gruppen audiovisuelle verk faller inn under film eller dataspill, om det er en blanding eller av en helt egen art, men jeg mener bruken av ordene «film» og/eller «cinema» for å beskrive denne medieformen åpenbart viser til at dette på en eller annen måte skal oppfattes og oppleves som film. Eksperimentering med denne typen Interaktiv film har hatt blandet suksess. Til tross for flere forsøk gjennom tiden, så har konseptet sjeldent gjort seg spesielt merkbart for den generelle befolkningen. Kanskje mest merkbart av nyere forsøk var Netflix sin satsing på det de kalte

«interaktive spesialer», filmer/episoder som minner om 90-tallets interaktive filmer og «FMV»-spill<sup>1</sup>. I 2024 har Netflix uttalt at de «ikke lenger kommer til å lage slike opplevelser lenger» (Totilo 2024), noe som vekket Interessen min for å se tilbake i tid og utforske interaktiv film nærmere. For å unngå at oppgavens omfang ble for stort har jeg begrenset oppgaven til å hovedsakelig handle om en film, og jeg har derfor valgt å analysere *Black Mirror: Bandersnatch* (Slade 2018). *Black Mirror: Bandersnatch* er del av den større antologiserien *Black Mirror*. Av alle Netflix sine «interaktive spesialer» er dette etter min oppfatning den mest kommersielt suksessfulle av de interaktive filmene, noe som er litt av grunnen for at jeg valgte akkurat denne som analyseobjekt til oppgaven.

I oppgaven undersøker jeg hvordan de interaktive og narrative elementene i *Black Mirror: Bandersnatch* informerer og eventuelt bryter med forutinntatte holdninger som eksisterer om relasjonen mellom publikum og karakterer i film. Ved å analysere filmen har jeg undersøkt hvordan bruk av skreddersydd teknologi i kombinasjon med narrative elementene i filmen endrer tilskuerens engasjement. Jeg har vært spesielt opptatt av å se på hva dette gjør med publikums forhold til rollefigurene, og publikums opplevelse av nærvær med tanke på egen kropp. Jeg har vært interessert i å undersøke måter *Bandersnatch* eventuelt underbygger eller undergraver typiske forventninger vi har om tilskuers møte med film, spesielt med tanke på innlevelse og emosjonell investering og engasjement.

Problemstillingen jeg har valgt ble derfor:

*På hvilke måter bryter Black Mirror: Bandersnatch som interaktiv film med publikums forventninger om forholdet mellom tilskuer og film?*

En utfordring som kan oppstå når man diskuterer interaktiv film har å gjøre med *medium spesifisitet*. Medium spesifisitet har stått sentralt i diskusjoner om forskjellen mellom ulike medier og disse debattene oppstår vanligvis når det kommer teknologiske utviklinger som utfordrer etablerte standarder innen estetikk, og for å legitimere disse nye vendingene har det derfor ofte blitt argumentert for hvorfor akkurat dette mediet gjør noe annerledes som ikke er mulig i andre medier (McDonald 2022, 19). Siden interaktiv film forutsetter en type teknologi og oppbygning som ikke har vært vanlig å bruke i majoriteten av filmhistorien kunne man argumentert for at interaktiv film er et eget medium. For å ikke henge meg opp i en slik problemstilling, har jeg i denne oppgaven valgt å gå bort ifra det Noël Carroll kaller «mediumistic essentialism» (Carroll 2003, xxiii), og heller behandle de interaktive filmene som en type film på lik linje med andre filmer.

---

<sup>1</sup> FMV står for «full-motion video», og blir også kalt «filmspill».

## Teori

I neste del av oppgaven vil jeg gå mer inn på noen grunnleggende konsept som er viktig for å forstå interaktiv film som konsept, og gi et kort historisk overblikk. Her vil jeg blant annet utdype hva slags interaktivitet denne typen film har, samt drøfte noen utfordringer interaktiv film har hatt. Teoretisk har jeg benyttet begreper og modeller hentet fra kognitiv filmteori og fenomenologi for å kunne analysere *Black Mirror: Bandersnatch*. Jeg har valgt disse perspektivene fordi de begge vektlegger tilskuerens opplevelse i møte med film, og har derfor tenkt at de vil være nyttige for å belyse problemstillingen. Jeg anvender Murray Smiths sympatistruktur som modell for å undersøke de kognitive, følelsesmessige aspektene ved hvordan tilskueren opplever og oppfatter forholdet til hovedkarakteren i filmen. Jeg vil blant annet se på hvordan det interaktive ved *Black Mirror: Bandersnatch* muligvis kan problematisere potensialet tilskueren har for å føle med hovedkarakteren. Siden utgangspunktet til oppgaven baserer seg på tilskuerens opplevelse av interaktivitet i interaktiv film har jeg i tillegg bygget på Vivian Sobchacks fenomenologiske filmteorier om *det kinestetiske subjekt* for å beskrive den fysiske, kroppslige dimensjonen av interaktive element i *Black Mirror: Bandersnatch*. Løpende vil jeg trekke inn noen forskjeller mellom tradisjonelle filmnarrativ og interaktiv film for å svare på problemstillingen.

## Interaktivitet i film

Så hva er interaktiv film? Ordet «interaktivitet» kan bety mange ulike ting når det kommer til film. Interaksjon er forbundet med en prosess som går mellom to aktører, mens med typen interaksjon i en interaktiv film kommer input eksklusivt fra brukeren/tilskueren/spilleren. I boken *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* nevner Steve Dixon at enkelte derfor differensierer mellom «Reaktiv» og «Interaktiv» (Dixon 2015, 561), og interaktiv film kan sies å være reaktiv, siden nivået av interaksjon ofte er begrenset til enkle valg med begrensede muligheter. I utgangspunktet kan man dessuten si at hver opplevelse av filmer, serier, eller andre former for kunst er interaktive, med tanke på at hver persons opplevelse av et verk vil være formet av deres subjektive oppfattelse og fortolkning (Dixon 2015, 559). Utenom dette kunne man også argumentert for at såkalte «midnight screenings» av filmer som *Rocky Horror picture show* (1975) eller *The Room* (2003), der publikum roper replikker til faste tidspunkt i filmen eller kaster plastikkskjeer mot lerretet, er en form for «interaktiv» filmvisning. Begrepet interaktivitet i denne tekstens sammenheng brukes derimot for å betegne egenskaper i filmer som lar tilskueren gi input som påvirker filmens narrativ. Som nevnt tidligere har det gjentatte ganger i historien blitt gjort forsøk

på å introdusere og re-introdusere det jeg i denne teksten vil kalle “interaktiv film”, en type film som vanligvis tilbyr tilskueren forhåndsprogrammerte valgmuligheter som leder til ulike utfall for handlingen.

Den første interaktive filmen skal ha vært den tsjekkosllovakiske filmen *One Man and His World*<sup>2</sup> (1967), regissert av Radúz Činčera, som hadde premiere på verdensutstillingen Expo 67 i Montreal, Canada (Hales 2005). Kinoautomat har 9 punkter der publikum kan velge mellom to ulike scener. I disse øyeblikkene ble filmen stoppet, og en moderator/vert gikk opp foran lerretet for å be publikum stemme på hvilken scene de ville ha (Dixon 2015, 571). En av de største problemene med denne typen interaktiv kinovisning, er motsetningen mellom den enslige gleden av å ta valg, og den delte opplevelsen av å se film i en kinosal (Dixon 2015, 572). Siden valgene stemmes fram demokratisk i slike tilfeller, var det ingen selvfølge for at man som del av publikum fikk se det utfallet man var interessert i å se. Et annet relatert problem kommer frem i Robert Ebert sin anmeldelse av den interaktive filmen *Mr. Payback: An Interactive Movie* (1995), som er et annet eksempel på interaktiv film på kino. I anmeldelsen beskriver han hvordan opplevelsen ikke samsvarte med hans oppfatning av hva *film er*, ved å peke mot at det etter hennes mening er en forskjell på gleden av å bli engasjert og absorbert av en film, og å bli bedt om å være en «aktiv deltager» (Ebert 1995). Dette er et resonnement som vil være relevant når jeg kommer til kapitlet om interaktiv film og kroppslig opplevelse.

Som nevnt innledningsvis er Netflix vært en av de største aktørene som i nyere tid virkelig har satset på interaktiv film, eller «interaktive spesialer» som de kaller dem. De har laget totalt 28 slike spesialer, men de har alt begynt å fjerne noen av dem. Bruken av ordet «spesial» her er interessant, da det unngår å definere denne gruppen innhold som film, serie, eller spill, men heller som noe egenartet. Det er uklart hvorfor de har valgt å kalle det for «spesial». Personlig tror jeg det kan være for å differensiere disse fra nettopp de tidligere variantene av interaktiv film, til tross for at disse nye «interaktive spesialene» praktisk talt er en videreføring av den typen interaktiv film som ble laget på blant annet 90-tallet.

## *Black Mirror: Bandersnatch*

I tråd med retningslinjene til filmanalyse slik de er beskrevet i kapittel 1 av *Filmanalytiske tradisjoner* (Bakøy 2022), har jeg gått gjennom *Black Mirror: Bandersnatch* flere ganger, og prøvd ut de fleste valgmuligheter så langt det var mulig. Jeg må nevne at det ikke var helt uproblematisk å få et

---

<sup>2</sup> Filmen er også av og til kalt *Kinoautomat*, fordi dette var navnet på det interaktive systemet som ble brukt i visninger (Hales 2005).

helhetlig bilde av *Black Mirror: Bandersnatch*. Serveren til Netflix husker valgene man har tatt, og inntil et visst punkt lar mediespilleren deg gå tilbake til tidligere valg i historien, men etter hvert som man kommer seg lenger kan det bli utfordrende å få tilgang til valg fra starten av filmen uten å starte på nytt, og en gjennomgang av opplevelsen kan ta alt fra 40 til 90 minutt. For å starte *Black Mirror: Bandersnatch* helt fra starten av må man fjerne all fremgang man har gjort. Strukturen på filmen gjorde det derfor noe utfordrende å spole tilbake for å se enkeltscener på nytt, og jeg har derfor støttet meg på artikler fra da filmen kom ut for å få et bedre innblikk i noen av de tekniske detaljene om hvordan fortellingen er strukturert og organisert med tanke på narrativ.

### Narrative grener i *Black Mirror: Bandersnatch*

De fleste interaktive filmer, inkludert *Black Mirror: Bandersnatch*, er eksempel på det som på engelsk kalles "branching narrative", og som jeg har valgt å oversette "Forgreningshistorie". Netflix har brukt ressurser på å utarbeide egne teknologier for å utvikle de interaktive spesialene sine. For *Black Mirror: Bandersnatch* ble det utviklet et eget program som heter "Branch Manager" (Roettgers 2018). I stedet for en klassisk tidslinje slik man vanligvis kan bruke for å navigere i filmer og serier på Netflix, får man i *Bandersnatch* bla gjennom og klikke inn på tidligere valg man har tatt, for å kunne se andre måter handlingen kan utspille seg på. Avhengig av hvor opptatt man er av å se alt, kan man mulig ende opp med å bla langt tilbake for å se om man har oversett kombinasjoner av valg som kan lede til nye slutter.

Handlingen i *Bandersnatch* er lagt til 80-tallet, og handler om den unge spillutvikleren Stefan Butler, som ønsker å lage en adaptasjon av den fiktive "choose your own adventure" boken med navn "Bandersnatch". For å prøve å realisere drømmen sin «pitcher» Stefan ideen sin til et spillselskap, hvor han møter den enigmatiske skikkelsen Colin Ritman, som allerede er en suksessfull utvikler. Som nevnt er det ikke alltid valgene man har i interaktive filmer faktisk endrer historien substansielt. *One Man and His World* starter og slutter på samme måte uavhengig av valgene som tas underveis, og bare 5 av de 9 valgene publikum fikk førte til noen reel forskjell (Hales 2005). *Black Mirror: Bandersnatch* har derimot 5 hoved-slutter, og det er ingen av disse som vi har større grunn til å tro at er mer "ekte" enn de andre. Som resultat av at hovedkarakteren er ustabil og etter hvert blir paranoid over sin egen mangel på fri vilje, er det i tillegg uklart om disse sluttene faktisk skjer på den måten tilskueren får se, eller om det er noe han forestiller seg. Denne åpenheten gjør at det er opp til tilskueren å skape sin egen forståelse av hvilken av tidslinjene som egentlig burde ha utspilt seg, om i det hele tatt noe av det man blir vist egentlig skjer. Åpne slutter og uklarhet når det gjelder hva som faktisk er del av en films univers eller ikke, er ikke akkurat noe nytt i film, men er heller noe som har eksistert lenge i alle filmatiske medier. *Black Mirror: Bandersnatch* og andre interaktive filmer kan

derimot ta dette enda lenger ved å ha flere alternative hendelsesforløp. Det at filmen er det jeg ville kalt «multilineær» gjør at man som tilskuer ikke opplever hele filmens univers og karakterer på en helhetlig, men heller fragmentert måte

Det er ikke uvanlig at tilskueren i interaktive filmer inntar en salgs allestedsnærværende, nærmest «gudeaktig», rolle. Tilskueren får bestemme over deler av handlingen uten å gå inn i noen konkret rolle i filmens univers. Dette er hvordan mange av Netflix spesialene håndterer tilskueren, inkludert *Black Mirror: Bandersnatch* til en viss grad. Til forskjell fra mange gjør derimot *Black Mirror: Bandersnatch* noe annerledes ved å bruke metagrep for å kommentere dette direkte i filmens univers. Hele handlingen til *Black Mirror: Bandersnatch* er bygget rundt at det er en interaktiv film, og kan derfor nærmest oppleves som en referanse til sit eget format. Et eksempel på dette er hvordan innholdet refererer tilbake til «choose your own adventure bøker», en type «spill-bok» som interaktiv film slekter på. Det er også flere Meta grep, som at karakterene tidvis bryter «den fjerde veggen» og viser at de er klar over sin egen fiktive eksistens eller tilskuerens eksistens.

## Kognitiv filmteori

For å legitimere film som en kunstform verdig av en egen akademisk tradisjon, hentet tidlige filmteoretikere teorier fra etablerte akademiske felt, og på 70-80 tallet baserte mye av filmteori seg på strukturalistisk og psykoanalytisk teori som feminisme og marxisme (McDonald 2022, 133-137). Kognitiv filmteori er en av de retningene som ble etablert i et forsøk på å bryte med og bevege seg unna de strukturalistiske teoriene som hadde dominert det landskapet. Denne tilnærmingen til film anvender metoder og perspektiv fra kognitiv vitenskap for å få innsikt i hvordan vi som tilskuere persiperer/sanser/oppfatter, bearbeider, og forstår filmer. Kognitiv filmteori er interessert i å systematisk undersøke måten tilskuere prosesserer og konstruerer mening basert på filmens narrative strukturer og handling, gjennom å for eksempel se på hvordan narrative og estetiske teknikker i audiovisuelle medier påvirker tilskuernes følelsesmessige respons. Et kjent eksempel på dette er Murray Smiths sympatistruktur.

### Murray Smith: Sympatistrukturen

Smiths modell for sympatistrukturen tar utgangspunkt i måten tilskuere engasjerer seg med og opplever rollefigurer i film, og først ble introdusert i boken *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema* (1995). I kapitlet “Engaging Characters” legger Smith frem en modell han har utformet, kalt sympatistrukturen (structure of sympathy). Denne modellen er laget for å være et apparat for å sette ord på de prosessene som bidrar til at publikum kan ha empati med og sympatisere med karakterer. Tidligere forklaringer på tilskuerens følelsesmessige engasjement med karakterer på film,

tok ofte utgangspunkt i en antagelse av at dette engasjementet stammet fra at tilskueren personlig identifiserte seg selv med karakteren. Smith presenterte sin modell som et alternativ til dette psykoanalytiske tankesettet, og foreslår at det viktigste for at publikum skal være engasjert i en karakters historie, er at man som tilskuer har en anelse om hvorfor karakterer handler slik de gjør (Smith 2022, 78). De tre nøkkelbegrepene i sympatistrukturen er *Gjenkjennelse* (recognition), *Tilpasning* (alignment) og *Allianse* (allegiance) (Engelstad 2022, 72-73)<sup>3</sup>. De tre nivåene av engasjement er lagt fram i denne faste rekkefølgen, da hvert ledd av modellen er avhengig av at kriteriene til de tidligere leddene i modellen er oppfylt for at sympatistrukturen skal være komplett (Smith 2022, 81-86).

*Gjenkjennelse* er prosessen der publikum identifiserer en karakter som et eget individuelt vesen, distinkt fra andre karakterer. Vi som publikum må kunne anerkjenne deres særegne identitet i denne fasen. *Tilpasning* viser til at publikum kommer til en forståelse av sider av karakterenes tanker og synspunkt. Hvor dyp denne innsikten er varierer, og kan innebære alt fra et innsyn som bare berører overflaten, til en dypere forståelse for en karakters indre tanker og sinnsliv. *Allianse* henvender seg til nivået av investering som publikum har mot en karakter moralsk og emosjonelt. Publikum trenger ikke nødvendigvis å være enig med en karakters ståsted for å føle med karakteren, men når de første to fasene i sympatistrukturen er oppfylt, vil det være mer sannsynlig at publikum vil føle en tilknytning til karakteren på en måte som tillater at en har sympati for karakteren. Modellen kan hjelpe med å forklare hvordan publikum kan ha medfølelse for karakterer som opererer ut ifra verdier som ikke alltid stemmer overens med deres egne personlige syn. Et eksempel på dette er hvordan det er mulig å være engasjert i moralsk tvilsomme karakterer gjennom at vi forstår dem som komplekse individer med indre motivasjon. Når jeg analyserer *Black Mirror: Bandersnatch*, vil spesielt de første og siste fasene (gjenkjennelse og allianse) være relevante, selv om alle fasene er viktige for at modellen skal fungere.

### *Tilskueren og Stefan i Black Mirror: Bandersnatch*

Fra første valg i *Black Mirror: Bandersnatch* er det vanskelig å vite hvem Stefan egentlig er som individ. Selvfølgelig, noen deler av karakteren hans er konsekvente uansett hvilke valg tilskueren tar for ham, men allerede i starten velger vi frokostblanding og musikk på hans vegne, og vi har lite innsyn i hvilken smak han som person har, og hvilke valg han hadde tatt uten vår innblanding. Hvis karakterer oppfører seg på en måte som oppleves annerledes enn det vi har lært å forvente, kan dette skape splid i vår oppfatning av karakterer som helhetlige vesener (Murray 1995, 82-83). Dette

---

<sup>3</sup> I oppgaven bruker jeg samme oversettelse av begrepene i sympatistrukturen som den Engelstad gjengir i boken *Film og fortelling*. Engelstad har hentet oversettelsen fra Anne Gjelsviks artikkel «Med deg selv som detektor. Film, følelser og engasjement for fiksjon» fra 2007.

bryter allerede med, første ledd i Smiths sympatistruktur, gjenkjennelse, og viser hvordan tilskuerens kontroll over handlingsforløpet fører til at Stefan ikke oppleves som et håndfast vesen som vi kan forstå, fordi han mangler autonomi. I Smiths sympatistruktur er allianse avhengig av at tilskueren forstår karakterens mentale tilstand og moralske ståsted (Smith 1995, 84). Siden det ofte er tilskueren selv som tar valg på vegne av Stefan er det utfordrende å plassere han moralsk, og fordi vi ikke egentlig vet hva Stefan hadde gjort på egen hånd i denne situasjonen er det vanskeligere å ha sympati med ham. Man kunne tenkt at å ha ansvar for en karakters valg ville ført til mer følelser og tilknytning, men i dette tilfellet blir det vanskelig å forstå hvem karakteren er. Noen ting med karakteren hans er uendret uansett hva tilskueren velger å gjøre med han, men forklaringen på hva som har skjedd med han og hva som har gjort at han sliter er uklar, og endrer seg avhengig av hvilken retning historien tar. Stefan kan være alt fra offer for en konspirasjon til skuespiller på et sett. En av de få tingene som er sikkert med Stefans oppførsel og karaktertrekk i de fleste grenene, er hans motivasjon for å lage spillet "Bandersnatch", og at han er dypt forstyrret.

*Black Mirror: Bandersnatch* bryter aktivt med mulige forventninger tilskueren kunne hatt om å være lojal til hovedkarakteren. Det kan være lett å anta at man som tilskuer er «på side» med hovedkarakteren når man ser film generelt, og antagelsen blir fort enda sterkere når man i tillegg får lov til å kontrollere handlinger karakteren gjør. Det er for eksempel vanlig at man i videospill (en medieform som denne typen interaktivitet ofte befinner seg i), styrer en slags avatar av seg selv, som fungerer som spillerens stedfortreder i det fiktive universet (Robson & Meskin 2016, 168). Når det kommer til interaktiv film er det derimot mer vanligere at tilskueren kontrollerer hendelsene som en adskilt tredjeperson. Denne antagelsen om at tilskueren er Stefan kommer blant annet fram i en artikkel fra da *Black Mirror: Bandersnatch* først kom ut, der forfatteren skriver at det bare er å starte på nytt hvis *tilskueren dør*, og at *tilskueren* kan respawnne: «If they die – and there is more than one way to die – viewers can re-spawn and replay the episode by making different decisions and unlocking different parts of the narrative» (Reynolds 2018). Denne sammenblandingen av tilskuer og hovedkarakter vil jeg argumentere for at er litt underlig når det er snakk om akkurat *Black Mirror: Bandersnatch*, med tanke på at det blir klart ganske fort at vi som tilskuer ikke er Stefan, og Stefan ikke er oss. Dette er annerledes enn engasjementet man har for en karakter man styrer i et spill. I et skrekkspill vil man ofte unngå at karakteren man spiller som dør for eksempel. I tilfeller der karakteren står i fare for å dø blir en spiller nødt til å reagere på vegne av karakteren, ved å gjennomføre en aktiv handling for å passe på at karakteren kommer seg berget ut av situasjonen (Stobbart 2019, 116). For vise hva jeg mener med at engasjementet er annerledes vil jeg trekke fram noen av valgene tilskueren får. I starten av *Black Mirror: Bandersnatch* er valgene man får relativt harmløse, og står i tråd med oppførsel vi kan en forvente at en ung mann som Stefan (valg av



frokostblanding, valg av musikk etc.). Det blir dermed fort klart at valgene man får har en mer uhyggelig tone. Der lagt opp til, og dermed forventet fra filmensskaperens side, at tilskueren skal ta valg som går imot Stefans beste hensikter. Disse valgene kan være alt fra å få han til å hoppe til sin egen død eller oppfordre han til å drepe sin egen far. Som tilskuer får man ingen alvorlige konsekvenser av å ta disse valgene, og man er implisitt oppfordret til å prøve å finne ut av alle de mulige utfallene historien kan ha gjennom måten filmen har et multilineært narrativ. Når man kommer til slutten av en gren, ber filmen deg umiddelbart om å trykke deg tilbake til et tidligere valg, en oppfordring til å gå tilbake for å se alle mulighetene, og Stefan er dermed fanget i en loop der han blir nødt til å tømme te på datamaskinen sin til evig tid.

## Fenomenologisk filmteori

Fenomenologi er en gren av filosofi som vektlegger å beskrive, i stedet for å forklare, de ulike fenomenene som eksisterer rundt oss, med grunnlag i menneskelig persepsjon og opplevelse. Den fenomenologiske tilnærmingen til film bygger videre på denne filosofiske retningen, og er blant annet opptatt av hvordan samspillet mellom film og tilskuer fungerer. I likhet med kognitiv filmteori, oppstod den fenomenologiske innfallsvinkelen til film fra en frustrasjon med klassiske strukturalistiske og psykoanalytiske perspektiver som hadde vært utbredt i filmteoriens ungdom (McDonald 2022, 144). En pioner for dette filmvitenskaplige perspektivet er filmteoretiker Vivian Sobchack. På 90-tallet argumenterte Sobchack for at det tidligere ikke hadde vært nok oppmerksomhet rettet mot den kroppslige opplevelsen publikum har i møte med film, og presenterte en fenomenologisk tilnærming til filmvitenskap som et alternativ til de dominerende tradisjonene (Sobchack 2016, 65).

Fenomenologiske tilnærminger til film ser på filmopplevelser som et gjensidig forhold mellom tilskuer og film, og framhever måten tilskuere opplever film med hele kroppen, ikke bare øynene løsrevet fra resten av kroppen (Sobchack 2004, 66-67). Fenomenologi slik Sobchack fremstiller det anerkjenner kroppens iboende, levde kunnskaper, og foreslår at disse erfaringene tillater oss å forstå det vi ser på film, på en måte som er «prepersonlig» og «global» (Sobchack 2004, 65). Med dette mener hun at den instinktive, kroppslige og intersubjektive menneskelige oppfatningen av bevegende bilder og lyd som kommer før den individuelle, reflekterende fortolkningen (Sobchack 2004, 65).

## Det kinestetiske subjekt – tilskueren og filmens kropp

Begrepet «Cinesthetic»(kinestetisk) er en sammensetning av ordene «synaesthesia» (synesti) og «coenaesthesia» (koenestesi) og «cinema» (Sobchack 2004, 67). Denne kombinasjonen av ord viser til hvordan begrepet «kinestetisk subjekt» betegner den sanselige opplevelsen av å se film ved å vise til alle sanser og hele kroppen. Konseptet synestesi er spesielt relevant for Sobchacks tekst, siden det beskriver måten et sanseintrykk kan vekke andre sanselige erfaringer/opplevelser, som at man kan høre en farge eller se en smak eller kjenne et bilde.

I "What My Fingers Knew" (2004) beskriver Sobchack sin dypt sanselige opplevelse med filmen *The Piano* (1999), og hvordan filmen rørte henne på et materielt og kroppslig plan. Hun skildrer for eksempel en scene der hovedkarakteren blir berørt av en annen karakter, og at det i det øyeblikket var umulig å skille hennes egne kropp fra karakterenes kropp, fordi hennes kropp gjenkjente sensasjonene hun var vitne til (Sobchack 2004, 66). Hun understreker at hennes kroppslige relasjon til filmens karakterer ikke er knyttet til kun *en* karakter, og at kroppen instinktivt reagerer fordi hun både vet hvordan det kjennes å bli tatt på og å ta på (Sobchack 2004, 66).

Fenomenologi er utfordrende å benytte i en analyse av en spesifikk film, siden den ikke kommer med noen fast oppskrift eller metode som enkelt kan følges, men heller et perspektiv man kan bruke til å se og beskrive filmopplevelser i lys av. En av hovedgrunnene til at jeg har valgt å anvende fenomenologi i oppgaven, er som tidligere nevnt fordi dette er et av de perspektivene i filmteori som i størst grad anerkjenner alle de fysiske og materielle aspekter med filmopplevelsen, som blant annet kan innebære settingen en film vises i og den kroppslige tilstanden til tilskueren. Interaktive filmer som *Black Mirror: Bandersnatch* krever som nevnt tidligere vanligvis input fra tilskueren, som i mange tilfeller kommer i form av at brukeren på en eller annen måte tar på et fysisk objekt. Disse input-ene kan være å berøre en skjerm, trykke på en knapp, eller bevege seg mens man er i kontakt med en kontroller, og legger til enda et taktilt og fysisk aspekt i opplevelsen.

### Den kroppslige opplevelsen av å ta valg i *Black Mirror: Bandersnatch*

På grunn av alle grenene som er en del av den helhetlige opplevelsen *Black Mirror: Bandersnatch*, er opplevelsen av *Black Mirror* rent fysisk ganske annerledes fra de fleste andre filmer. Hver gang man tar et nytt valg i en interaktiv film sitter man ofte med en nysgjerrighet for hva som hadde skjedd hvis man valgte den andre muligheten, og en erkjennelse av at det man ser på ikke er den eneste retningen filmen kunne ha tatt. Du får sjelden hele bildet av kun *en* opplevelse med en interaktiv film. Den andre grenen hadde ikke engang trengt å inneholde noe spesielt interessant for at tilskuerens fantasi skal vekkes, og dette kan være pirrende i seg selv. Dette stemmer også for de fleste andre interaktive filmer, men omfanget av *Black Mirror: Bandersnatch* er enormt når det kommer til mulige

retninger og kombinasjoner, da det finnes over 3 billioner mulige kombinasjoner av valg (Roettgers 2018). Det er ikke menneskelig mulig for en person å se alle variantene. Disse variasjonene er riktignok relativt små og ubetydelige, men i dette tilfellet er det valgenes evne til å vekke hjernens forestillingsevne som er interessant, så da er det ikke så farlig at de ikke utgjør store forskjeller for filmens handling.

Det er vanskelig å lage interaktive systemer for audiovisuelle medier på en sømløs måte, og de fleste interaktive filmer, inkluderer *Black Mirror: Bandersnatch*, bruker en eller annen form for grensesnitt. Like før et valg kommer i *Black Mirror: Bandersnatch* får seeren en visuell indikator på at man snart skal ta valg, i form av at en «letterbox» effekt legger seg over ytterkantene av skjermen horisontalt. Dette lærer umiddelbart tilskueren å være fysisk klar til å ta valg. Jeg kjente det kom brått på meg fysisk hver gang skjermen smalnet like før teksten dukket opp når det skulle komme en valgmulighet. Dette skapte en kroppslig forventning som jeg personlig syntes var distraherende fra å bli dratt ordentlig inn i filmen. Jeg må understreke at dette ikke er en verdivurdering, men en simpel observasjon basert på egen erfaring. Det er utallige valg tilskueren blir bedt om å ta i løpet av filmen, og de kommer regelmessig bare noen minutter etter man sist tok et valg. Det er med andre ord ikke lange strekninger tilskueren blir sittende som kun en tilskuer uten å være nødt til å reagere fysisk<sup>4</sup>. På grunn av at man som tilskuer blir bedt om å gi input kan det være vanskelig å leve seg inn i filmen og oppleve filmen på den måten Sobchack beskriver å ha blitt berørt på av å se *The Piano* på. I *Black Mirror: Bandersnatch* opplevde jeg at det var vanskelig å få denne typen kroppslige gjenkjennelse, fordi vi alltid blir påminnet om at vi er adskilt fra det karakterene går gjennom når vi blir posisjonert inn i filmens verden som en slags fjern og manipulerende Gud. Jeg vil argumentere for at det å være nødt til å ta valg underveis avbryter potensialet for å ha en slik sanselig innlevelse i filmen. Valgene fremmedgjør tilskueren fra opplevelsen ved å konstant minne tilskueren om at deres kropp ikke er kroppene på skjermen.

## Konklusjon

Problemstillingen min i starten av oppgaven var: *På hvilke måter bryter Black Mirror: Bandersnatch som interaktiv film med publikums forventninger om forholdet mellom tilskuer og film?* I oppgaven har jeg funnet at *Black Mirror: Bandersnatch* bryter med forventninger publikum kan ha om deres eget engasjement med film, gjennom å blant annet bevisstgjøre tilskueren om fiksjonens uklare natur

---

<sup>4</sup> Man kan teknisk sett gjøre dette hvis man vil. Netflix tar valg automatisk på tilskuerens vegne hvis vedkomne ikke har trykket på et valg innen 10 sekund.

som resultat av at det er en multilineær forgreningshistorie med flere mulige retninger som handlingen kan gå i. Multilineære interaktive narrativ utfordrer tilskuerens ønske om helhet og svar, samtidig som det kan vekke nysgjerrighet og interesse i form av at det ligger spenning i å ikke vite hva som hadde skjedd om man tok det andre valget. *Black Mirror: Bandersnatch* vrir på det konvensjonelle forholdet mellom tilskuer og fiksjonsfigurer ved ta i bruk de interaktive elementene på en måte som retter oppmerksomhet mot den ujevne maktbalansen mellom tilskuer og rollefigur i interaktiv film, ved å la tilskueren leke med hovedkarakteren Stefans liv på en måte som leder til at han får negative konsekvenser. I sammenheng med dette kan man si at interaksjonen mellom film og tilskuer gjør det vanskelig å bedømme handlingene hans, da det er uklart om handlingene er ting han hadde gjort uten tilskuerens intervensjon eller ikke. Ved å bruke Murray Smiths sympatistruktur kan man argumentere for at Stefan på grunn av de tidligere nevnte funnene, ikke kvalifiserer som en karakter tilskueren kan ha en emosjonell tilknytning til.

Jeg har vist hvordan grensesnittet som presenterer tilskueren med valg i løpet av filmen fremmedgjør tilskueren og hindre dem fra å leve seg inn i filmen som fiksjon,

## Referanser

Bakøy, Eva og Jo Sondre Moseng, red. 2008. *Filmanalytiske tradisjoner*. Oslo: Universitetsforlaget.

*Black Mirror: Bandersnatch*. Slade, David. 2018; UK: Netflix. Ca 90 min.

<https://www.netflix.com/title/80988062>

Bordwell, David. 1989. "A Case for Cognitivism." I *IRIS Spring*, Nr. 9, 11-41.

Carroll, Noël. 2003. *Engaging the Moving Image*. New Haven & London: Yale University Press.

Roger Ebert. 1995. "Mr. Payback". *RogerEbert.com*, 17. februar. Hentet 8. mai 2014.

<https://www.rogerebert.com/reviews/mr-payback-1995>

Engelstad, Audun. 2022. *Film og fortelling*. Andre utgave. Bergen: Fagbokforlaget.

Smith, Murray 2022. «Engaging Characters». I *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*, second edition, 73 – 105. Oxford: Oxford University Press.

Dixon, Steve. 2015. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Hales, Chris. 2005. «Cinematic Interaction: From Kinoautomat to Cause and Effect». I *Digital Creativity* 16, nr. 1. <https://doi.org/10.1080/14626260500147777>.

McDonald, Kevin. 2022. *Film theory : the basics*. Andre utgave. New York, New York: Routledge.

Robson, Jon, og Aaron Meskin. 2016. «Video Games as Self-Involving Interactive Fictions». *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 74, nr. 2. <https://doi.org/10.1111/jaac.12269>.

Roettgers, Janko. 2018. “Netflix Takes Interactive Storytelling to the Next Level With ‘Black Mirror: Bandersnatch’”. *Variety*, 28. desember. Hentet 3. mai 2024.  
<https://variety.com/2018/digital/news/netflix-black-mirror-bandersnatch-interactive-1203096171/>

Stobbart, Dawn. 2019. *Videogames and Horror: From Amnesia to Zombies, Run!* Horror Studies. Cardiff: University of Wales Press.

Sobchack, Vivian. 2016. «“The Active Eye” (Revisited): Toward a Phenomenology of Cinematic Movement». *Studia Phaenomenologica* 16: 63–90. DOI: <https://doi.org/10.5840/studphaen2016162>.

Sobchack, Vivian. 2004. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. University of California Press.

Totilo, Stephen. 2024. “Source: Xbox has considered bringing hit Sea of Thieves to PlayStation”. *Game file*, 8. januar. Hentet 2. mai 2024.  
<https://www.gamefile.news/p/sea-of-thieves-playstation?curator=toomuchtv>

Reynolds, Matt. 2018. “The inside story of Bandersnatch, the weirdest Black Mirror tale yet”. *Wired*, 28. desember. Hentet 9. mai 2024.

<https://web.archive.org/web/20181229171909/https://www.wired.co.uk/article/bandersnatch-black-mirror-episode-explained>