Bártfai Andrea

Az interaktív film

A film nézőjének sokáig nem volt lehetősége aktívan részt venni a mű cselekményében, beavatkozni a történetfolyamba, aktívan eljátszani a „mi lenne ha…" gondolatával. A számítógép és az internet új lehetőséget kínál a film számára, ami az interaktív filmben testesül meg. Dolgozatom célja az interaktív film vizsgálata elméleti és gyakorlati szempontból.[1]

1. Mi az interaktív film?

Az interaktív film fogalmának meghatározása nem könnyű feladat. Sokan használják a fogalmat más és más kontextusban, anélkül, hogy annak egy széles körben elfogadott definíciója lenne. „Az »interaktív filmnek« elkeresztelt szoftver ma a CD-ROM multimédia egyik legkedveltebb műfaja" (Horváth, 1996: 41–43). „Az interaktív moziknak eddig kizárólag negatív példáival találkozhattunk: a híres »Phantasmagoria« kalandjátékok az interakció vagy a történetvezetés szintjén sem tudták beváltani a hozzájuk fűzött reményeket" (Herpai, 2000: 44). Mindkét szövegben a számítógépes kalandjátékokról van szó és a szerzők az interaktív film terminusát használják. Ez a dolgozat a kalandjátékot nem tekinti interaktív filmnek.

Az interaktív film fogalmával kapcsolatban egy dolgot – mellyel megragadható a különbség film és interaktív film között – azonban már most kijelenthetünk. Mégpedig azt, hogy a *néző konkrét döntést hoz, s valamilyen interakció eredményeként (amely nem csupán mentális, hanem fizikai síkon nyilvánul meg) beavatkozik a műbe, változást idéz elő abban*.[2] Attól függően, hogy ez a változás miben nyilvánul meg, az interaktív filmnek különböző típusai jelenhetnek meg.

1.1. Mitől lehet interaktív a film?

1.1.1. A nyitott mű, befejezetlen mű

Umberto Eco Nyitott Mű című könyvében nem használja az interaktív mű kifejezést, bevezeti a „nyitott mű" és a „mozgásban lévő mű" fogalmát, és ezt olyan értelemben teszi, amellyel világossá válik, hogy a különböző olvasatok és „belső relációk burjánzása révén" végső soron minden mű nyitott (Eco, 1998). Fontos, hogy Eco a műbe való beavatkozás helyett inkább a szerzővel való együttműködést hangsúlyozza, amelynek során a befejezett mű a szerző által megformált marad akkor is, ha a mű használója illeszti össze a részeket, azaz végső soron ő fejezi be azt (Eco, 1998: 101). Ezen a ponton tisztáznunk kell a befejezetlen mű értelmezését. Egy film lehet ugyanis interaktív és befejezetlen egyszerre, abból adódóan, hogy nincs előre meghatározott vége, és így a néző döntheti el, hogyan fejezi be azt. Különbséget kell viszont tenni a választás között, amely előre felkínált lehetőség nélküli (például szabadon kiválasztok egy másik műből egy jelenetet és a filmhez illesztem[3] vagy elképzelem a film végét) és aközött, amikor a nézői döntés előre meghatározott változatokból való választást jelent. Utóbbi kevésbé nevezhető befejezetlen műnek, és látni fogjuk, hogy az interaktív filmek jelenlegi példái ezt a gyakorlatot követik.

---

1 Jelen tanulmány az azonos címet viselő szakdolgozatom összefoglalójának tekinthető, amelyben dr. Gayer Zoltán szakmai segítségére és javaslataira támaszkodtam csakúgy, mint e tanulmány írásakor. Közreműködését ezúton is köszönöm. A szakdolgozat első felében említést teszek az interaktív filmig vezető út néhány fontos mérföldkövéről, melyekből látható, hogy korábban már voltak kezdetleges kísérletek a közönség bevonására. Ilyen volt az 1967-es Kinoautomat (a mozi nézői szavazással befolyásolhatták a történet alakulását).

2 Chris Hales egyik tanulmányában hasonló definíciót használ „The so-called 'interactive film', a film or video projection that can be changed in some way by the audience watching it…"(Az úgynevezett „interaktív film", egy olyan film- vagy videóvetítés, amely a közönség által valamilyen módon megváltoztatható, miközben nézik azt…) – Hales (2010).

3 Ma már számtalan ingyenes vágóprogram érhető el az interneten, és az olyan megosztóknak köszönhetően, mint a YouTube vagy a Videa bármi lehetséges. Mindez persze a kép digitalizálásával kezdődött. Lásd erről például: Almási (1994).

1.1.2. A párhuzamos és a nem lineáris elbeszélés

A narratíva rendszerint egy egyenes vonalú lineáris ívet tölt be, egy bizonyos „a" pontból „b"-be vezető utat ír le. Ez a linearitás, akkor is megmarad, ha a történet párhuzamos elbeszélési formákkal dolgozik.[4] Párhuzamosság egy történetben számos módon létrejöhet. Véleményem szerint a tér–idő szerkezetet figyelembe véve a párhuzamos elbeszélésnek két értelmezési köre lehetséges.

Az egyik, amikor a filmben, egy időben, de más helyszínen zajló eseményeket látunk váltakozni. Erre számos példát találunk, és a legevidensebben talán az akciófilmek sajátja. Jó példa a *24 című sorozat (Cassar, 2001–2010), amelyben bizonyos időközönként, nagyobb fordulópontoknál a képernyő négy részre oszlik és mindegyik képen az azonos időben, de más helyszínen zajló eseményeket látjuk. Képzeljük el, hogy a néző választhatna a négy képből, hogy melyik helyszínt szeretné a következőkben figyelemmel kísérni, illetve melyik szereplő cselekedete érdekli jobban. Az is egy lehetőség, hogy a kiválasztott kép a középpontba kerül, ezzel párhuzamosan azonban a maradék három kép is látható marad a képernyő alján.*[5]

Az idő kérdésére helyezve a hangsúlyt, egy másik példa, amikor a film cselekménye különböző idősíkokban játszódik, melyek párhuzamosan átszövik a történetet, azonban a narratíva előre meghatározott egyenes vonalú ívet tölt be és az ok-okozat elvét követi. Remek példa erre a Vissza a jövőbe második (tulajdonképpen mind a három) része (Zemeckis, 1989).

A párhuzamos elbeszélés második értelmezési köre, amikor *egy esemény eredményeként a történetnek két vagy több lehetséges folytatása keletkezik*. Ezek, akár mint párhuzamos dimenziók egyszerre vannak jelen. Ekkor, ha a film interaktív lenne, a néző választhatna, hogy melyik világot szeretné megtekinteni, sőt akár ő dönthetné el, hogy mikor melyikben mi történjen, és aztán maga nézhetné meg, hogy döntése, milyen hatással lett az idősíkokra. Általánosabban pedig ugyanannak a filmnek több változata jöhet létre, ha bizonyos pontokon a különböző döntések következtében, az elágazások mentén újabb és újabb utak keletkeznek.

A Vissza a jövőbe példája már előkészíti a terepet a nem lineáris elbeszélés tárgyalásához. A különbség annyi, hogy itt már felborul az ok-okozat logikája. Xantus János mesteri pályamunkájában idézi Katherine Phelps gondolatát a non-lineáris alakzatokról: „A non-lineáris meghatározást gyakran alkalmazzák a digitális elbeszélésre akkor is, ha a multilineáris kifejezés pontosabban írja le a médium új kihívását. A non-linearitás szigorúan véve egyszerűen az időrendiségtől való eltérést jelenti." (idézi Xantus, 2004: 6). Tehát az eddigi lineáris időkezeléstől eltérően az események az idő vonalát tekintve nem egymás után következnek, így nem egymásból következnek. Ennek a formának Tarantino a nagymestere. Elég, ha csak a *Ponyvaregény*t (Tarantino, 1994) említjük, de ugyanilyen jó példa lehetne a *Jackie Brown* (Tarantino, 1997). Gayer Zoltán, Kovács András Bálint nyomán felvázolja a *Ponyvaregény időszerkezetét*

„A hagymaszerkezet nagyjából a következő kis ábrával érzékeltethető, amelyben a kisebb számok az időben korábbi, a nagyobbak a későbbi történéseket jelölik:

történet: 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6
cselekmény: (1 (2 (3 (4 (5 (6) 5) 4) 3) 2) 1)

A hagymaszerkezet miatt Tarantino megteszi, vagyis megteheti azt, amit egy népszerű film a legritkábban merne, megöli főhősét, akit az általa újra felfedezett John Travolta alakít. […]Mivel azonban Travoltát az ábrán 6-os ponttal jelölt részen ölik meg, a film későbbi szakaszaiban újra láthatjuk őt… […] A *Ponyvaregény* megtekintésekor a néző legelső kérdése az lehet, tulajdonképpen miként is zajlottak le az események. Mi a tényleges időrend? S ez bizony igen nehéz, s ezért kifejezetten izgalmas, ha a nézőnek sikerül rekonstruálni az »igazi« történetet" (Gayer, 2005:49).[6]

Ezek alapján elképzelhetünk egy olyan interaktív filmet, amelynek jelenetei összekeverve „hevernek" a néző előtt. A film cselekménye a jelenetek sorrendbe állításával bontakozik ki. Így a befogadónak lehetősége nyílik arra (már

4 Alison McMahan a többalakú cselekményt vizsgálja, szerinte: „A többalakú cselekmények eseményközpontúságuk ellenére nem lineárisak…" […] A három alapvető többalakú cselekménytípus a következő: a lineáris szerkezet alkalmi kitérőkkel (az úgynevezett zsákutcás cselekmény), a többszörösen alárendelt kitérőkből felépülő szerkezet, valamint a párhuzamos cselekményszerkezet." Utóbbinál megkülönbözteti azonban a „lineáris módon kivitelezett párhuzamos cselekményszerkezetet", amelyben, „mint a klasszikus időutazás-filmekben, a filmkészítők hozzák meg az arra vonatkozó döntést, hogy mely ponton keresztezzék egymást a síkok" (McMahan, 2001).

5 Hasonló módszert alkalmaz a Lost Cause interaktív film, melyre később leltem rá az interneten és a gyakorlati példák között elemzek majd. Egy másik példa pedig Mike Figgis Timecode-ja, melyben a mozivászon négy részre osztva mutatja be, hogy ugyanabban az időben mi történik a különböző karakterekkel. Figgis a hangkeveréssel tereli a „megfelelő irányba" a nézők figyelmét.

6 Az említett cikket lásd: Kovács (1995).

ha nem zavarja össze), hogy az általa felállított sorrendben végignézze a filmet és a jelenetek között folyamatosan megváltoztassa értelmezését a filmről.

1.1.3. A különböző szemszögből elmesélt történet

A különböző szemszög egy újabb lehetőség, melynek kibontásához meg kell vizsgálnunk egy nem interaktív filmes példát, amely nem más, mint a *Rashomon, magyarul A vihar kapujában (Kurosawa, 1950). A film során egy erőszak és egy gyilkosság történetét hallgathatjuk végig négy szemszögből. Az eseményeket a vihar elől a kapu alá menekült három ember beszélgetéséből tudjuk meg. A három ember közül ketten tanúi voltak a tárgyalásnak. A* kihallgatás történetét mesélik el, melyen tanúskodott a bandita, a feleség és egy médiumon keresztül a halott férj. Mindezek végén a kapualjban álló favágó beismeri, hogy látta a gyilkosságot és egy negyedik elbeszélés tárul elénk. A *Rashomon* példáján keresztül érdekes interaktív tapasztalatra nyílik lehetőség, azzal, ha a néző kiválaszthatja, hogy kinek a szemszögéből kívánja nézni a történetet. Esetleg a történet folyamán változtathatja is a különböző szemszögeket. Xantus János doktori munkájában szintén a *Rashomont említi példaként, mint olyan történetet, amelyben a nézőpont különbségén van a hangsúly* (Xantus, 2004: 10–12). Az előző részek alapján tehát képesek vagyunk felvázolni az interaktív film lehetséges fajtáit és ezen keresztül megkísérelhetjük meghatározni annak fogalmi kereteit. A legfontosabb kezdő megállapításunk, miszerint a néző interaktivitása konkrét cselekvésben nyilvánul meg, döntő fontosságú azért, hogy elhatárolódhassunk a mentális interaktív folyamatoktól. *Az interaktív film mibenléte valamely nézői döntés konkrét fizikai interakciójában fejeződik ki* tehát, amely változást hoz létre a műben. Ez a döntés megnyilvánulhat a narratívába való beavatkozásban, a történet különböző szemszögből való szemlélésében és a bizonyos fordulópontoknál adódó választásban.

1.2. Az interaktív film: beavatkozás a narratívába

Nicolas Szilas, az interaktív történetmesélés elismert kutatója, az egyik tanulmányában három szerkezetet különböztet meg, melyet gyakran használnak interaktív narratíva létrehozására (Szilas, 1999: 150–156). A tanulmányban említett narratív beavatkozások az interaktív film szempontjából fontosak, valamint számos, bennem is megfogalmazódott problémára mutatnak rá.

Az első az elágazó szerkezet (branching), a fogalom ugyanazt takarja, amit a dolgozat korábbi fejezetében bizonyos fordulópontoknál adódó választásként definiáltam. A legtöbb interaktív film ezzel a módszerrel működik. A probléma a választás korlátozottságában rejlik. Ahogyan Szilas is rámutat, a szerzőnek gondosan meg kell terveznie az utakat, minél több az elágazás, annál bonyolultabb a struktúra. A kevés elágazást tartalmazó szerkezet kivitelezése egyszerűbb, ellenkező esetben a szerzőre hatalmas munka várna.

A második lehetőség a „ráépülő" szerkezet (superposed), vagy találóbb lenne a „közbeékelődő" kifejezés, ugyanis arról van szó, hogy az egyébként lineáris narratívát helyenként megszakítja egy interaktív jelenet, egy feladat, amelyen keresztül továbbhalad a cselekmény.[7] Ezzel az a probléma, hogy csak a közbeékelődő jelenet interaktív és az csak a cselekmény kimenetelével változtat a globális narratíván.

Az utolsó, Szilas által említett szerkezet a szimuláció (simulations), már tényleg a videojátékok terepére vezet. Példának hozza a Simcity-hez hasonló játékokat és a kalandjátékokat. Ezekben nagymértékű interaktivitás van jelen, azzal, hogy néhány cselekedet valóban kihat az eseményekre, azonban mindez a dráma és a cselekmény rovására történik. Szilas azt is megemlíti, hogy az efféle interaktivitásból eredő események sorozata nem igazán hoz létre történetet (Szilas, 1999: 150).

Nicolas Szilas, Monica Axelrad és Urs Richle egy későbbi tanulmányban a hagyományos elbeszélésben már alkalmazott technikák segítségével további lehetőségeket mutatnak be az interaktív narratíva megjelenésére (Szilas &

7 Ez a videojátékok sajátossága, például amikor a semmiből felbukkan egy ellenség, akivel meg kell küzdeni.

Axelrad & Richle, 2011). A tanulmány a digitális interaktív történetmeséléssel[8] foglalkozik, a jelen szerzőit és mérnökeit buzdítja új művek létrehozására. A tanulmány szerzői hat fő csapásirányt mutatnak be. Az előző fejezetekben általam említett példák és a tanulmány hat fő csapásiránya között számos párhuzam fedezhető fel.

Szilasék elsőként a többszörös valóságot tárgyalják. Valójában ez a szerkezet nem más, mint a már említett elágazó szerkezet, melynek során a felhasználó döntése nyomán alternatív történetek jönnek létre. A csomópontoknál történő elágazások mentén haladva a filmnek akár több végkifejlete is kialakulhat.

A második lehetőség a „beágyazott" történetekben rejlik. A film számára ez a technika nem új, a film a filmben jelenségét, legyen az akár flashback, akár álom, az interaktivitás lehetőségeként azonban még nem tárgyaltuk. A tanulmány szerint a beágyazott történet létrejöhet valamelyik szereplő kijelentése nyomán: „fogadok, ha lenne autónk, hamarabb odaérnénk" és a kijelentés egy alternatív történetben testesül meg. A történetek lehetnek teljesen különállóak, de lehet közöttük kapcsolat is úgy, hogy a különböző történetek hatással vannak egymásra. Ez a változat arra emlékeztet, amit én a Vissza a jövőbe című film kapcsán mutattam be, amikor a néző választhat, hogy melyik idősíkot szemléli és az abban hozott döntései hatással lehetnek a történetre.

A következő technika hasonlít az előzőhöz, arról van szó, amikor a szereplők által jelzett lehetőségek mentén alternatív világok jönnek létre. A tanulmány szerzői ezeknek négy nagyobb változatát különböztetik meg, aszerint, hogy az szükségszerű, óhajtó, feltételes vagy jósló kijelentés eredményeként jön-e létre. A narratív beavatkozás ilyen módja szinte végtelen lehetőséget rejt magában és így komoly technikai kihívást jelent. Ezt az utat követve a felhasználót korlátlan szabadsággal felruházva kétségtelenül a szimuláció felé haladunk.

A negyedik narratív technika az ellipszis, a kihagyás, szintén a hagyományos filmek által gyakran használt technika. Szilasék tanulmánya a kihagyás számos példáját bemutatja. Az egyik a *Click*, magyarul *Távkapcs* (Coraci, 2006) című film kapcsán merül fel. A filmben egy univerzális távkapcsoló segítségével a főhős szabadon irányíthatja életét. Felgyorsíthatja, átugorhatja, kikapcsolhatja az életében zajló eseményeket. Amennyiben az ellipszis megjelenését a néző kontrollálja, a kihagyás számos interakcióra ad lehetőséget.

Az ötödik módszer a párhuzamossággal kapcsolatos. A tanulmány példaként hozza az általam is említett *24 című sorozatot és lényegében e dolgozat párhuzamos narratívával foglalkozó részével azonos megállapításokat tesz. Rámutat egy fontos problémára, miszerint egyszerre több képet, eseményt hosszú ideig nem tudunk figye*lni, tehát a párhuzamosság csak ideiglenes lehet.

Az utolsó, hatodik narratív technika a cselekmény különböző szempontból történő szemlélése, szintén felmerült már korábban a dolgozatban. Szilas, Axelrad és Richle tanulmányukban a felhasználónak lehetőséget biztosítanak arra, hogy a film különböző szereplőinek „testébe bújjon". A felhasználó tetszés szerint változtathatja, hogy éppen ki akar lenni a történetben.[9]

Valamennyi módszerrel kapcsolatban a problémát a nézői kontroll és a szerzői korlátok közötti egyensúly megtalálása jelenti. Amennyiben a néző korlátlan szabadságot kap, lehetséges, hogy az így generált történet értelmetlenné válik. A másik oldalról nézve a túlságosan korlátozott lehetőségek száma pedig könnyen a valódi interaktív élmény rovására mehet.

2. Interaktív film a gyakorlatban

2.1. YouTube

A YouTube 2008-as fejlesztésének köszönhetően[10] lehetővé vált különböző videókhoz tartozó linkek beépítése a lejátszóba. Ettől kezdve sorra jelentek meg a linkelés lehetőségét kihasználó, elágazó szerkezetű interaktív filmek a megosztón. A filmekben rendszerint valamilyen fordulópontnál felbukkan egy kérdés. A válasz hol gombok, hol feliratok formájában jelenik meg és kattinthatóvá válik. A következő példák mindegyike ezen az elven működik. A hasonlóságokon kívül néhány fontos ponton különböznek egymástól, ezért a különbségek szemléltetése érdekében minden példához külön ábrát készítettem.

8 Digital Interactive Storytelling (DIS). A szerzők a digitális interaktív történetmesélés és a kalandjátékok különbségét a következőben látják: míg a kalandjátékok a történetet arra használják, hogy előremozdítsák a cselekményt, addig a DIS a cselekményen keresztül kívánja előremozdítani a történetet. Tehát a DIS végső célja abban áll, hogy maga a felhasználó generálja a történetet. Lásd: I.m. pp. 1.

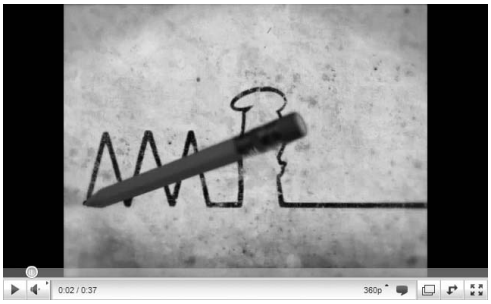
9 A hat fő narratív technika részletes változatait lásd az idézett tanulmányban.

10 Lásd A YouTube hivatalos blogján: New Beta Feature (2008)

La Linea Interactive

Az első elemezni kívánt példa tulajdonképpen *rajzfilm*. A Patrick Boivin kanadai amatőr filmes által készített *La Linea Interactive*[11] 2008-ban jelent meg mint interaktív animációs film a YouTube-on. A film Osvaldo Cavandoli híres *La Linea* sorozata alapján készült, amely Magyarországon Menő Manó néven vált ismertté. A történet során feltűnik a már jól ismert figura, majd amikor egyszer csak „elfogy a lába alól a talaj", elkezdődik az interaktív kaland. A kép bal oldalán *gombok* jelennek meg, melyek egy-egy lehetőséget ábrázolnak (1. kép). A néző választásának megfelelően ezután a ceruza rajzolni kezd, és a történet folytatódik (2. kép).





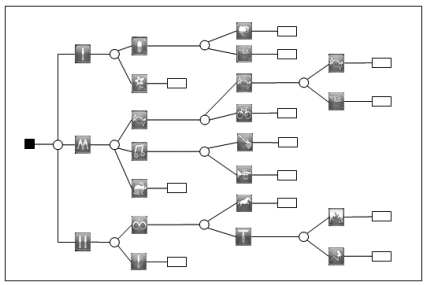
1–2. kép: Pillanatkép a La Linea Interactive című filmből
Forrás: http://www.YouTube.com/watch?v=RZzlezxLu7s (utolsó letöltés:2011. 11. 22.)

A filmben megjelenő gombok felhasználásával elkészítettem a történet ábráját. A fekete négyzet jelöli a kezdőpontot, a vékony vonalak jelölik magát a történet fonalát, ami a köröknél elágazik. Az elágazási pontoknál a képen gombok jelennek meg, ekkor választhat a néző. A történet végét a téglalap szimbolizálja.

Az ábra segítségével a következő megállapításokat tehetjük:

Látható, hogy a *La Linea Interactive meglehetősen sok elágazás*t tartalmaz és a történetek mindig különböző véget érnek.

Egy-egy történet tulajdonképpen *az utak mentén lineáris*an járható végig, tehát 13 lineáris történetet kapunk.



1. ábra: A La Linea Interactive szerkezete
Forrás: saját készítés

- A mű erőssége, hogy nem csupán egy egyszerű eldöntendő kérdésként jeleníti meg a választást „bemenjen, vagy ne menjen be az ajtón?", hanem annál sokkal rejtélyesebb módon, ábrák közül választhat a néző. Mivel a rajzok életre kelnek, nem tudható pontosan, mi mindent rejthet egy vonal vagy éppen kettő. Ráadásul, miután kiderült, hogy mi lett a választott rajzból, a történetet a figura alakítja tovább, aszerint, hogy mit kezd a helyzettel vagy éppen

11 Lásd: http://www.YouTube.com/watch?v=RZzlezxLu7s (utolsó letöltés: 2011. 11. 22.) egyszerűbben a YouTube keresőjébe írva: la linea interactive.

mit kezd a helyzet vele. Tehát a beavatkozás kevésbé direkt módon befolyásolja a történetet.

- Ebben az interaktív filmben a beavatkozás a fordulópontoknál szükségszerű, nélküle nem mehet tovább a történet. Ez a néző számára teljesen elfogadható, talán a tartalom és a forma között létrejövő erős koherencia miatt. Ne felejtsük el, hogy az eredeti műben a történetek a „fehér ceruzás ember" és a rajzfigura interakciójára épültek, valamilyen formában tehát interaktivitásra születtek. Ezért a tartalom miatt lehet ilyen kiváló interaktív filmet készíteni belőle.

Choose a Different Ending

A *Choose a Different Ending tudomásom szerint az első olyan interaktív film, amely oktató* vagy helyesebben *társadalmi céllal* jött létre a YouTube-on. A film a londoni Metropolitan Police jóvoltából készült, kés által elkövetett bűntény elleni kampány része, melynek célja eloszlatni azt a fiatalok körében elterjedt tévhitet, hogy biztonságos kést vinni magukkal, továbbá felhívja a figyelmüket, hogy az elhamarkodott döntések súlyos következményekkel járnak.[12] A történet a már megszokott fordulópontoknál történő választási lehetőségek mentén ágazik el. Az első kérdés rögtön, hogy vigyünk-e magunkkal kést vagy ne (3. kép). Egyik lényeges különbsége az előző példához képest, hogy ebben az eseményeket belső nézetből láthatjuk.



3–6. kép: Pillanatképek a Choose a Different Ending című filmből

Forrás: http://www.youtube.com/watch?v=JFVkzYDNJqo (utolsó letöltés: 2011. 11. 22.)

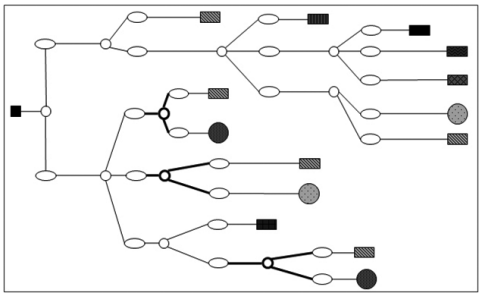
A mű számos elágazási pontot tartalmaz és az ezek mentén létrejövő történet végén legtöbbször az ügyvédnél találjuk magunkat. (5. kép). A negatív töltetű történetek végén fehéren megjelenik a „drop the weapons" nevű weboldal címe is, amely az információkon túl segítséget kíván nyújtani a rossz körökbe keveredett fiataloknak (6. kép).

12 Lásd a londoni Metropolitan Police honlapján: Anti Knife Crime Advertising Campaign launched: http://www.met.police.uk/campaigns/anti_knife_crime/ (utolsó letöltés: 2011. 11. 22.).

Elkészítettem a *Choose a Different Ending* ábráját is, melyen – csakúgy, mint a *La Linea Interactive esetén – a vékony vonalak a történet szálait jelölik. Az elágazási pontokat az üres körök, a választási lehetőségeket itt az ovális elemek jelölik, mert az előző példáktól eltérően a választható gombok szöveget tartalmaznak, és azt befolyásolják, hogy mit cselekedjen a főhős. Az azonos színek azonos jeleneteket szimbolizálnak. A téglalapok a negatív befejezést, míg a körök a pozitív végkifejletet. Az ábra alapján a következő megállapításokat tehetjük:*

Látható, hogy a *Choose a Different Ending 14 történet*et jelenít meg, azonban vannak történetszálak, melyek azonos befejezéssel érnek véget. A film bizonyítja, hogy ugyanaz a jelenet többször beépíthető a struktúrába.

Összesen nyolc különböző véget érhetnek a történetek, ezeket nyolc különböző szín jelöli. A befejezések között logikai sorrend állítható fel, amely a történet tanulságát is magában hordozza. A legrosszabbtól a legjobb lehetőségig haladva a következő színsorrend állítható fel:



2. ábra: A Choose a Different Ending szerkezete
Forrás: saját készítés

- A negatív végkifejlet halállal, börtönbüntetéssel vagy őrizetbe vétellel jár. Úgy gondolom, hogy a film egyik erőssége abban nyilvánul meg, hogy ezeken belül árnyalatnyi *különbségek jelennek meg a szituációk függvényében, illetve annak megfelelő*en, hogy milyen ok vezet az adott befejezéshez.
- Az ábrán látható továbbá három csomópont, vastag vonallal jelölve. Ezeknél a csomópontoknál (a kísértést szimbolizálva) egy fiú tűnik föl, kezében késsel, és választás elé állít „elvesszük a kést vagy nem". Az azonos jelenetek különböző utak során bukkannak fel, melyek erősítik a film oktató szándékát. Az üzenet: bármerre is mész, számtalanszor kerülhetsz olyan helyzetbe, mely során a rossz döntésednek rossz következménye lesz.

The Time Machine

A *The Time Machine*[13] az amerikai Chad, Matt és Rob alkotótrió produkciója, mely 2008-ban jelent meg, mint az első interaktív film a YouTube-on. Az alkotók ezen kívül még négy interaktív filmet készítettek.[14] Minden történetükben főszereplőként vesznek részt, valamint saját maguk írják, rendezik és vágják a filmjeiket. A profi csapat által létrehozott interaktív művek rendkívül szórakoztatóak, az akciófilmektől a vígjátékokon át a horrorig számos zsánert megjelenítenek. Az eddig bemutatott példák közül a Chad, Matt és Rob produkciók állnak a legközelebb a *valódi*

13 Chad, Matt & Rob: The Time Machine: http://www.YouTube.com/watch?v=l8rJ1WML60Y (utolsó letöltés: 2011. 11. 22.) egyszerűbben elérhető a YouTube keresőjébe írva: the time machine chad matt and rob. Illetve közvetlenül az alkotók honlapján: http://www.chadmattandrob.com/ (utolsó letöltés:2011. 11. 22.)

14 Megjelenési sorrendben: The Murder (2009), The Birthday Party (2010), The Teleporter (2010), és a legújabb The Treasure Hunt (2011).

*filmélmény*hez. A dolgozatban számos kiváló alkotásuk közül a *The Time Machine-t emelem ki, valamint a legutóbbi munkájukban megfigyelhető fejlődés miatt a The Treasure Hunt* kapcsán is írok néhány mondatot. A *The Time Machine* – szerkezetét tekintve – szintén a fordulópontoknál történő választást alkalmazza.







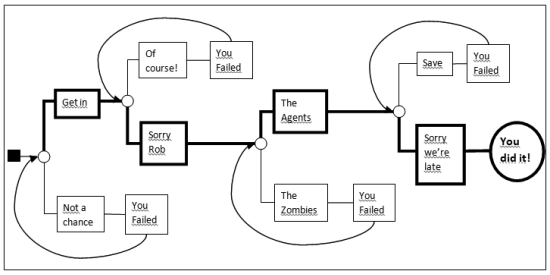


7–10. kép: Pillanatképek a The Time Machine című filmből
Forrás: http://www.YouTube.com/watch?v=l8rJ1WML60Y (utolsó letöltés: 2011. 11. 22.)

Már az első fordulópont kapcsán érdekes választás elé kerülünk: „Chad és Matt beszálljanak-e a Rob által időgépnek titulált szemetes ládába, avagy ne" (7. kép). Az első választásnak megfelelően a fiúk egy villanással visszamennek 1218-ba. Minden „ugrásnál" a képen megjelenik a dátum és az idő (8. kép). A történet folytatódik, az események gyorsan követik egymást. Chad, Matt és Rob első interaktív filmjében a jelenetek hamar fordulópontjukhoz érnek, azonban a vicces szituációknak köszönhetően ez semmit sem von le a filmélményből.

A *The Time Machine* szerkezetileg is eltér néhány ponton a korábbi példáktól, a különbségeket a történet ábráján keresztül szemléltetem. Az ábrán a már megszokott módon a jeleneteket a vékony vonalak, a csomópontokat a körök jelölik. A szövegdobozok pedig a választható lehetőségeket. A további jelöléseket a megállapításokkal összefüggésben magyarázom.

- Az első szembetűnő jelölés, a görbe nyíl, egy fontos újítást jelez. A *The Time Machine* választási lehetőségei közül az egyik jó a másik rossz. A rossz választás esetén a fiúk meghalnak és a küldetés nem teljesíthető, *a rossz választásnak megfelelő jelenet vé*gén megjelenik egy felirat (jelen esetben „You Failed") és az *egész jelenetet gyorsítva visszatekerik egészen a választási ponthoz, ezzel a jó irányba terelve a nézőt.*



3. ábra: A The Time Machine szerkezete
Forrás: saját készítés

A vastag keretes szövegdobozok mentén létrejövő történet gyakorlatilag *lineárisnak mondható. A módszert valószínűleg az indokolja, hogy rengeteg munka valódi filmes jeleneteket leforgatni, ezért inkább kevesebb elágazást alkalmaznak.*

- A végső jelenet tehát a történet *egyetlen happy enddel végződő befejezés*ét jelöli. (Az utolsó választási pontnál hozott rossz döntés mentén a történetnek létrejöhetne egy másik végkifejlete, azonban, ahogyan fent említettem, ezt visszatekerik a választási ponthoz, ezért nem számít valódi befejezésnek.)

A legújabb filmjük a *The Treasure Hunt ugyanilyen szerkezetű.* Sokkal hosszabb jeleneteket tartalmaz azonban, melyek már önmagukban fordulatosak, így kevésbé kiszámítható, hogy mikor avatkozhat be a néző a történetbe. A hosszú jeleneteknek köszönhetően továbbá nehezebb kitalálni, hogy melyik a jó és melyik a rossz választás.

2.2. Flash

A weboldalba ágyazott interaktív filmek mind tartalmilag, mind pedig strukturálisan különböznek az eddigi példáktól. Igaz, továbbra is akadnak olyanok, amelyek a fordulópontoknál történő választást alkalmazzák (Trapped, 2008; The Outbreak, 2008), de léteznek ettől eltérőek is, melyek kihasználják a web és az Adobe Flash programjában rejlő lehetőségeket. Lenyűgöző világot hoznak létre és minden eddiginél jobban odabilincselik a nézőt a monitorhoz.

Lost Cause

Az interaktív filmek eddigi példái az interaktivitás legegyszerűbb módját alkalmazták, ami az elágazó struktúrában és a fordulópontoknál történő választási lehetőségben mutatkozott meg. A *Lost Cause*[15] *az első bonyolultabb struktúrájú példa, amely gyökeresen eltér az előzőektől. Az interaktív filmet Kirsten Johnson web*-designer és független filmes készítette 2007-ben.[16] A történet egy fiatal nő (Chloe) körül bontakozik ki, amit három karakter perspektívájából látunk.

15 Az interaktív filmet lásd a következő oldalon: http://www.motionpieces.ca/lostcause/play.html (utolsó letöltés: 2011. 11. 22.) illetve a google keresőjébe írva: lost cause interactive film.

16 Kirsten Johnson mesterszakos diplomamunkáját a Lost Cause készítésének és bemutatásának tapasztalatairól írta. Tekintettel arra, hogy a diplomamunka elérhető a film weboldalán keresztül és annak részletes elemzését tartalmazza, a filmet az előző példákhoz képest mutatkozó különbségek és saját tapasztalataim tükrében elemzem e dolgozatban. A diplomamunka a következő címen olvasható: http://www.motionpieces.ca/attachments/thesis.pdf. (utolsó letöltés: 2011. 11. 22.).



11–12. kép: Pillanatkép a Lost Cause című interaktív filmből
Forrás: http://www.motionpieces.ca/lostcause/play.html (utolsó letöltés: 2011. 11. 22.)

A különbségek a következők:

- Ez az interaktív film nem a fordulópontoknál történő választás módszerét alkalmazza, hanem a dolgozatban korábban említett, különböző szemszögből elmesélt történetben rejlő interaktív lehetőséggel él. A film során *egyszerre látható a három karakter története. Ennek megfelelően egyszerre négy ablak* jelenik meg, három kisebb és felettük egy nagyobb. A kisebbek közül az jelenik meg nagyban, amely fölé visszük a kurzort (11–12. kép). Ez a megoldás nem zárja ki, hogy egyszerre több karakter történetét is végigkísérjük. Fontos elem, hogy a jelenetek nem tekerhetőek vissza.
- A film elején választanunk kell egy nézőpontot, amelyet Chloe alteregói szimbolizálnak. (11. kép). Miután elindul a film, a nézőpont szabadon változtatható. A történetek során észrevehető, hogy a különböző színekbe öltözött Chloe tulajdonképpen párhuzamba állítható a három karakterrel. Tehát az ábrán balról jobbra haladva a pirosat viselő Chloe a karbantartóval, feketében a férjével, rózsaszínbe öltözve az anyjával hozható összefüggésbe. Helyesnek látszik a megállapítás, hogy Chloe-t olyannak látjuk, amilyennek az adott karakter látja.
- Az események egy időben történnek. Mindig az *éppen nagyban látott történet hangját halljuk, a többit nem.* Ez számos érdekes esetet generál. Például észrevehetjük az egyik alsó képen, hogy a karakterek beszélnek, és akkor arra figyelünk inkább.[17]
- Az összesen *15 percnyi filmidő közben a történetek sokszor összeérnek*, amikor egyik karakter találkozik a másikkal. Ekkor érezhető, hogy valójában egy történetről van szó. Azonban, ha jól figyelünk, *a történetszálak között vannak eltérések.* Az egyik ilyen, hogy a pirosba öltözött Chloe-t a férje szándékosan üti meg, míg a feketébe öltözöttet véletlenül – miközben megpróbálja megmenteni. A *Lost Cause* zsenialitása is ebben ragadható meg: attól függően, hogy éppen abban a pillanatban melyiket láttuk, *a történet más értelmezést nyer.*



13–14. kép: Pillanatkép a Lost Cause című interaktív filmből
Forrás: http://www.motionpieces.ca/lostcause/play.html (utolsó letöltés: 2011. 11. 22.)

17 Egy ilyen döntésem során lemaradtam a másik kisfilmben történt fontos momentumról.

- A film történetét valójában a néző „állítja össze" a látottakból és ez nem egyszerű. (E sorok írójának a negyedik újranézésnél kezdett körvonalazódni, hogy mi is történik.)
- A film végén a karakterek egy helyszínre érnek, a három variációban a választott szemszögnek megfelelő Chloe-t látjuk (13–14. kép). A *Lost Cause az előzetes interakciónknak megfelelően a lehetséges három végkifejlet közül automatikusan kiválaszt egyet. Ezek szintén a három karakter szemszögén keresztül értelmezhetők.*

Kirsten Johnson a Lost Cause megalkotásával egyedülálló interaktív filmet hozott létre. Mivel nem tudjuk pontosan, hogyan alakul a film cselekménye, folyamatosan figyelnünk kell. Az erős koncentráció és a kiváló technika miatt a nézőt valóban leköti a cselekmény, aki így teljesen belemerül az interaktív film élményébe.

HBO Voyeur

Az interaktivitás szintén eltérő formáját alkalmazza az HBO *Voyeur*[18] *nevű projektje. Továbbá ez az első példa, amely valóban kihasználja a Flash-ben rejlő lehetőségeket és a tartalmat az egész weboldalon megjeleníti. A Voyeur* valójában egy összetett imázsépítő kampány, melyet az HBO megbízásából a BBDO New York és a Big Spaceship készített 2007-ben.

A kampány egy szabadtéri eseménnyel indult, ahol a New York-i Broome és Lulow sarkán álló épületre kivetítettek egy ötperces filmet. A film azt az illúziót kelti a nézőben, hogy az épület oldalát eltávolították, így láthatóvá válik, hogy a nyolc lakásban és a lépcsőházban éppen mi történik (15. kép). Az esemény után a televízióban megjelenő kisfilmek a weboldalra irányították a nézőket. Az oldalon a szabadtéri film online változata (16. kép) mellett a városban további négy lakás története látható.[19] A néző szabadon navigálhat a város éjszakai sematikus térbeli másában, ahol a fénylő ablakok között lilán világít a további négy különböző helyszín. A *Voyeur* számos új elemet jelenít meg az eddig elemzett interaktív filmekhez képest.



15. kép: HBO Voyeur Outdoor

Forrás: advertising a2b[20]



16. kép: HBO Voyeur online

Forrás : http://archive.bigspaceship.com/hbovoyeur/ (utolsó letöltés: 2011. 11. 22.)

- Az első különbség az interaktivitás alkalmazásában rejlik. A *Voyeur* történeteit *kívülállóként „leshetjük" meg. Ezt az élményt erősíti, hogy a cselekményeket csak látjuk és nem halljuk. A néző navigálásával és* interakciójával folyamatosan fedezheti fel a helyszíneket és a kibontakozó *történetek*et, melyek számos ponton *összekapcsolódnak.*
- A weboldalon összesen öt különböző helyszín kereshető meg. Érdemes különválasztani az első helyszínt, amelyben a nyolc lakás eseményeit látjuk és a további különálló négy történetet. Az első film öt percig tart és a Broome & Ludlow nevű helyszínen található nyolc lakásban zajló eseményeket tárja elénk. (A film egyébként megállítható és előre tekerhető.) A cselekmények

18 Lásd: http://archive.bigspaceship.com/hbovoyeur/ (utolsó letöltés: 2011. 11. 22.), illetve a Google keresőjébe írva: hbo voyeur.

19 Lásd: The Inspiration Room (2008)

20 A képet az advertising a2b weboldalon találtam: http://advertisinga2b.wordpress.com/2010/05/19/media-outdoor/ (utolsó letöltés: 2011. 11. 22.).

kibontakozása során észrevehető, hogy ezek a történetek párosával összekapcsolódnak.[21] Ezen a ponton meg kell említeni a *Voyeur egy másik interaktív eszközét. Az a lehetőség, hogy egyszerre mindegyik lakást látjuk*, csak egy külön *választható opció.* Amennyiben ezt nem alkalmazzuk, az épületre kattintva mindig az éppen összefüggő történetnek megfelelő lakást látjuk teljesen, míg a többit csak kívülről, az ablakon át (17. kép). A *további négy helyszín, négy karakter köré szerveződő történetet rejt.*[22] A már említett éjszakai városban, a távolban lilán világít a négy helyszín, ha rákattintunk valamelyikre, akkor egy flash animáció segítségével a térben elmozdul a kép és megjelenik előttünk az épület és annak egyik lakása (18. kép).





17–18. kép: Pillanatképek az HBO Voyeurről

Forrás: http://archive.bigspaceship.com/hbovoyeur/ (utolsó letöltés: 2011. 11. 22.)

- A különálló történeteknél újabb interakció lehetősége tárul elénk. Ezek *a kisfilmek több részből állnak*. Az adott lakás képe alatt lila színben látható *a helyszínhez tartozó jelenetek menüje*. Ezen tulajdonképpen, mint egy számegyenesen, az *eltelt napok kapnak helyet. A történet időben előre halad, minden egyes bejátszás elején megjelenik, hogy hányadik napon és mikor játszódik a jelenet. A néző a menüre kattintva átugorhat bizonyos napokat, ám ekkor elkerülheti a figyelmét számos olyan esemény, amely a történet értelmezését befolyásolja. Ezzel a módszerrel a kibontakozó történet más és* más értelmezést nyer.
- A négy helyszín *négy karakterének története önmagában is rengeteg fordulatot tartalmaz és a néző figyelmét folyamatosan leköti annak nyomon követése, hogy mi is történik valójában vagy éppen mi fog történni. A néma dialógusoknak köszönhetően a néző a látványra támaszkodhat csupán*, így erősen koncentrál.
- *A négy történet számos ponton összeér.* A helyszínek között navigálva, a történeteket kibontva, egyre több összefüggést vehetünk észre, amelyek mentén új történet alakul ki.
- Végül ki kell emelnem, hogy az interaktív filmek alatt kiváló zeneszerzők által komponált *filmzené*t hallunk. Az első helyszínen választható, hogy a hat különböző zenemű közül, melyiket szeretnénk hallani. Minden egyes zenei bejátszás illeszkedik a történet „koreográfiájához", ennek köszönhetően még intenzívebb a filmélmény.

A *Voyeur egyik erőssége abban rejlik, hogy annak megfelelően*, mit láttunk korábban vagy mit veszünk észre később – ráadásul attól függően, hogy melyik helyszínt mikor láttuk – a már meglévő történet is változik. Tehát a film szerkezete a *nem lineáris interaktív film felé mutat*.

21 A nyolc történetnek az alkotók fantázianevet adtak: The Tempted – The Temptress; The Departure – The Proposal; The Discovery – The Killer Within; The Grown- Up Table – The Delivery. Lásd a The Ispiration Room cikkben.

22 Ezek: The Mediator, The Artist, The Houswife, The Mortician. Lásd: a képernyőn a lakás mellett megjelenő zenei bejátszás címe alapján.

HBO Imagine

A *Voyeur* sikere után az HBO 2009-ben új kampánnyal jelentkezett. Az *Imagine*[23] a BBDO New York és a The Barbarian Group együttműködésével jött létre. A weboldal bemutatását – csakúgy, mint a két évvel korábbi Voyeur esetén – egy addig még soha nem látott szabadtéri esemény előzte meg. A New Yorkban felállított közel ötméteres installáció a Cube nevet kapta és két, egyenként kétperces történetet vetítettek ki rá. A történetet négy különböző oldalról vették fel, ennek megfelelően a kocka négy oldalára annak egy-egy perspektíváját vetítették. A Cube lényege, hogy a kivetített film csak akkor érthető meg teljesen, ha minden oldalról megnézték. A Cube azt demonstrálta, hogy a megváltozott szemszög mindent megváltoztat. A filmeket Noam Murro rendezte.[24] A kivetített filmek végén a weboldal címe volt olvasható.

Az *Imagine* az eddig elemzett példákhoz képest új struktúrával rendelkezik és olyan interaktív filmet hoz létre, amely már valóban nem lineáris. Vizsgáljuk meg, miben rejlik az *Imagine* különlegessége:



19–20. kép: Pillanatképek az HBO Imagine-ről

Forrás: www.hboimagine.com (utolsó letöltés: 2010. 06. 10.)

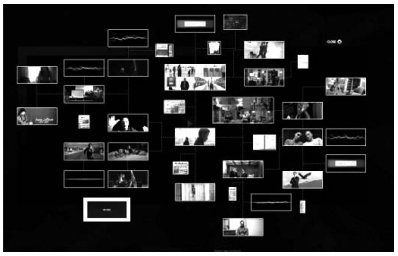
- Az *Imagine* a Cube képével indul (19. kép). Amíg az oldal betölt, a koncepció olvasható, miszerint a Cube egy történet négy oldalát mutatja egyszerre és csak mind a négy oldalt látva érthető meg a teljes cselekmény. Az oldal fehérből feketébe vált és a *Cube digitális változatá*t tárja elénk (20. kép). A digitális Cube egyik élét középre igazítva egyszerre látható két szemszög, a kocka szabadon forgatható. Az Imagine két Cube-ot tartalmaz, két kisfilmnek megfelelően.
- A Cube lehetővé teszi, hogy az egy időben különböző helyen tartózkodó szereplők viselkedését is lássuk. Az első példánál, amikor a két karakter beszélget és egyikük kimegy a szobából (a képből), a kocka elforgatásával egyszerre láthatjuk az előző és a másik helyszínt is. Úgy követhetjük tehát az egyik karaktert, hogy közben a másikat is szemmel tartjuk. A Cube egy eddig még nem látott új innovatív módja a különböző szemszögből látható történet megnyilvánulásának.
- Az *Imagine* térben elhelyezett jelenetek hálója, amelyből a néző állíthatja össze a történetet (21. kép). A néző szabadon navigálhat a térben, amely leginkább egy jelenetuniverzumra hasonlít. A dolgozat elején már felmerült egy hasonló gondolat, amely szerint az interaktív film lehetne jelenetek hálója, amelyből a néző sorba rendezve kialakítja a történetet. Itt nem számít a sorrend. *Egy történet* van szétdarabolva. Mindegy, melyik jelenetet nézzük meg először, a történet a következőre épül: minél több részletet ismerünk, annál többet tudunk.

23 Az HBO Imagine eredetileg a www.hboimagine.com (utolsó letöltés: 2010. 06. 10.) oldalon volt elérhető, amely sajnos 2010 nyarától már nem elérhető. Néhány feltöltött video az oldalról még elérhető a YouTube-on. Lásd: CANNES LIONS 2010 PLATA - HBO Cube: http://www.YouTube.com/watch?v=plQqRLzvK9s&feature=related (utolsó letöltés: 2011. 11. 22.), illetve a YouTube keresőjébe írva: hbo imagine.

24 A kampányról számtalan cikk jelent meg lásd például: Ritchie (2009), illetve a YouTube-on található videót a film készítéséről: HBO Imagine [thetrendwatch.com]: http://www.YouTube.com/watch?v=S2m7JcD0dK0&NR=1 (utolsó letöltés: 2011. 11. 22.).



21. kép: pillanatkép az HBO Imagine-ről



22. kép: HBO Imagine szerkezete

Forrás: The Inspiration Room[25] *www.hboimagine.com (utolsó letöltés: 2011. 11. 22.)*

- A néző a távolban világító állóképre kattintva *térbeli flash animáció* után láthatja, hogy mit is talált. Minél több jelenetet „bontunk ki", annál világosabb a történet.
- Egy másik opciónak köszönhetően megjelenik *a történet váza* (22. kép). Itt *láthatóak a már feltárt jelenetek*, ezek a darabok világítanak, *a még felfedezetlenek fekete téglalapként jelennek meg. Ezen keresztül is haladhatunk tovább, az üres helyekre kattintva. A struktúrán összekötő vona*lak mutatják a kapcsolódási pontokat.
- A jeleneteken kívül hangfelvételek, újságcikkek is szerepelnek a „történetdarabkák" között. Ettől az *Imagine* kiegészíti a filmélményt a detektív történeteken alapuló játékokból ismert *nyomozás élményéve*l.
- *A történet darabjai számtalan ponton összekapcsolódnak.* Akadnak olyan jelenetek, amelyek akár négy másikkal is kapcsolatban állnak, de vannak olyanok is, amelyek csak eggyel.
- Az interaktív film darabjait alkotó *kisfilmek önmagukban is fordulatosak és erősítik a koncepciót, miszerint minden megváltozik, ha megváltozik a perspektíva. Az egyik ilyen, amikor a szőnyegen fekvő kisfiú*, kezében plüssmackóval alszik, a kamera lassan svenkel és még néhány ugyanolyan plüssmackót látunk, aztán a kamera lassan svenkel tovább a földön és az asztalon heverő temérdek plüssmackóra, míg végül meglátjuk, hogy az asztalnál ülő nő gyémántokat és pénzt tesz a mackókba, a jelenet legvégén pedig a háttérben feltűnik a történet kulcsfigurája, az idegesen telefonáló Mr. Yamamoto is.[26]
- Az *Imagine utolsó jelenete egy olyan bejátszás, amelyben az egyik főszereplő férfi „mindent bevall". Érdekes, hogy ezzel azt az érzést kelti, hogy jó úton haladtunk végig.*[27]

Az HBO *Imagine* a szétdarabolt történetnek és a térben elhelyezett összefüggő jeleneteknek köszönhetően nem lineáris szerkezetű. Amellett, hogy remek interaktív film, ne felejtsük el, hogy eredetileg imázsépítő reklám. A készítők szerették volna megfordítani a reklámszakma azon gyakorlatát, hogy az üzenet a történet felett áll és létrehozták a történetet, amely az üzenetet önmagában hordozza. Minél többet foglalkozunk a filmmel, annál erősebb az érzés, hogy mindez sokkal több, mint amit elképzeltünk.

25 Lásd: HBO Cube imagination, 2010.

26 Az Imagine weboldala ugyan már nem elérhető, de Brandon Mugar, a BBDO New York művészeti igazgatója a vimeóra feltöltötte a kisfilmeket. Az említett példát lásd: Happy Kid: http://vimeo.com/14011419 (utolsó letöltés: 2011. 11. 22.).

27 Később újra végig szerettem volna nézni, mert kíváncsi voltam rá, mi történik, ha egy másik IP címről is végigcsinálom, ekkor vettem észre, hogy az oldal már nem létezik.

Záró gondolatok

Jelenleg a legtöbb interaktív film az egyszerű, elágazó szerkezetet preferálja, ám ezek között is találunk olyan példákat, amelyek a tartalom és a forma koherenciájának, valamint a kiváló történeteknek köszönhetően, rendkívüli filmélménnyel ajándékozzák meg a nézőt. A nem lineáris szerkezetű példa alapján pedig megállapítható, hogy a térben és időben feldarabolt történet feltárása, a jelentés és a cselekmény folyamatos újragondolásával igazán bevonja a nézőt a film történetébe. Azt gondolom, hogy az interaktív film még nem érte el csúcspontját és a technológia fejlődésének köszönhetően új és érdekes példáival találkozunk a jövőben.

Irodalom

Almási Miklós (1994): A néző belép a képbe: Digitalizált tévémozi. *Filmvilág*, 7. szám. 13–15.

Eco, Umberto (1998): Nyitott mű. Budapest: Európa Könyvkiadó.

Gayer Zoltán (2005): A befogadás útjain. A nézői előfeltevések szerepe a sorozatok élvezetében. *Médiakutató,* tél, 97-108.

Hales, Chris (2010): Audience Interaction in the Cinema: An Evolving Experience. In: *Transforming Culture in the Digital Age*, International conference in Tartu. Tartu: Estonian National Museum, Estonian Literary Museum, University of Tartu.

Horváth Antal Balázs (1996): Interaktív mozi: Paradicsom eszképistáknak. *Filmvilág*, 11. szám. 41–43.

Herpai Gergely (2000): Mozi és interakció: Beszélgetés a DVD lehetőségeiről. *Filmvilág*, 2. szám. 44.

Kovács András Bálint (1995): Az erőszak léhasága. *Filmvilág*, 4. szám. 26–31.

McMahan, Alison (2001): A több alakú elbeszélés hatásai a szubjektivitásra. *Metropolis*, 2 szám. 60-70. (Varró Attila fordítása)

Szilas, Nicolas (1999): Interactive Drama on Computer: Beyond Linear Narrative. In: *AAAI Fall Symposium on Narrative Intelligence, Technical Report FS-99-01*, AAAI Press, pp. 150-156. http://www.aaai.org/Papers/Symposia/Fall/1999/FS-99-01/FS99-01-026.pdf

Xantus János (2004): *Hol volt /1/, hol nem volt /0/…*, DLA dolgozat. Budapest, Színház- és Filmművészeti Egyetem.

Online források

Chad & Matt & Rob : http://en.wikipedia.org/wiki/Chad,_Matt_&_Rob#cite_note-TubFilter-6 (utolsó letöltés: 2011.11.22.)

HBO Cube imagination: http://theinspirationroom.com/daily/2010/hbo-cube-imagination/ (utolsó letöltés: 2011.11.22.)

New Beta Feature (2008): Video Annotations: http://YouTube-global.blogspot.com/2008/06/new-beta-feature-video-annotations.html (utolsó letöltés: 2011.08.11)

Ritchie, Kevin: HBO asks viewers to Imagine in new branding campaign, 2009: http://www.boardsmag.com/articles/online/20090915/hboimagine.html (utolsó letöltés: 2011.08.06)

Szilas, Nicolas & Axelrad, Monica & Richle, Urs (2011): Propositions for Innovative Forms of Digital Interactive Storytelling Based on Narrative Theories and Practices: http://tecfa.unige.ch/perso/szilas/papers/SzilasAxelradRichle_IJCGT2010.pdf (utolsó letöltés: 2011.08.06)

The Inspiration Room (2008): HBO Voyeur Project: http://theinspirationroom.com/daily/2008/hbo-voyeur-project/ (utolsó letöltés: 2011.11.22.)

Hivatkozott filmek

24, Jon Cassar, 2001–2010
Jackie Brown, Quentin Tarantino, 1997
Ponyvaregény, Quentin Tarantino, 1994
Rashomon, Akira Kurosawa, 1950
Távkapcs, Frank Coraci, 2006
Vissza a jövőbe 2. , Robert Zemeckis, 1989