

Kjetil Fantoft Alvestad

Interaktiv film og tilskueropplevelsen

Bacheloroppgave i Film- og videoproduksjon

Veileder: Marit Kathryn Corneil

Mai 2019

Kjetil Fantoft Alvestad

Interaktiv film og tilskueropplevelsen

Bacheloroppgave i Film- og videoproduksjon
Veileder: Marit Kathryn Corneil
Mai 2019

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for kunst- og medievitenskap



Interaktiv film og tilskueropplevelsen

KM2000 Bacheloroppgave | Vår 2019

Kjetil Fantoft Alvestad | Kandidatnr. 10052

Antall ord: 7985

Sammendrag

Interaktiv film er en sjanger hvor tilskueren har mulighet til å ta valg som påvirker filmuniverset. Tilskueren går fra å være et passivt vitne til det som skjer på skjermen, til å bli en aktiv deltaker i filmens narrativ. Interaktiv film posisjonerer dermed tilskueren i en helt annen modus, og min overordnede problemstilling som jeg undersøker i oppgaven vil derfor være: «*Hvordan blir filmopplevelsen påvirket av interaktivitet?*».

Denne problemstillingen belyser jeg ved å foreta en komparativ analyse av eksisterende teorier om den tradisjonelle filmopplevelsen og interaktivt narrativ, samtidig som jeg anvender teorien på empirien, som består av den interaktive filmen *Black Mirror: Bandersnatch*. Målet mitt er å skape en grunnleggende forståelse for hvordan den interaktive filmopplevelsen skiller seg fra den tradisjonelle opplevelsen.

I løpet av teksten argumenterer jeg at vi har med to vidt forskjellige filmopplevelser å gjøre, begge med sine fordeler og ulemper. Interaktivitet og innlevelse går ofte på bekostning av hverandre, noe som adskiller de ulike filmopplevelsene i stor grad. Innlevelse og narrativ sammenheng er problematisk for interaktiv film, men samtidig har sjangeren sine egne kvaliteter, som problemløsning, artefaktfølelser, gjenspillbarhet og deltakende kultur. Jeg drøfter allikevel til slutt at interaktiv film ofte ikke spiller på sine kvaliteter, men snarere svekker dem, ved å gjøre interaktiviteten til en illusjon.

Abstract

Interactive film is a genre where the viewer has the ability to make choices that affects the fictional universe. The viewer goes from being a passive witness to the events that unfolds, to being an active participant in the narrative development. Hence, the interactive film positions the viewer in a different kind of mode, and the general issue that I examine in this thesis is as follows: «*How does interactivity affect the experience of watching a film?*».

I will examine the issue by making a comparative analysis of existing theories about the traditional film experience and interactive narratives in general, while I also apply the theory on empirical data, which consists of the interactive film *Black Mirror: Bandersnatch*. My goal is to create a basic understanding of how the interactive experience separate itself from the traditional experience.

I will argue that we have to widely different experiences at hand, and that they both got their own advantages and disadvantages. Interactivity and immersion often excludes one another, which prompts the different experiences. Immersion and narrative coherence is problematic for the interactive film, but the genre has it's own qualities, for instance: problem solving, artefact emotions, replayability and a participatory culture. Lastly, I will argue that the interactive film often doesn't play on it's own features, but rather undermines them, by making the interactivity an illusion.

Innholdsfortegnelse

Sammendrag	2
Abstract	3
Innledning.....	5
Undersøkelsens mål og metodikk.....	6
Teori	7
Den tradisjonelle filmopplevelsen.....	7
Interessestrukturen.....	8
Den diegetiske effekten	9
Hva er interaktiv film?	10
Den aktive tilskueren.....	11
Drøfting og analyse	12
Hva mangler interaktiv film?	13
Interaktiv film og interessestrukturen.....	13
Innlevelse versus interaktivitet.....	16
Interaktivitet som en illusjon	18
Hva tilfører interaktiv film?	20
Fra flyt til problemløsning.....	20
Gjenspillbarhet og deltakende kultur.....	22
Følelser knyttet til interaktivitet som artefakt	23
Spiller interaktive filmer på sine kvaliteter?	24
Konklusjon	25
Litteraturliste	26

Innledning

Hvor ofte har man ikke sett en skrekkfilm og ropt til karakteren på skjermen: «nei, ikke gå inn dit!», uten at hun lytter, og fortsetter inn døren til sin uunngåelige død? Hva om man faktisk kan ta dette valget for karakteren, og styre henne unna monsteret? Interaktiv film er en moderne sjanger hvor tilskueren har en slik kontroll over plottet, og aktivt deltar i filmens forløp ved å bestemme hvordan karakterene og filmuniverset skal utvikle seg. I Netflix sin interaktive film, *Black Mirror: Bandersnatch* (Slade, 2018), fryser handlingen i møte med tøffe dilemmaer, slik at tilskueren har tid til å bestemme hvilket valg som skal foretas. Skal hovedpersonen drepe seg selv ved å hoppe utenfor en balkong, eller skal han be kameraten sin gjøre det? Når en interaktiv film spør tilskueren om hva som skal skje videre, kan det tyde på en helt annen tilskuerposisjon enn vi er vant med. Mitt formål med denne teksten er å undersøke hva en slik aktiv deltakelse tilfører, og fratrekker, den tradisjonelle og mer passive filmopplevelsen. Min overordnede problemstilling vil derfor være:

Hvordan blir filmopplevelsen påvirket av interaktivitet?

Jeg vil starte med å tydeliggjøre og avgrense målet med undersøkelsen, og i korte trekk beskrive metodikken. Etter dette vil jeg belyse hva jeg legger i begrepet «tradisjonell filmopplevelse», for så å presentere eksisterende teori om hvorfor publikum liker slik film. Etter dette vil jeg redegjøre for hva som kjennetegner interaktiv film og hvordan den posisjonerer tilskueren. Deretter vil jeg benytte problemstillingen til å foreta en komparativ analyse av det teoretiske grunnlaget, samtidig som jeg eksemplifiserer ved å anvende teorien i en analyse av empirien, som består av den nevnte interaktive filmen: *Black Mirror: Bandersnatch*. Til slutt vil jeg konkludere oppgaven basert på funnene i analysen.

Undersøkelsens mål og metodikk

An "Interactive Narrative" is a narrative form that allows someone other than the author to affect, choose, or change the plot. The author, in writing this narrative, allows the reader to interact with the story. This changes the role of the author; it changes what an author does - and in the case of narrative, that's to narrate. Therefore, traditional narration begins to require an expanded understanding (Meadows, 2003, s. 2).

Interaktiv film, og interaktiv narrativ generelt, er en moderne sjanger hvor rollene til både forfatteren og tilskueren er endret, noe som medfører at vi trenger en videre forståelse for hva disse rollene innebærer. Etter *Bandersnatch* sin suksess, har Netflix annonsert at de ønsker å produsere mer interaktivt innhold (Ramachandran, 2019). Om interaktive filmer gir en annen type filmopplevelse, er det viktig å bygge opp kunnskap om sjangeren, spesielt med tanke på at vi kommer til å se flere slike filmer i tiden fremover. Målet med denne undersøkelsen er derfor å skape en generell forståelse for opplevelsen av å se interaktiv film, ved å analysere hva den tilfører og fratrekker den tradisjonelle opplevelsen. Dette ønsker jeg å oppnå ved å videreutvikle eksisterende teorier gjennom komparativ analyse. Basert på mine kildesøk virker det å være skrevet få teoretiske verk om interaktiv film spesifikt, og jeg vil derfor forholde meg til bøker som omfatter interaktiv narrativ generelt. Disse verkene er i stor grad anvendbar i min analyse av interaktiv film. For å skape en grunnleggende forståelse for hvordan interaktivitet påvirker filmopplevelsen, vil det være nødvendig å benytte et generalisert og forenklet syn på den tradisjonelle filmopplevelsen og tilskueren.

Det er ikke min hensikt i denne oppgaven å skape en fullverdig forståelse for interaktiv film. Begrenset plass gjør at oppgaven må avgrenses, og videre forskning er derfor nødvendig. Jeg vil derfor ikke berøre interaktiv film sin fremtid, eller hva som er å foretrekke av tradisjonell og interaktiv film. Til dette trengs det omfattende kvalitative undersøkelser. Det er heller ikke min intensjon å sammenligne de ulike filmsjangrene med interaktiv film. Etersom jeg bruker et generalisert syn på tilskueren og filmopplevelsen, vil analysen kun fungere som en grunnleggende forståelse for den interaktive filmopplevelsen. Jeg håper allikevel denne oppgaven bygger et fundament som kan brukes til videre forskning, hvor mer omfattende spørsmål legges under lupen.

Teori

Den tradisjonelle filmopplevelsen

For å kunne vurdere hvordan interaktivitet påvirker filmopplevelsen, må det først redegjøres for hva som kjennetegner «den tradisjonelle filmopplevelsen», slik jeg bruker begrepet. En filmopplevelse kan nemlig være så forskjellig, basert på alt fra hvilken sjanger filmen tilhører, til hvem, hvordan og når man ser den. Det er derfor nødvendig å avgrense hva slags film og tilskuer jeg forholder meg til.

Filmteoretikeren David Bordwell sin analyse av hva som kjennetegner de mest populære filmene i Hollywood er et naturlig utgangspunkt for å beskrive den tradisjonelle filmen. Den «klassiske Hollywood-stilen» er langt fra den eneste måten å lage film, men, som Bordwell skriver, er Hollywood verdens ledende filmhovedstad, og kanskje den største pådriveren av vestens populærkultur (Bordwell, Staiger & Thompson, 1988, s. 378-385). Det er vanskelig å gi en enkel og konkret definisjon av den klassiske Hollywood-stilen, og derfor lettere å sammenligne likhetstrekkene. Aspektene ved stilen som vil være sentrale i min komparative analyse når jeg benytter begrepet «den tradisjonelle filmopplevelsen», er hvordan den klassiske Hollywood-film har en lineær narrativ struktur som er lett forståelig og kausal, og hvordan disse filmene legger skjul på sine formale elementer for å la tilskueren glemme at man ser film. Skjulte klipp, kontinuitet, klare motivasjoner, og tydelige kausale forhold er eksempler på slike kjennetegn (Bordwell et al., 1988, s. 3-41).

En filmopplevelse trenger også en tilskuer, men alle tilskuere vil selvfølgelig ha vidt forskjellige opplevelser og preferanser når det gjelder film. Det er derfor nødvendig for meg å også generalisere filmtilskueren. Jeg vil forholde meg til den tradisjonelle filmtilskueren på samme vis som filmteoretikeren Ed S. Tan; som et passivt og «usynlig vitne», som liker filmen han eller hun ser, og som ikke ser den av analytiske hensikter (Tan, 1996, s. 11, 75).

Vi har nå avgrenset den tradisjonelle filmopplevelsen, men hvorfor liker publikum slike filmer? Det viser seg tross alt som en tidløs formel, hvor filmene på topplisten stadig benytter disse klassiske konvensjonene (Bordwell et al., 1988, s. 370). For å forstå hvordan denne filmopplevelsen er blitt tradisjonell, er det nyttig å se til Ed S. Tan sine teorier omkring «interessestrukturen».

Interessestrukturen

Den tradisjonelle filmen er så effektiv fordi den fanger, og bevarer, publikum sin interesse, noe som er helt sentralt for filmopplevelsen ettersom det er først når publikum investerer sin interesse at filmen vekker følelser. Ved hjelp av de nevnte klassiske konvensjonene, som kausale progresjoner, er filmen nøye planlagt og strukturert for å vekke interesse. Gjennom interessestrukturen planlegger filmskaperne hva publikum skal føle, og når de skal føle det; kanskje tydeligst eksemplifisert under komedier, hvor man kan høre hele salen le samtidig. Følelser og interesse går hånd i hånd, og interessen har en selvforsterkende effekt; den vekker følelser, følelsene forsterker interessen, og så videre (Tan, 1996, s. 85-119). En vellykket filmopplevelse kan dermed være et resultat av en vellykket interessestruktur. Men hvordan klarer filmskaperne å fange publikums interesse til å begynne med?

Tan skriver at filminteresse handler om spenning og lettelse. All spenning gjør lettelsen sterkere senere, gjennom at spenningen skaper forhåpninger om hvordan det hele slutter (Tan, 1996, s. 47-50, 116-117). Anspenheten fengsler vår interesse, og får oss til å spørre: «hva skjer videre»? Men, for at vi skal bli ansent, må vi først bry oss, og denne første gnisten av følelser knyttes til filmuniverset eller til filmen som artefakt. Viktigst for den tradisjonelle filmopplevelsen er interessen for filmuniverset, som oppstår gjennom to utviklinger: karakterstruktur og tematikkstruktur (Tan, 1996, s. 64-66, 121). Det eksisterer mangfoldige suksessoppskrifter for hva slags karakter typer og tematikker publikum ønsker å se, men ettersom jeg operer med et generalisert syn på tilskuerens preferanser, vil jeg ikke gå i dybden på dette. Det som allikevel er viktig å påpeke, er at karakterenes og tematikkens narrative utvikling er strukturert for å skape spenning og lettelse, slik at tilskueren kontinuerlig bygger forventninger til hvem eller hva som vil seire til slutt. Da er interessen fanget (Tan, 1996, s. 150-151, 190-193). Når jeg senere analyserer *Bandersnatch*, vil jeg se nærmere på hvordan akkurat denne filmen benytter karakterstruktur og tematikkstruktur for å vekke interesse, og dermed også følelser.

Mange av følelsene vi opplever under filmtitting er følelser som vanligvis ville forberedt oss på handling i det virkelige liv, men som vi ikke handler på når vi ser film. Tan påpeker at dette ikke skyldes vår viten om at vi ser en film, men snarere det at filmen posisjonerer tilskueren som et usynlig vitne. Han påpeker at disse følelsene allikevel er like ekte og intense

som hverdagslige handlings-førende følelser. Det er nettopp denne manglende muligheten til å handle som gjør at vi skaper forventninger til hva vi ønsker skal skje. Det oppstår en frustrasjon, en spenning, bygget på at vi ikke kan påvirke situasjonene vi ikke liker. I en vellykket sluttsekvens vil all slik anspenthet forløses ved at tilskueren er vitne til det de har håpet på: endelig blir antagonisten beseiret, og rettferdigheten seirer. Dette manglende handlingsrommet gjør filmen til en sterk opplevelse, ved at man kan være vitne til hendelser av ulik moral, rettferdighet og urett, og oppleve følelsene knyttet til dem fra en trygg avstand (Tan, 1996, s. 74-76). Størrelsen på gledeavkastningen opplevd i filmens sluttsekvenser avhenger proporsjonalt med smerten man har gjennomgått i løpet av filmens gang, og om filmen klarer å tilfredsstille våre forventninger skapes det til slutt en positiv filmopplevelse. Uten negative hendelser er filmen udramatisk, og den fanger ikke vår interesse (Tan, 1996, s. 75, 116-117). Tan sin teori får gjenklang i teorier om de tidløse paradoksene omkring tragedie og skrekkfilm: hvorfor liker vi å se filmer som vekker negative følelser, som sorg og frykt? Tragedien og skrekken har en hensikt i den narrative strukturen ved å vekke og bevare vår interesse, samtidig som disse negative følelsene gjør gleden opplevd i sluttsekvensen sterkere, når monstret omsider blir beseiret etter all smerten det har påført (Carroll, 1990, s. 178-195). Derfor er det en nødvendig investering at karakteren nevnt innledningsvis går inn døren til sin uunngåelige død.

Den diegetiske effekten

Hvordan kan denne interesseteorien knyttes opp mot de nevnte klassiske konvensjonene ved den tradisjonelle filmen? Om interessestrukturen er velfungerende, vil det at interessen er selvforsterkende etterhvert gjøre tilskueren så fokusert og investert i fiksjonsuniverset at de glemmer at de ser en film. Dette kaller Tan for den diegetiske effekten; illusjonen av å være tilstede i det fiktive universet (Tan, 1996, s. 52). Den tradisjonelle filmen sine skjulte filmatiske teknikker, og sin lett forståelige og kausale narrative struktur, er basert på å trekke minst mulig oppmerksomhet til seg selv, slik at publikum «lever seg inn» i handlingen, og dermed maksimere den diegetiske effekten. Dette poengterer Tan at er spesielt tilfellet i en kinosal, hvor det dype mørket og det svære lerretet skaper et vindu inn i et alternativt univers (Tan, 1996, s. 52-56). Om filmen plutselig mister grepet på den diegetiske effekten og minner tilskueren på at han ser en film, kan det svekke følelsene opplevd i form av at filmen «bare er skuespill».

Hvorvidt tilskueren faktisk lever seg inn i historien er et hyppig diskutert tema innen filmteori, og det er ikke min hensikt å ta stilling til dette i teksten, men heller fokusere på at den tradisjonelle filmen drar oppmerksomhet vekk fra seg selv ved å gjøre de formale teknikkene usynlig. Når den diegetiske effekten bevares, blir ikke publikum minnet på at de ser en film før rulleteksten slår inn, når ansenheten allerede er forløst. Den diegetiske effekten fanger interessen i en flyt, hvor man ikke trenger å anstrenge fokuset sitt (Tan, 1996, s. 90). Er dette også tilfellet i interaktiv film?

Hva er interaktiv film?

For å forstå interaktiv film, må vi først forstå interaktivitet. Forfatteren Mark Stephen Meadows skriver at interaktivitet kan betegnes på mange ulike vis, men at det i bunn og grunn handler om kommunikasjon og deltakelse; det er muligheten til å aktivt påvirke noe. Det må dermed eksistere noe man påvirker, ergo handler ikke interaktivitet om generering, men om modifisering; om input/output. En interaktiv film er da en film det er mulig å modifisere, i form av at man får en output basert på inputen man gir (Meadows, 2003, s. 37-39, 62). Interaktiv narrativ er ikke noe nytt, men snarere eldgammelt, som har røtter helt tilbake til den muntlige historiefortellingens opprinnelse, hvor man kunne stille fortelleren spørsmål om det fiktive universet. Mange medier inneholder en viss grad av interaktivitet, eksempelvis kan man styre hvilken TV-kanal man ønsker å se på. Man skiller derfor mellom ulike typer av interaktivitet basert på mengden frihet som tildeles brukeren, samt forfatterens intensjoner bak påvirkningsmulighetene (Ryan, 2001, s. 204-206). Hva kjennetegner påvirkningsmulighetene i interaktive filmer?

Kunstfilmer som bryter med tradisjonelle konvensjoner kan fort regnes som interaktiv, i den forstand at man ofte må «pusle sammen» historien. Det er ikke slike filmer jeg klassifiserer som interaktive filmer i denne oppgaven. Jeg bruker begrepet om filmer hvor man som tilskuer aktivt påvirker historiens gang gjennom å foreta valg i form av å trykke på, eller på annet vis velge, det alternativet man ønsker å se utfolde seg. Dette forekommer ofte ved at handlingen fryser i møtet med dilemmaer, slik at tilskueren får tid til å velge.

Litteraturteoretiker Marie-Laure Ryan kaller dette for selektiv interaktivitet: en form for interaktivitet hvor tilskueren velger ett alternativ blant flere, uten å vite konsekvensene valget

får, og hvor hensikten med interaktiviteten er å la historien utfolde seg (Ryan, 2001, s. 205). Dette støtter oppom Meadows sin teori om at interaktivitet handler om modifisering.

Handlingen i disse filmene kan dermed utvikle seg i flere retninger. Både Meadows og Ryan skriver i sine bøker at det er mange måter å strukturere et interaktivt narrativ, basert på hvordan de alternative historielinjene henger sammen og påvirker hverandre. Det er svært utfordrende for skaperen av et interaktivt narrativ å bevare en kausal sammenheng, ettersom sammensetningen av alle historielinjene må planlegges, og valgene til tilskueren må forutsees. For selv om interaktiviteten i filmen gjerne lar det føles som om man deltar i genereringen av historien, så er dette bare en illusjon (Ryan, 2001, s. 242-246 og Meadows, 2003, s. 63-66). Interaktivitet handler tross alt om modifisering: «The user should progress under the impression that his actions determine the course of the plot, when in fact his choices are set up by the system as a function of the effect to be reached» (Ryan, 2001, s. 246). Interaktive filmer låner derfor ofte elementer fra den tradisjonelle filmens struktur, ved å blant annet bevare en kausal progresjon. Ingen av valgene tilskueren tar er tilfeldige, men snarere nøye planlagt av dramaturgiske hensyn, for å føre tilskueren mot én av opptil flere slutter (Ryan, 2001, s. 256-258). Årsaken til dette er blant annet at innlevelse og interaktivitet virker å gå på bekostning av hverandre, noe som hovedsakelig skyldes de forskjellige tilskuerposisjonene: passiv og aktiv (Ryan, 2001, s. 175, 191-192). Om innlevelsen og den diegetiske effekten blir svekket, er dette problematisk for interessestrukturen. Alt dette vil bli nærmere undersøkt i analysen, men presenteres allerede nå for å etablere at vi har med to forskjellige tilskuerposisjoner å gjøre. Hva kjennetegner den aktive tilskuerposisjonen?

Den aktive tilskueren

The biggest obstacle to the implementation of selective interactivity in movies or drama is the conflict between the solitary pleasure of decision making and the public nature of cinematic or dramatic performance (Ryan, 2001, s. 271).

Interaktiv film er ikke et nytt fenomen. Det har blitt testet før, blant annet i kinosalene, men i en slik setting blir «freedom of choice [...] only freedom to vote» (Ryan, 2001, s. 271), noe som publikum fort ble lei. Det er en rekke årsaker til hvordan de moderne, internettbaserte strømmetjenestene er det perfekte medium for interaktiv film, men det viktigste for min analyse er at strømmetjenestene ofte tilrettelegger for at tilskueren ser underholdning alene

(Ryan, 2001, s. 214-217 og Truong, 2015). Når man ser en interaktiv film for seg selv på datamaskinen i sitt eget hjem, kan man ene og alene styre og ta valgene, uten innblanding fra andre. Dette er en helt annen tilskuerposisjon enn å være en passiv del av mengden i en kinosal, noe som sannsynligvis påvirker opplevelsen. Jeg vil ikke gå dypt inn i fenomenologien ved de ulike tilskuermodusene, men snarere begrense meg til å definere tilskueren av den interaktive filmen som en aktiv tilskuer som ser filmen alene i sitt eget hjem. Jeg har nå presentert en generell teori om den tradisjonelle filmen og den interaktive filmen, og deres respektive tilskuere, samt hvordan den tradisjonelle filmen fengsler oss. Vi har dermed grunnlaget som er nødvendig for å analysere hva interaktivitet tilfører, og fratrekker, den tradisjonelle filmopplevelsen.

Drøfting og analyse

Jeg vil nå foreta en komparativ analyse av teorien som er blitt presentert, samtidig som jeg eksemplifiserer ved å anvende teorien på empirien. Av empiri vil jeg forholde meg til den interaktive filmen *Black Mirror: Bandersnatch*, som gjorde stor suksess, og som kan være utløseren til en rekke slike filmer (Ramachandran, 2019). Jeg vil først presentere filmens handling i korte trekk, deretter vil jeg analysere hva interaktiv film mangler i forhold til tradisjonell film, før jeg analyserer hva interaktiv film tilfører; alt med utgangspunkt i *Bandersnatch*. Før jeg konkluderer oppgaven vil jeg til slutt drøfte kort om interaktiv film makter å spille på sine kvaliteter.

I *Bandersnatch* følger vi Stefan, en ung og aspirerende spillutvikler i 80-tallets gryende spillindustri, med en dyp fascinasjon for interaktive narrativ. Stefan arbeider med å adaptere en interaktiv bok til spill, ved navn *Bandersnatch*. I filmen får vi se Stefan sakte men sikkert miste forstanden, i det han prøver å fullføre spillet i en kamp mot deadlines, de stadig mer kompliserte og innviklede historielinjene, men fremfor alt; oss som tilskuere. Filmen inkorporerer nemlig interaktiviteten i historien via et metaperspektiv: gjennom hele filmen bestemmer vi hva Stefan skal foreta seg, og det er våre valg som driver han til vanvidd. Han føler at noen kontrollerer han, og at han ikke lenger har kontroll på sitt eget liv. Metaperspektivet fortsetter ved at filmen utforsker tematikk omkring alternative historielinjer og forhåndsbestemte skjebner, og når sitt høydepunkt når vi får muligheten til å fortelle Stefan at vi styrer han via Netflix, en strømmetjeneste fra fremtiden.

Filmen benytter seg av den veletablerte metoden for selektiv interaktivitet: Stefan skal foreta et valg, han tenker seg om før han bestemmer seg, to-tre valgmuligheter dukker opp på skjermen, og tilskueren velger hva som skal skje. Valgene vi tar styrer Stefan ned bestemte historielinjer, mot en av flere sluttsekvenser. Hvordan er opplevelsen av å se en film som *Bandersnatch*?

Hva mangler interaktiv film?

Interaktiv film og interessestrukturen

Den tradisjonelle filmen fanger tilskueren sin interesse gjennom hvordan tematikken og karakterene er kausalt strukturert, og det er gjennom interessestrukturen man får en følelsesladet opplevelse. Er interessestrukturen gyldig også for interaktive filmer? Klarer interaktive filmer å fange tilskuerens interesse, og dermed vekke følelser, når det er tilskueren selv som påvirker handlingen og karakterene?

Det er komplisert å strukturere et interaktivt narrativ om man ønsker å bevare en kausal sammenheng. Mens en tradisjonell film kan fokusere på å kvalitetssikre én enkel historielinje, presenterer interaktiv film en rekke retninger, hvor gjerne alle skal henge sammen, samtidig som de må gi en tilfredsstillende opplevelse individuelt. Ulike retninger, ulike historier, ulike utfall og ulike slutter; utfordringen ligger i hva man ønsker å fortelle (Ryan, 2001, s. 246-256 og Meadows, 2003, s. 63-66). Narrativ sammenheng er viktig for tematikk- og karakterstrukturen, for at vi skal bry oss, men er de i det hele tatt mulig å bevare i en interaktiv film, hvor tilskueren kan gå hvilken retning han vil? Må det i så fall knyttes tematikk og karakterstruktur til hver enkel historielinje?

Tan skriver at tematikkstrukturen vekker interesse ved at den skaper forventninger til hvordan handlingen vil utfolde seg (1996, s. 121). Vil moralen eller umoralen seire? Til tross for interaktiviteten i *Bandersnatch*, bevarer den sin tematikk uavhengig av hvilken retning man velger å gå. Alle historielinjene fører Stefan ned veien mot galskap, og vi får se konsekvensene av sykkelig dedikasjon og perfeksjonisme. Tan skriver at i alle fengslende tematikker inngår det noen grunnleggende elementer som vekker interesse, nemlig «Sex, Sensation and Sadism» (1996, s. 122). *Bandersnatch* har som nevnt et metaperspektiv om at

Stefan blir gal som følge av at vi kontrollerer han, noe som kan knyttes opp mot sadisme, ettersom det er tilskueren som lar han lide. Det står som oftest mellom to dramatiske valgmuligheter, og vi kan ikke lede han unna disse utfallene. Når vi får spørsmålet om hvem av hovedkarakteren eller kompisen hans som skal drepe seg selv, har vi ikke muligheten til å velge «ingen av dem». Uansett valg er det like makabert. Dramaturgien i tematikkstrukturen er derfor bevart ved at vi lurte på hva som vil skje videre gjennom en nærmest sadistisk fascinasjon: «hvordan vil han reagere på det jeg får han til å gjøre?». Vi kan ikke lede Stefan vekk fra galskapen, men vi bestemmer hvordan han skal bli gal. Vi vet av interessestrukturen at slike dramatiske hendelser er en nødvendig investering for å gjøre lettelsen i sluttsekvensen sterkere, men alle sluttene i *Bandersnatch* er negative, enten Stefan havner i fengsel for å ha drept sin far, enten han dreper seg selv, eller om han blir stadig mer sinnsforvirret i fengselscellen sin. «Negative outcomes would appear to be more frequently associated with themes than positive ones» (Tan, 1996, s. 126). En film kan slutte negativt og fortsatt gi en positiv opplevelse, så lenge de dramatiske spørsmålene i filmen avsluttes. Det blir ikke da den samme følelsesmessige forløsningen som hvis protagonisten hadde seiret, men regnes heller som en positiv opplevelse knyttet til det perspektivet man får på tematikken (Tan, 1996, s. 123-127). *Black Mirror* serien er blitt kjent for sine negative slutter, ved at de gir et dystopisk perspektiv på den moderne teknologiutviklingen (Wortham, 2015). Metatematikken i *Bandersnatch* gir oss ikke den følelsesmessige avkastningen vi forventer som følge av de negative hendelsene vi har utsatt Stefan for, men gir oss i stedet et kritisk blikk på både oss selv og filmopplevelsen vi akkurat har hatt. I en følelsesladet positiv slutt kunne for eksempel Stefan blitt fri fra vår kontroll, men i stedet ender samtlige slutter med et kritisk blikk på den interaktive filmen. Stefan er vårt leketøy; vi gjorde dette mot han, vi førte han mot galskapen ettersom vi ønsket å se dramatik. Det blir en kritikk av interessestrukturen, som sier at vi ikke interesserer oss uten spenning for karakterene eller tematikken. Tilskueren kan nærmest regnes som antagonist i *Bandersnatch*. Gjennom sitt metaperspektiv klarer altså *Bandersnatch* å bevare tematikkstrukturen til tross for interaktiviteten, men gjelder det samme for karakterstrukturen?

Karakterstrukturen kjennetegnes av tilskuernes interesse for filmens karakterer, basert på deres forventninger knyttet til hva de vet om, og hva de føler for, den nevnte karakteren (Tan, 1996, s. 154). Når man forstår karakterenes mål, forstår man hvorfor de handler som de gjør, og man gir dem empati. Interessen fanges når vi ønsker, eller ikke ønsker, at karakteren skal nå sine mål, og det skapes forventninger til en sluttsekvens hvor vi får svar på dette

dramatiske spørsmålet (Tan, 1996, s. 171-177). Karakterene er dermed psykologisk definerte i form av sine ønsker og ambisjoner, enten de er moralske eller umoralske. Dette er et viktig kjennetegn ved den tradisjonelle filmen, ettersom filmens kausalitet ligger i karakterenes reise mot målet sitt. Dette er også noe av gleden ved den tradisjonelle filmopplevelsen; som tilskuer kan man være vitne til karakterer som er helt annerledes enn oss selv (Bordwell et al., 1988, s. 12-23). Kanskje er det en helt som redder dagen, som vi admirerer, eller kanskje en skurk blottet for moralsk kode, som vi forakter, men som vi samtidig fascineres av. Vi får innblikk i andre personligheter, og får se dem ta overraskende valg basert på indre verdier og overbevisninger. Når man da vurderer en interaktiv film, er det sentralt å stille spørsmål om hovedkarakteren er psykologisk definert.

Karakterer viser sitt sanne jeg når de er tvunget til å ta valg under press (McKee, 2014, s. 101), men når det er vi som tilskuer som tar de tøffeste valgene for Stefan, hva sier det om hans motivasjoner og mål? Ikke bare bestemmer vi valgene hans i møte med vanskelige dilemmaer, men vi bestemmer også hans hverdagslige preferanser: hva slags frokostblanding skal han spise, og hvilken musikk skal han lytte til på bussen? Det er valgene til karakteren som avslører hans mål og ambisjoner, og som definerer hans personlighet (McKee, 2014, s. 105-107). Når tilskueren så tar valgene for hovedkarakteren i en interaktiv film, blir karakteren et tomt skall hvor personligheten formes av de valgene vi ønsker å se. De ulike retningene kan gi helt ulike karakterutviklinger (Ryan, 2001, s. 283-284). Når karakteren ikke har noen klar personlighet, og ikke kan overraske oss med sine skjulte hensikter, blir empati vanskelig, noe som medfører fare for at karakterstrukturen svekkes. Dette kan være problematisk for filmen, ettersom karakterstrukturen er en av to strukturelle muligheter for å vekke interesse knyttet til fiksjonsuniverset. Er karakterens ønsker uklare, er vi ikke investert i utfallet av hans historie. Av interessestrukturen vet vi at det er først når vi er investert i en film at den kan skape en følelsesladet opplevelse.

Bandersnatch unngår derimot problematikken rundt karakterstruktur gjennom sitt metaperspektiv. Stefan fungerer ikke som et tomt skall, til tross for at vi tar valgene for han. Han er psykologisk definert som en mentalt plaget ung mann, og valgene vi får han til å gjøre er ikke noe han selv ønsker, men snarere ukontrollerbare impulser. Han opplever å ikke ha kontroll over sine egne valg, noe som driver han til vanvidd. Dette knyttes da opp mot tematikkstrukturen ved at det er hovedsakelig disse impulsene som frembringer galskapen. Dette er en selvbevisst måte å gi hovedkarakteren en personlighet samtidig som tilskueren foretar valg for han.

Bandersnatch makter altså å bevare både tematikkstrukturen og karakterstrukturen gjennom sitt metaperspektiv. Allikevel, om den eneste måten for interaktiv film å bevare interessestrukturen er ved å være selvbevisst, står slike filmer i fare for å fort bli utdatert. Ryan skriver følgende om den interaktive filmen *I'm Your Man* (Bejan, 1992), som har et lignende distansert perspektiv:

This philosophy of emphasizing the overall constructedness of the plot adroitly dodges the conflict of immersion and interactivity, for it is difficult to blame an artwork for the failure to provide an experience that it so blatantly prevents. [...] But if self-consciousness becomes the standard way to compensate for the anti-immersive effect of interactivity, it will take a lot of ingenuity to prevent the device from becoming a metacliché (Ryan, 2001, s. 279-280).

Om valgene vi tar for karakteren blir presentert som karakterenes egne ønsker, kan dette bli problematisk for karakterstrukturen. Da vil personlighet endres avhengig av hvilken retning man går, noe som betyr at hver historielinje må ha sin egen karakterutvikling. Derfor er det forståelig at en interaktiv film fort kan ty til ironisk distansering slik som *Bandersnatch*, men slik selvrefleksivitet hindrer også innlevelse (Ryan, 2001, s. 284). Interaktive filmer, med sine komplekse sammensettinger av historielinjer, står derfor ovenfor en stor utfordring. Om interaktive filmer ønsker å bevare tilskuerens interesse gjennom tradisjonell struktur, må de etterhvert, som Ryan skriver, finne andre måter å kompensere for at interaktivitet går på bekostning av innlevelse. Er dette i det hele tatt mulig? La oss se nærmere på forholdet mellom interaktivitet og innlevelse.

Innlevelse versus interaktivitet

Når man tenker på interaktivitet, tenker man gjerne på en type innlevelse som er sterkere enn den tradisjonelle passive opplevelsen. Hva er vel ikke mer innlevende enn å aktivt kunne påvirke omgivelsene? Dette ser ikke ut til å være tilfellet i filmens verden, ettersom innlevelsen i stor grad baseres på den diegetiske effekten; at man glemmer at man ser en film (Tan, 1996, s. 52-56). Når man omsider blir revet med av historien i en interaktiv film, oppstår det et valg, skjermen fryser, og tilskueren blir røsket ut av fortellingen for å bestemme hva som skal skje videre. Dette er et av eksemplene som tydeligst belyser problematikken rundt interaktivitet kontra innlevelse (Ryan, 2001, s. 278). Å velge mellom alternative

historielinjer er en aktiv posisjon som kun blir forstått fra et utenifra-perspektiv, og denne aktive tilstanden holder tilskueren stadig bevisst på at man ser en film, og hindrer dermed den diegetiske effekten (Ryan, 2001, s. 264 og Tan, 1996, s. 30-31). Det kan derfor virke som om interaktivitet og innlevelse er to motpoler.

Den tradisjonelle filmen er strukturert på en måte som gjør innlevelsen mest mulig flytende ved at man ikke må anstrenge fokuset sitt (Tan, 1996, s. 90). En klassisk lineær historie samler etter hvert en mengde forståelig informasjon bygget på kausalitet, noe som oppfordrer oss til å skape forventninger om hvor filmen vil gå. Den rettlinjede utviklingen gjør at man klart og tydelig klarer å sortere informasjonen langs tidslinjen. Strukturen i en interaktiv film gjør det derimot vanskeligere å tidsstemple hendelsene, som igjen gjør det vanskeligere å skape forventninger til hvor veien går videre. Man fanges ikke i den samme flyten, men må stadig tenke fra et utenifra-perspektiv: hva man skal velge, og hvorfor? Innlevelse blir vanskelig når man er usikker på hvordan det hele henger sammen (Ryan, 2001, s. 259). Det kan dermed tyde på at interaktiv film bryter med den avkoblende effekten som tradisjonell film tilbyr. I stedet for å få servert den beste historien av forfatteren, må man finne den selv, og kanskje opplever man en snikende følelse av at man valgte feil, og at den beste historien utspiller seg i en annen tidslinje. Empiriske undersøkelser viser at tilskuerens interesse hovedsakelig er drevet av å finne ut hvordan det hele slutter, og at alternative retninger bare er distraksjoner mot dette målet (Ryan, 2001, s. 257-262). Meadows skriver at forskjellen på den tradisjonelle og den interaktive historien, er at skaperen av det tradisjonelle formatet velger den vakreste veien blant alle retningene man kan gå i den interaktive versjonen (2003, s. 69). Alt dette kan da tyde på at man som tilskuer stoler på at forfatteren velger den beste retningen, og at interaktiviteten bare er en frustrasjon på veien mot å få tilfredsstilt sine ønsker og forventninger. I den tradisjonelle filmopplevelsen kan man lene seg tilbake og la den diegetiske effekten gripe tak, i stedet for at man frustrerer seg over at man kanskje gjorde et dårlig valg.

Interaktivitet gir også en mindre dramatisk effekt, i form av at resultatet ikke føles skrevet i stein. I motsetning til den tradisjonelle filmen kan man prøve på nytt, og ta andre valg dersom man ikke er fornøyd med slutten. Ryan skriver at empati knyttes til finaliteten i karakterenes valg, noe som gjør det inkompatibel med interaktiv frihet (Ryan, 2001, s. 263). Når man da møter en blindvei i *Bandersnatch*, er dette frustrerende ved at det fungerer som en hindring mot en tilfredsstillende slutt, samtidig som det reduserer vår mulighet for empati ved å bevisstgjøre oss på at vi alltid kan starte på ny.

Det er tydelig at interaktivitet og innlevelse har et problematisk forhold, og at vi har med to forskjellige filmopplevelser å gjøre. Er det i det hele tatt mulig å bevare en narrativ sammenheng i interaktiv film? Vi har alt sett at *Bandersnatch* klarer å bevare en sammenheng i interessestrukturen. Hvordan klarer den dette samtidig som den bevarer interaktiviteten? Vi må se nærmere på hvordan interaktivitet påvirker filmens struktur, og hvor mye påvirkning vi egentlig har.

Interaktivitet som en illusjon

For those who believe that narrativity is the product of global planning, not a type of meaning that can be freely constructed out of any collection of informational fragments, it is by controlling the general path of the reader, maintaining a steady forward progression, limiting decision points, or neutralizing the strategic consequences of decisions that interactive texts can guarantee narrative coherence (Ryan, 2001, s. 257).

Den tradisjonelle filmen er nøye planlagt etter kausale hendelser for å fange tilskuerens interesse. Filmen har dermed en tydelig sammenheng, noe interaktive filmer som *Bandersnatch* også makter, ved å gjøre interaktiviteten til en illusjon. Som vi alt vet handler interaktivitet om modifisering, ikke generering, men mulighetene til å påvirke den fiktive verdenen er egentlig mer begrenset enn man skulle tro. Allerede ved at man kun har to-tre valgmuligheter ved vært veistopp forstår man at det ikke er snakk om noen revolusjonerende påvirkningsmuligheter, men det er enda mer snevert når man studerer hvordan de ulike historielinjene påvirker hverandre. Interaktive filmer som *Bandersnatch* er ofte strukturert som en rekke historielinjer man kan utforske, men som påvirker hverandre i liten grad. Jo mer historielinjene påvirker hverandre, desto mindre muligheter blir det for en narrativ sammenheng. Derfor er det ofte ikke et sirkulært forhold hvor slutten blir konstruert ut ifra de valgene man tar langs reisen, men snarere flere slutter, og samtlige blindveier, som de ulike retningene leder til (Ryan, 2001, s. 256-264). Ofte leder en retning deg inn på et annet spor som man uansett ankommer på annet vis. I *Bandersnatch* ender for eksempel Stefan opp med å få i seg LSD uavhengig om man takker ja til tilbudet eller ikke.

Enhver kausal struktur må planlegges ut ifra et overordnet perspektiv, og dette blir lettere desto mindre kompleks interaktiviteten er. Interaktiviteten må være begrenset for å kunne

bevare en narrativ sammenheng og styre tilskueren mot et bestemt mål, samtidig som den må virke mer kompleks enn den er for å bevare interaktivitetens effekt på tilskueren. På denne måten blir interaktivitet en illusjon (Ryan, 2001, s. 246). Igjen er *Bandersnatch* selvbevisst, ved at en del av tematikken omhandler hvordan vår skjebne er forhåndsbestemt, og at valgmuligheter bare er en illusjon. Alle valgene man tar styrer deg bare i bestemte retninger, samtidig som man har en rekke andre parallelle tidslinjer. Igjen bruker filmen ironisk selvdistanisering, noe som gjør det vanskelig å kritisere filmen for å bruke interaktiviteten som en illusjon. Hvorfor er det så viktig for interaktive filmer å bevare en kausal sammenheng?

Om tilskueren står fritt til å ta all slags uforutsigbare valg, vil det kunne ødelegge hans eller hennes opplevelse av verket. La oss for eksempel forestille at vi har frie tøyler til hvordan vi styrer Stefan, noe som Ryan kaller deltakende interaktivitet (2001, s. 205). Ikke bare er dette et komplett umulig produksjonsforhold, ettersom alle historielinjene må innspilles, men det vil også rasere hele interessestrukturen. Om tilskueren står fritt til å ta alle slags tenkbare valg, er det stor fare for at filmen spores inn i et usammenhengende rot. Om man plutselig beslutter at Stefan skal gi opp spillutviklingen sin, at han har lidd nok, kan man lede han vekk fra alle dramatiske spørsmål; all spenning forsvinner, og man kan diskutere om filmen i det hele tatt har et narrativ (Ryan, 2001, s. 242-246). Interessestrukturen krever en nøye planlagt og kausal dramaturgi, og dermed kan det argumenteres for at interaktiviteten behøver å være en illusjon. Det er derimot noe vi enda ikke har berørt: hva er poenget med å gjøre filmen interaktiv? Skaperne får jo tross alt interaktiviteten til å virke mer kompleks enn den er, for å ikke ødelegge interaktivitetens effekt på tilskueren (Ryan, 2001, s. 246). Hva er denne effekten? Er ikke tilskueren dømt til å føle seg skuffet av filmopplevelsen om han blir lurt til å tro at den er mer interaktiv enn den faktisk er? La oss nå gå over til å se på hva interaktivitet kan tilføre filmopplevelsen.

Hva tilfører interaktiv film?

Den tradisjonelle filmen plasserer tilskueren som et usynlig vitne, hvor man har en klar sikkerhetsmargin i form av at man ikke er medskyldig i det som skjer på skjermen (Tan, 1996, s. 75). I en interaktiv film har vi ikke lenger denne distanseringen. Vi blir en deltaker, som er ansvarlig for å ta valg og dermed medskyldig i konsekvensene som utspiller seg i filmuniverset. I *Bandersnatch* blir Stefan vårt ansvar; vi tar over kontrollspaken i hans liv. I den tradisjonelle filmen er interesse kanskje den eneste følelsen som fører til handling, nemlig fokus (Tan, 1996, s. 117-119). Dette er ikke tilfellet i interaktiv film, hvor man faktisk har mulighet til å handle, og påvirke det som skjer i en viss grad. Hvilken opplevelse har tilskueren av påvirkningsmulighetene? Ofte er det selve interaktiviteten ved disse filmene som blir markedsført, så den må ha en form for appell (Netflix, 2019). Det er på tide å undersøke kvalitetene ved den interaktive filmopplevelsen.

Fra flyt til problemløsning

Som vi har sett, er målet til den tradisjonelle filmen å la tilskueren sin interesse fanges i en flyt hvor man ikke trenger å anstrenge fokuset. Vi vet også at interaktivitet og innlevelse nærmest fungerer som en motsetning, og at interaktivitet dermed hindrer interessen fra å komme i en slik flyt. Interessen rekker ikke å bli fanget i en flyt, ettersom sekvensene av filmatisk materiale klippet etter klassiske konvensjoner, blir avbrutt av at deltakeren stadig blir påkalt til å ta valg. Hva er det da ved interaktivitet som vekker en interesse? Tan og Ryan nevner problemløsning som en annen måte å fengsle tilskuerens interesse (Tan, 1996, s. 90-94 og Ryan, 2001, s. 210-214). Tan påpeker at problemløsning gjerne kan regnes som et overflødig interesseaspekt i den tradisjonelle filmen, ettersom det er «umulig» å feile; vi har ikke noen kontroll over hva som skjer. Samtidig er det ikke vanskelig å sette sammen og forstå plottet, og tilskueren «knows that in the end the solutions will always present themselves» (Tan, 1996, s. 92-93). Tan trekker inn dette aspektet hovedsakelig med tanke på utradisjonelle og ulineære filmer, men det kan også knyttes opp mot interaktiv film.

I interaktiv film er det faktisk mulig å feile, og de ofte innviklede strukturene krever mer av tilskuerens fatteevne. I *Bandersnatch* fører enkelte valg til en brå slutt for filmen, og man blir oppfordret til å prøve igjen gjennom et TV-apparat som tar deg tilbake til tidligere punkter i

filmen. Akkurat som i et videospill lærer man av feilen, starter på nytt, og foretar et annet valg (Tan, 1996, s. 90-94). *Bandersnatch* sin relativt komplekse tematikk krever også ekstra fokus fra tilskueren for å forstå, noe som innebærer en annen form for tilfredsstillelse. I motsetning til den tradisjonelle filmen, hvor interessen fokuseres uten anstrengelse grunnet den diegetiske effekten, krever gjerne interaktiv film fokus for at filmen skal gi mening, for at man skal løse problemet, og for å ikke «tape». Tradisjonell film *skaper* fokus; interaktiv film *krever* fokus.

"By asking your reader to contribute to the story, you increase reader interest and investment" (Meadows, 2003, s. 227). På samme måte som interessestrukturen i tradisjonell film bygges på spenning og lettelse, vekker også interaktiv narrativ interesse basert på investering og avkastning, men på annet vis. I den tradisjonelle filmen ble spenningen forsterket over manglende mulighet til å handle, mens i den interaktive filmen knyttes investeringen til vår påvirkning av fiksjonsuniverset. I interaktiv film investerer man tid, dedikasjon og egen involvering i løpet av den filmatiske reisen, og får avkastning etter hvordan universet blir påvirket. Gleden av interaktiviteten avhenger proporsjonalt med kompleksiteten på påvirkningsmulighetene. Har valgene man tar liten effekt på det narrative, vil de interaktive mulighetene gi liten tilfredsstillelse (Meadows, 2003, s. 67-69). Dette motstrider de interaktive filmene sin tendens til å gjøre interaktiviteten til en illusjon for å bevare en narrativ sammenheng.

I en interaktiv film har tilskueren et mål som man jobber mot; et problem som skal løses (Ryan, 2001, s. 245). I en interaktiv film kan dette tenkes å være filmens utløsende handling. I tradisjonell film er dette handlingen som setter hovedkarakterens liv ut av balanse, og handlingen i filmen blir karakterens reise for å gjenopprette denne balansen (McKee, 2014, s. 189-194). I interaktiv film kan det tenkes at det blir vårt mål som tilskuer å gjenoppreise balansen for hovedkarakteren. I *Bandersnatch* blir det vår oppgave å hjelpe Steffan å fullføre spillet, i tro om at dette endelig vil roe sinnet hans. Som nevnt har *Bandersnatch* kun negative slutter, så man klarer aldri helt å løse problemet. Den eneste måten filmen slutter med at spillet til Stefan får best mulig karakter, er hvis han først dreper faren sin, parterer liket, og så havner i fengsel. Allikevel har sluttene ulik grad av feiling og suksess, noe som oppfordrer oss til å starte på ny. Interaktiv film mangler finaliteten til en tradisjonell film, men samtidig gir dette en annen grad av gjenspillbarhet.

Gjenspillbarhet og deltakende kultur

Den tradisjonelle filmen er enveis kommunikasjon, ved at den fiktive verdenen og tilskueren er separert. Den fiksjonelle verdenen eksiterer uavhengig av tilskueren, men tilskueren sin rolle som usynlig vitne avhenger av hans tilstedeværelse foran skjermen (Tan, 1996, s. 54). I en interaktiv film derimot, er det et mer gjensidig forhold. Filmen spør tilskueren: «hva vil du se videre?», tilskueren svarer, og filmen adlyder. Når filmen tilbyr flere slutter, skapes det også en kvalitet av gjenspillbarhet og deltakende kultur.

«Frustration results from the prevention or postponement of the preferred final situation, whereas reward is associated with the enhancement and promotion of the desired final situation» (Tan, 1996, s. 98). Om sluttscenen i en tradisjonell film ikke makter å tilfredsstille tilskueren sine forventninger, risikerer man at tilskueren forlater kinosalen skuffet. I en interaktiv film som *Bandersnatch* er ikke resultatet skrevet i stein, og de alternative sluttene gir filmen en høyere grad av gjenspillbarhet ved at tilskueren øyeblikkelig kan starte filmen på ny om man ikke er fornøyd. Får man for eksempel karakteren 0/5 på spillet til Stefan, ønsker man å prøve på nytt, og unngå den samme feilen. Man kan stadig velge en annen retning, inntil man finner den ettertraktede avslutningen, som gjerne nå er blitt forsterket av den lengre reisen mot målet. Som i et spill øker investeringen av tid og dedikasjon gradvis; man lærer av sine feilskritt og korrigerer valgene, noe som gjør avkastningen større når man omsider når sin ønskede slutt (Tan, 1996, s. 98).

Alternative historielinjer, og mangfoldige sluttsekvenser, tilfører også filmen et sosialt aspekt. Ved en vellykket interaktiv film, som *Bandersnatch*, kan tilskuere samles for å diskutere filmens ulike historielinjer og utfall, med venner, familie, eller på internettforum. Man sammenligner hvilke slutter man har fått, og formidler til andre hvordan man kom dit. Noen har gjerne oppdaget en hemmelig slutt, som man bare kan nå ved å foreta helt spesifikke valg, og deler oppskriften på internett. Det blir en ny form for sosial deltakelse omkring filmuniverset, en deltakende kultur, hvor man sammen kan oppdage nye spennende elementer ved filmen (Delwiche & Henderson, 2012, s. 3-8). Kanskje oppstår det et ønske om å finne alle sluttsekvensene, mens noen tegner kart over arkitekturen på historielinjene, og andre formidler hvordan man kan nå *Bandersnatch* sin hemmelige slutt (Owen, Baysinger & Maas, 2019 og IGN, 2019). Filmen kan da fortsette å ha et liv i tilskuerens hverdag selv i lang tid etter at man så filmen for første gang. Denne typen deltakelse er annerledes enn den tradisjonelle fankulturen, ettersom dette omhandler oppdagelser innad i selve filmen, og ikke

bare løse teorier eller fanfiksjon. Den deltakende kulturen bidrar dermed til gjenspillbarhet, i likhet med videospill hvor det er diskusjoner rundt hva man kan oppdage. Allikevel må den interaktive filmen vekke interesse om tilskueren skal være villig til å prøve på nytt.

Følelser knyttet til interaktivitet som artefakt

Problemløsning, gjenspillbarhet og det sosiale aspektet er alle sentrale elementer ved interaktive filmer sin appell, men samtidig er dette elementer som blir svekket av at interaktiviteten er en illusjon. Gleden av interaktiviteten avhenger proporsjonalt med kompleksiteten på påvirkningsmulighetene; jo mer kompleks interaktivitet, desto mer problemer er det å løse, desto mer gjenspillbarhet er det, og desto mer er det å diskutere (Meadows, 2003, s. 67-69). Interaktivitet som illusjon svekker dermed opplevelsen av disse elementene. Vi vet alt at interaktiviteten svekkes for å bevare en narrativ sammenheng, men vi har enda ikke et tydelig svar på hvorfor man gjør filmen interaktiv. Det er enda et element vi må ta for oss; følelser knyttet til interaktivitet som artefakt.

Tan skriver som nevnt at det er to metoder for å strukturere interesse: via fiksjonsuniverset, gjennom karakterstruktur og tematikkstruktur, og gjennom filmmediet som artefakt. Sistnevnte er en ren fascinasjon knyttet til filmmediet i seg selv, om det så er en utsøkt kamerabevegelse eller en kløktig montage (Tan, 1996, s. 64-66). Startfasen av filmmediets historie blir beskrevet som *cinema of attractions*; tilskuerne flokket til kinosalene, ikke for å se gode historier, men for å se levende bilder. Selve interessen var en ren fascinasjon av å kunne se livets flyt bli fanget for første gang. Etter hvert, når teknikken ikke lenger var noe nytt, avtok denne rene interessen for filmen som artefakt. Tilskuerne ønsket nå å se historier (Gunning, 2007, s. 13-19). Kan interaktivitet i film regnes som en slik forbigående fascinasjon? Det er ofte selve interaktiviteten ved disse filmene som markedsføres fremfor historien, og er ment til å forlokke publikum (Netflix, 2017). Tan skriver at artefaktfølelser er underordnet fiksjonsfølelser, og sammen med historien om *cinema of attractions*, kan dette tilsi at publikums interesse for interaktivitet som artefakt ikke er holdbart i det lange løp (Tan, 1996, s. 226-227). Den narrative historien viser seg alltid å være uopphørlig i menneskets sosiale tilhørighet (Ryan, 2001, s. 270).

Spiller interaktive filmer på sine kvaliteter?

Fra alt vi har gått gjennom til nå, kan det argumenteres for at når interaktiviteten er en illusjon, står den interaktive filmen i fare for å skuffe både tradisjonelle og interaktive tilskuere. Den tradisjonelle tilskueren vil frustreres over den manglende diegetiske effekten, og alle de ulike retningene som er hindringer på vei mot målet. Den interaktive tilskueren vil bli skuffet over at interaktiviteten er en illusjon; den fremstår som mer kompleks enn den egentlig er, noe som går på bekostning av problemløsning, gjenspillbarhet, den deltakende kulturen, men også artefaktfølelsen. Dette er alle kvaliteter ved interaktiv film, som ikke blir realisert til sitt fulle potensiale når interaktiviteten er en illusjon. Å forholde seg til interaktiviteten gjennom et metaperspektiv, slik som *Bandersnatch* gjør, er en måte å bevare interessen gjennom tematikk- og karakterstrukturen, men, som Ryan har argumentert, er ikke dette holdbart. Interaktiviteten går på bekostning av diegetisk innlevelse, selv om filmen forholder seg selvrefleksiv. Den interaktive filmen har sine egne kvaliteter, men de blir svekket av at filmen prøver å bevare tradisjonelle konvensjoner.

Konklusjon

Min problemstilling i denne oppgaven har vært: «*Hvordan blir filmopplevelsen påvirket av interaktivitet?*». En ambisiøs problemstilling, med tanke på at enhver tilskuer vil ha en ulik opplevelse av filmen. Med teorien jeg har presentert, og de ulike begrensningene jeg har gjort, har jeg allikevel presentert grunnleggende argumenter for hvordan interaktivitet påvirker filmopplevelsen.

Vi har sett at interaktivitet og innlevelse ofte går på bekostning a hverandre, noe som fører til at vi har med to vidt forskjellige opplevelser å gjøre. Interaktivitet hindrer diegetisk innlevelse i filmuniverset, samtidig som den kan gå på bekostning av den tradisjonelle interessestrukturen som baserer seg på kausale sammenhenger, noe som fører til at tilskueren av den interaktive filmen gjerne må anstrenge fokuset sitt mer. Interaktiv film kan allikevel fengsle tilskueren på annet vis, ved å skape interesse rundt problemløsning og interaktiviteten som artefakt, noe som fører til gjenspillbarhet og en deltakende kultur. Komplexiteten på interaktiviteten er en glede i seg selv. Det er allikevel en tendens innad interaktiv film å gjøre interaktiviteten til en illusjon.

Filmskaperne lar interaktiviteten virke mer kompleks enn den er, for å bevare en narrativ sammenheng, samtidig som de bevarer artefaktfølelsene knyttet til interaktivitet. Dette går på bekostning av de interessebærende kvalitetene ved interaktiv film, noe som tilsier at filmopplevelsen svekkes hvis interaktiviteten er en illusjon. Den interaktive filmen kan fortsatt bære en tematikkstruktur og karakterstruktur, og vekke interesse gjennom dette, dersom filmen er selvbevisst, slik som *Bandersnatch*, men dette kan fort bli gammelt i det lange løp.

Det viktigste vi kan trekke ut av denne undersøkelsen er dermed at vi har med to forskjellige filmopplevelser å gjøre, allikevel prøver interaktiv film ofte å forholde seg til tradisjonelle konvensjoner. Det er tydelig at interaktiv film har sine egne kvaliteter, men videre forskning er nødvendig for å finne ut hvordan interaktiv film endelig kan etablere seg som en selvstendig sjanger.

Litteraturliste

- Bejan, B. (Regissør). (1992). *I'm Your Man* [DVD]. USA: ChoicePoint Films.
- Bordwell, D., Staiger, J. & Thompson, K. (1988). *The Classical Hollywood Cinema – Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge.
- Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror – or Paradoxes of the Heart*. New York & London: Routledge.
- Delwiche, A. & Henderson, J. J. (2012). Introduction: What is Participatory Culture? I A. Delwiche & J. J. Henderson (Red.), *The Participatory Cultures Handbook* (s. 3-9). Abingdon: Routledge.
- Gunning, T. (2007). The Cinema of Attractions: Early Film, its Spectator and the Avant-Garde. P. Grainge, M. Jancovich & S. Monteith (Red.), *Film Histories – An Introduction And Reader* (s. 13-20). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- IGN. (2019, 11. januar). Bandersnatch Map - All Choices and Outcomes. Hentet fra https://www.ign.com/wikis/black-mirror/Bandersnatch_Map_-_All_Choices_and_Outcomes
- McKee, R. (2014). *Story – Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. London: Methuen.
- Meadows, M. S. (2003). *Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative*. Indianapolis: New Riders.
- Netflix. (2017, 20. juni). *Kids Interactive Adventure | Official Trailer [HD] | Netflix* [Videoklipp]. Hentet fra https://youtu.be/tkKY_xP7dPU
- Netflix. (2019, 27. mars). *You vs. Wild | Interactive Series ft. Bear Grylls | Official Trailer | Netflix* [Videoklipp]. Hentet fra <https://youtu.be/pwcr3cc0LZM>
- Owen, P., Baysinger, T. & Maas, J. (2019, 1. mars). 'Black Mirror: Bandersnatch' Has a Secret Ending With a Crazy Easter Egg. Hentet fra <https://www.thewrap.com/black-mirror-bandersnatch-ending-secret-post-credits-scene-bus-easter-egg-tuckersoft-zx-spectrum/>
- Ramachandran, N. (2019, 12. mars). Netflix 'Doubling Down' on Interactive Series After 'Bandersnatch' Success. Hentet fra <https://variety.com/2019/digital/asia/netflix-doubling-down-on-interactive-series-bandersnatch-success-1203161088/>

Rienecker, L., Jørgensen, P. S., & Skov, S. (2013). *Den Gode Oppgaven – Håndbok i oppgaveskriving på universitet og høyskole* (2. utg.). Bergen: Fagbokforlaget.

Ryan, M.L. (2001). *Narrative as Virtual Reality – Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore & London: John Hopkins University Press.

Slade, D. (Regissør). (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [Spillefilm]. USA & Storbritannia: Netflix.

Tan, E. S. (1996). *Emotion and the Structure of Narrative Film – Film as an Emotion Machine*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Truong, A. (2015, 22. juli). You're not alone: Binge watching is a solo activity for most people. Hentet fra <https://qz.com/460587/youre-not-alone-binge-watching-is-a-solo-activity-for-most-people/>

Wortham, J. (2015, 30. januar). 'Black Mirror' and the Horrors and Delights of Technology. Hentet fra <https://www.nytimes.com/2015/02/01/magazine/black-mirror-and-the-horrors-and-delights-of-technology.html>

