

Hvorfor er film ikke interaktive?

Om forholdet mellem film, interaktivitet og publikum. Om "Push" og "Pull" Om regler, fortællinger og filminstruktører.

Man kunne stille sig spørgsmålet: Hvorfor reagerer film og tv-fortællinger ikke på deres publikum og tilpasser sig det imens fortællingen sker? Spørgsmålet lyder i første omgang underligt, men filmens narrative forfædre; teatret og den mundtlige fortælling tilpasser sig jo netop sit publikum for hver gang: skuespillere spiller en lille smule anderledes for at indfange et utålmodigt publikum og den mundtlige fortælling udformes med stor tanke på tilhørerne. Derfor kunne det være et godt spørgsmål: Hvorfor reagerer film ikke på deres publikum? Hvorfor er de ikke interaktive? Eller rettere; hvorfor består den eksisterende filmiske interaktivitet i at zappe rundt med fjernbetjeningen eller spole lidt hist og her?

Naturligvis findes der en lang række historiske forsøg på at lave "Interaktive film" (se Chris Hales' samling af eksempler), forsøg som i det store hele er mislykket - under alle omstændigheder kommercielt. Man kunne nævne mange teknologiske og logiske grunde til umuligheden af 'en interaktiv film', bl.a. problemet i kausalt opbyggede interaktive fortællinger med den evige forgrening af træstrukturen, den såkaldte "Branching Tree Death". Men på den anden side af denne filmiske fiasko er en uomtvistlig succesfuld genre vokset frem: computerspil. Mest kommercielt, men til tider også kunstnerisk.

Den veletablerede genre "lineære narrative filmiske fortællinger", altså 'film' som vi kender dem, er envejskommunikation hvor afsenderene (fotograf / instruktør / klipper osv) gør sig forestillinger om hvordan publikum vil forstå de billeder, ord og lyde som de præsenteres for, altså hvordan publikum vil konstruere fortællingen. Ofte er denne opfattelse af publikum baseret på filmfolkenes / TV-folkenes 'mave-fornemmelser', altså subjektive opfattelser; erfaring fra tidligere produktioner. Fra filmfortællernes side indbygges en vis grad af forudsigelighed, af redundans i fortællingen dels for at publikum skal kunne placere fortællingen i en bestemt genre (én type forudsigelighed), dels i og med at der er tale om et lineært retorisk forløb som kan være genstand for en vis grad af uopmærksomhed eller fejlfortolkning hos modtagerne (som måske zapper rundt mellem flere kanaler eller som kun giver TV'et en begrænset mængde opmærksomhed), dels som 'belønning' af tilskuerne for 'rigtig' afkodning. Men grundlæggende er film / TV-fortællingen døv og blind overfor publikums opfattelse af det set og hørt, derimod findes der en udtalt forventning fra filmens side om forståelse og opmærksomhed. Den lineære filmiske fortælling beder ikke om svar på forståelsen (afkodningen) fra modtagerne. Vi sidder tilbage med nogle seer-tal og et par målgruppe-screenings og prøver at forstå publikums oplevelse.

Dette forhold er principielt set omvendt i "Interaktive Film" idet publikum selv interagerer og vedligeholder det filmiske forløb. Her vil hver 'handling' - hver interaktion - fra publikums side være en definition eller bekræftelse på forholdet mellem film og tilskuer. Situationen ligner på en meget formaliseret måde 'gadeteatret' eller 'oplæsningen' (improvisationen) fordi forholdet til publikum konstant skal bekræftes, dog med den væsentlige forskel at den interaktive films evne til at reagere på omgivelserne kun fungerer rudimentært. De eksisterende eksempler på interaktive film er kun delvist lydhøre overfor sit publikum i og med at de ofte kun tilbyder en ganske begrænset 'dialog' eller foranderlighed til sit publikum. Interaktionsmulighederne og den

dynamiske sammenstilling af filmmaterialet er når det kommer til stykket temmelig begrænset i de fleste interaktive filmiske fortællinger.

Genren "Interaktiv Film" har haft det overordentligt svært ved at finde en relation til publikum, der kan bære udover den tekniske fascination. Hvorfor? Et bud kunne være at "Den interaktive Film" er hæmmet af at den af sit publikum først og fremmest forstås som "film"; altså en etableret genre, et lineært retorisk forløb som ikke kræver gensvar eller bekræftelse fra sit publikum – et 'døvt' medie, der ikke sanser sit publikum, men i stedet gør antagelser om det. Et andet bud kunne være at filmiske sekvenser i sin natur er "frosne øjeblikke", altså optagelser af noget der har fundet sted, mens karakteristisk for computeren er indholdet på skærmen sættes sammen i nuet af en række forskellige visuelle elementer, (Vinduer) og at indholdet på computerskærmen af brugerne opfattes som noget der er dynamisk foranderligt afhængigt af ens interaktion.

Når man derfor viser 'frosne' filmiske forløb på computeren og forsøger at gøre dem interaktive i den ringe grad de kan forandres (i praksis kun at kunne vælge mellem forskellige allerede indspillede billedsekvenser) kunne man sige at man både forråder filmens og computerens struktur. Eller rettere: der er brug for at opløse begges nedarvede struktur. Samtidigt venter publikum – qva begrebet "film" en narrativ autoritativ definition på fortællingens start og slutning.

Et tredje bud kunne være at der er en konflikt mellem de allerede fastlagte sammenhænge som det klippede filmiske forløb repræsenterer (en cause-effect) og computeren som en regelbaseret dynamisk maskine, der hele tiden afprøver en situation ud fra regler så som: "hvis.... så..., ellers..." Spørgsmålet som står ubesvaret i mødet mellem narrativ fortælling og computer er om det er muligt at udforme regler for sammensætning af filmiske forløb (i relation til et givent narrativt eller non-narrativt forløb) som ville gøre en interaktiv filmisk fortælling interessant som et forløb, der er et resultat af regler, snarere end af en instruktørs beslutninger eller om det stadigvæk er mere interessant at se en filminstruktørs sammenstilling af filmbilleder end computerens ditto. Under alle omstændigheder er en forudsætning for den interaktive film en ny forståelse af narrativitet (altså noget helt andet en det psykologiske drama / "The Well-made Play" / Eugene Scribe og 'Hollywood' psykologisering af det klassistiske drama. Måske skal vi snarere kigge på den oplevelse som dannes når man zapper rundt på TV-kanalerne med lyden skruet ned og en anden lydlig fortælling i stedet i form af musik eller ens families småsnak?

Hvorfor Interagere med filmen? Hvorfor skulle publikum interessere sig for at ændre eller bryde ind i fortællingen?

Om forskellen på computerprogrammer og filmiske forløb. Om et bud på motivation for at interagere. Om "Artige" og "Uartige" computerprogrammer; mellem 'valg', 'uforudsigelighed / forudsigelighed' og 'relation'

Det er ofte blevet sagt at computerbrugere betragter deres computer som en slags levende væsen; et væsen der med større eller mindre situationsfornemmelse responderer på brugerens behov – eller rettere interaktion – i form af valg blandt muligheder og lodrette ordrer iform tastatur og muse-klik. Hvis computerprogrammet gør hvad vi forventer af det er det et "artigt" computerprogram, der ikke taler os imod med 'ulydighed'. Men dette herre-slave forhold til trods så er og bliver computeren en maskine – så spørgsmålet er hvordan vi, når vi designer dens ansigt mod omverdenen ("interface") kan sætte os ind i den 'samtale' som computerbrugeren har

med sin computer: ”Kom nu, gamle dreng, giv mig nu min webmail så jeg kan komme videre med dagens program...” Altså: Den måde vi som brugere almindeligvis interagerer med vores computer på er drevet af helt bestemte mål vi vil opnå og foregår som en forhåbentlig logisk og forudsigelig konversation med computeren. Vi kan normalt ikke li’ hvis computeren ikke fortæller hvad den laver... Altså er valg drevet af brugerens mål her og nu; forhåbentlig er udfaldet forudsigeligt og relationen mellem computer og bruger er baseret på tillid.

En interessant computergenre, som bryder med dette 1:1 forhold mellem valg og udfald er computerspillet. Her – i et legende mikrokosmos af allerede etableret tillid – opløses det direkte forhold mellem valg og udfald med computerens ’uartige ulydighed’; det bliver tværtimod brugerens (spillerens) opgave at undersøge forholdet mellem valg og udfald (resultat) for at blive så god til at afdække og beherske de regler der ligger bag spillet; at mestre det. At gøre sig til herremester over det ulydige system. Grunden til at det principielt er spændende at forsøge at beherske spillet er at spil er regelstyrede men uforudsigelige forløb bygget af simple generiske elementer (’brikkerne’), der kan kombineres i et højt antal kombinationer. De formelle regler er oftest enkle, men de mulige udfald er uendelige. (tænk på fodbold..) ”Kontrakten” med brugeren (spilleren) er baseret på aktiv deltagelse; spillet opstår i brugen eller mødet med publikum. Målet kan være klart defineret ”at vinde” eller det kan være ”at undersøge / afprøve” – eksplorativt. Der kan være usikkerhed om hvilke begivenheder der vil indtræffe, men forudsigelighed i.f.t. mulige begivenheder (qva genren). Konsekvensen af den enkelte handling er delvist ukendt, men er indenfor den ramme som spillet har opstillet. Spillerens sekundære mål er at forstå og beherske systemets bagvedliggende regler.

Jeg tror at mange interaktive filmprojekter sætter sig mellem disse to stole; på den ene side det ’artige’ computerprogram, der på den mest forudsigelige måde gør 100% hvad brugeren forventer og dermed fungerer som et lydigt redskab i hænderne på brugeren, på den anden side ”spillet”, hvor brugeren stræber mod et veldefineret mål, mod at beherske det ulydige system og hvor undersøgelsen af systemet bag spillet (.grunden til ulydigheden... hvordan valg og udfald hænger sammen) er selve oplevelsen eller ihverfald en stor del af den.

Et spørgsmål som mange interaktive film ikke har kunnet eller villet svare på er ”Hvad motiverer brugeren til at interagere? Både i.f.t. de enkelte valg / den enkelte aktion og med systemet som helhed? Hvilken drift driver brugeren fremad?” Problemet er vel her at ”Den interaktive film”s ophav – den traditionelle film - ikke forventede nogen direkte handling eller bekræftelse af publikum (vel at mærke efter billetkøbet eller efter ’point of no return’) udover det mentale implicite arbejde med at konstruere ’filmen’ eller rettere dens betydning for hver enkel publikum mens det lineære billedforløb kører over skærmen. ”Den interaktive film” vil externalisere denne betydningsdannelse og forventer ofte at dens publikum skal træffe ’valg’ som defacto udtrykker dette publikums forståelse af fortællingen. Problemer med ’valget’ er blot at det skal være motiveret, kvalificeret og ske i en atmosfære af tillid, uanset om udfaldet er lydigt-forudsigeligt eller legende-uforudsigeligt. Men hvis publikum (brugeren) ikke har noget mål med interaktionen, kan ’valget’ ikke være et reelt valg, og hvis der ikke er en ’genre-kontrakt’ mellem den interaktive film og brugeren kan valget ikke ske i tillid; enten vil brugeren ikke engagere sig intellektuelt / emotionelt i valget af frygt for at bliver ignoreret / misforstået af systemet; ”det ulydige system”, eller omvendt er udfaldet af valget så forudsigeligt at interaktionen i sig bliver usynlig og dermed så uvedkommende at den allerede eksisterende genre ’lineær film’ kunne viderebringe fortællingen bedre - uden interaktivitet.

Jeg tror at rollen for instruktøren af den interaktive film er dels at give afkald på en del af sin styring af den filmiske fortælling, nemlig den, der styrer rækkefølger, men derimod snarere at blive en slags 'arkitekt' som designer et rum for handling eller udforskning. Jeg tror også at det i den interaktive genre er essentielt at give afkald på at lave film i traditionel forstand; interaktions-motivationen må hentes fra den explorative del af spilverdenen og filmbilledet må opløses som et "ready-made" frosset øjeblik, men må integreres i resten af skærmens grafik og dele egenskaber med den. Filmbilledet må ud af sin ramme ("framing") og tage del i computerens øvrige algorimiske liv; det må opgive sin insisteren på at være noget 'allerede optaget', noget 'allerede komponeret' og endelig må filmbilledet lade sig påvirke af sine omgivelser (resten af computeren) på en dynamisk foranderlig måde på samme måde som computerspil er dynamisk foranderlige visuelle-composit verdener. Altså billedet som en blanding af computergenereret grafik og filmoptagelser.

Jeg tror at publikums betegnelse af fænomenet "Interaktiv Film" må væk fra begrebet "Film" forstået som et narrativt naturalistisk auteur-defineret retorisk forløb, og væk fra begrebet "Interaktiv", over mod en explorativ interaktion med et visuelt materiale som bl.a. kan, men ikke udelukkende består af forudindspillet fotografisk materiale. Vi må finde et andet ord betegner fænomenet; "Levende billedlandskaber" kunne være en mulighed. Og endelig må filmfolk lære at forstå computeren som en regelbaseret, dynamisk maskine – ikke som en distributionskanal. For at denne forståelse kan ske må filmfolk opgive deres forudfattede opfattelser af computeren og forstå dens sande natur.

Jannick Kirk Sørensen, juli 2004

Skitse til seminar 6 – non-linear storytelling

Læringsmål:

At forstå det grundlæggende anderledes forhold ('kontrakt') med publikum / brugere ved værker, der inviterer til indgriben / navigation / udforskning ; altså Non-lineære fortællinger i bredeste betydning: Fra kanal-zapperi (parallelle lineære forløb) over navigerbare systemer (DVD-ekstramateriale) til "OnTheFly"-kompilering og action-consequence (regelbaserede filmiske forløb: "Interaktive fortællinger" og "Spil"). Hovedvægten lægges på en konceptuel forståelse af sidstnævnte med en afprøvning enten på konceptuelt plan og / eller i en low-tech readymade skabelon af regelbaserede systemer.

Forløbet skal herudover give deltagerne en fornemmelse for de tekniske muligheder og begrænsninger i.f.b.m. levende billeder på computerskærmen, herunder: Streaming / komprimeringsformater / kvalitet vs. loade-tid via internet. Deltagerne skal have et mini-kompendie om "How-to-do" videokomprimering (valg af keyframe-hastighed, pixel-billedstørrelse, "quality", komprimeringsalgoritmer. Deltagerne skal ikke nødvendigvis opnå en fuld forståelse, men lære problematikkerne at kende.

Konkretisering i øvelser:

Når det gælder struktureringen af fortællings-materiale ("rå-historien"), må vi få deltagerne til at tænke på deres projekt (eller et fiktivt temporært projekt) som andet end et retorisk (argumentatorisk-dramaturgisk) forløb af filmiske udsagn, hvis retorik udtænkes allerede når filmen planlægges som ide eller manuskript. Vi må få deltagerne til at se på de mulige historier / læsninger der findes i materialet som et non-hierarkisk rum, hvor den retoriske argumentation ikke konstrueres af filminstruktøren, men derimod af modtageren (brugeren) i selve brugen af systemet.

Vi kunne trække en parallel til have-design eller park-design: at lave et netværk af forløb som kan anskues fra flere vinkler eller sider; med detaljer og med 'store linier', som snoede forløb eller med sigt-linier, som kan opleves i forskellige foranderlige 'versioner' afhængigt af forskellige ydre faktorer; vejr, tidspunkt, årstid. (check op på have-design)

Opgave til deltagerne: tegn et kort over en have / eller park til din film. Tegn stier, smut-veje og pladser. Placér din films enkelte fortællelementer langs stierne (evt. via screendumps printet ud på pap)

Vi kan lave en øvelse hvor vi diskuterer forskellige fysiske måder at interagere med computeren på: mouseOver, mouseDown, taster, mikrofon-input, bevægelses-sensorer (til udstillingsbrug) etc.

Opgave til deltagerne: Tænk på din film som bestående af gentagne handlinger; dine hovedpersoner, der gentager bestemte handlinger eksempelvis hver dag. Forestil dig at optage nogle af disse gentagne handlinger.

Det korte af det lange er at ændre den 'værk'-forventning publikum måtte have til den interaktive film;

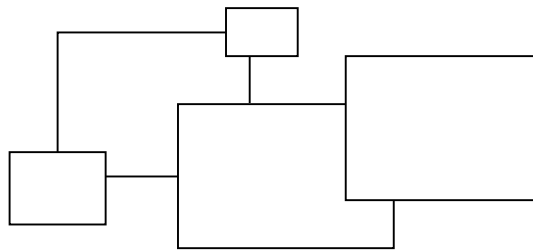
- Den er ikke (skal ikke være) en mekanisk identisk gentagelse hver gang den opleves.
- Den afspilles ikke, men dannes undervejs
- Dens cause-effect er ikke alene bestemt af instruktører, men også af publikums sammenstilling.

- Den består af en mængde af materiale (filmklip, lyd, tekst) som sammenstilles 'OnTheFly' efter bestemte regler defineret af instruktøren.

Ideer til interaktive formater:

Format-ide 1: "Gåde-film"; man skal gætte en gåde (evt. udtrykt i billeder) for at gå videre enten ud af en lineær streng eller i en simpel træstruktur.

Format-ide 2: Kubistisk udforskning: "Explorer" at filme et objekt eller en begivenhed med en masse indstillinger / flere kameraer og derefter gøre alle indstillingerne tilgængelige non-hierarkisk ala så flere synsvinkler ala kubisme er synlige samtidigt: kombination af film og kubisme. Problemfelt: rumlig gengivelse af film:



Jannick Sørensen.

Juli 2004