Iskustvo interaktivnog filma

Kocanjer, Pavle

Master's thesis / Diplomski rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of dramatic art / Sveučilište u Zagrebu, Akademija dramske umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:205:962965

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-28**

Repository / Repozitorij:

Repository of Academy of Dramatic Art







SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AKADEMIJA DRAMSKE UMJETNOSTI

PAVLE KOCANJER

ISKUSTVO INTERAKTIVNOG FILMA

Pisani dio Diplomskog rada

Zagreb, 2020.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AKADEMIJA DRAMSKE UMJETNOSTI
Studij snimanja
Usmjerenje filmsko i video snimanje

ISKUSTVO INTERAKTIVNOG FILMA

Diplomski rad

Mentor: dr. art. Tihoni Brčić, v. pred. **Student: Pavle Kocanjer**

Zagreb, 2020.

Interaktivni film

Sažetak

Počevši već 1967. s prvim interaktivnim filmom u kinima do danas, tehnologija je napredovala, a s time i načini na koji su takvi filmovi izvedivi. Mali broj ljudi uopće ima predodžbu o tome kako interaktivni film izgleda. Na neki način svaki film može biti interaktivan u raznim fazama svojeg postojanja - publika razgovara o očekivanjima i dojmovima, razgovaraju uživo ili na internet forumima o razumijevanju, uspjehu, interesu i slično. Ako se radi o filmovima s nastavcima, svaki sljedeći nastavak ima život prije i kasnije te život nekog filma postoji dok se prikazuje u kinima, a prikazivanje ovisi o izlasku (interakciji) ljudi u kino dvorane da bi pogledali neki film. Interaktivni film, osim prije i kasnije, interaktivan je za vrijeme samog gledanja, napravljen posebnim aplikacijama koje omogućavaju gledatelju da kontrolira ishod filma. Iako na prvi pogled vrlo slični videoigrama, oni to nisu. Videoigre su jedan sasvim drugačiji svijet koji funkcionira sam za sebe iako s filmom ima puno okosnica i sličnosti te sve više nalikuju jedno na drugo. Videoigra ima tendenciju izgledati što realnije i prirodnije te se snimaju prave scene s glumcima koje se kasnije animiraju, dok filmovi sve češće također koriste digitalnu animaciju za stvaranje nekih likova, koje ne mogu imati u stvarnosti. Internet platforma koja pruža uslugu videa na zahtjev, *Netflix,* trenutno je vodeći konkurent prikazivanja interaktivnog sadržaja. Sadrži dokumentarni, animirani i igrani interaktivni sadržaj koji se tamo može pogledati. Svaki od navedenih ima svoje prednosti i mane i svaki od njih još je samo testiranje i probna verzija za nešto ozbiljnije u budućnosti. Da bi se interaktivni film uopće napravio, potrebno je puno promišljanja i crtanja dijagrama tokova da bi se mogli izračunati i spojiti svi mogući izlazi i akcije koje se mogu vidjeti. Kod pisanja scenarija, treba dobro osmisliti gdje staviti izbor, na što će utjecati, hoće li naizgled bezazlena odluka na početku filma imati utjecaja na neku radnju koja se nalazi tek na kraju te što maštovitiji i interesantniji način na koji će se donošenje odluka odvijati. Kompleksnost opcija i mogućnosti je velika i inovativna. Interaktivni film ne samo da povećava koncentraciju, empatiju i znatiželju gledatelja, već potiče i konverzaciju s prijateljima i ljudima na internetu o njihovim ishodima te nekoliko gledanja filma kako bi iskusio različite završetake i ishode. Budućnost interaktivnog filma ima dobru priliku biti svijetla, no pitanje je hoće li se iskoristiti. U Hrvatskoj interaktivni film još nije zaživio te nema nekih naznaka takvog smjera snimanja filma. Dok se to ne ostvari, Hrvatska publika željna interakcije, morati će i dalje ići na internet platforme za gledanje takvog sadržaja.

Ključne riječi

interaktivni film, publika, interakcija, videoigra, tehnologija, kinematografija

Summary

Beginning as early as 1967 with the first interactive film to date, technology has advanced, and with it the ways in which such films are made. Few people have any idea what an interactive movie looks like. In a way, every movie can be interactive at different stages of its existence. It can be said that a regular feature or documentary film can be interactive before and after watching, where the audience talks about expectations and impressions, comment in person or on internet forums about understanding, success, interest and the like. Also, if it is a movie with sequels, each sequel has a life before and after, and the life of a movie exists while it is shown in cinemas, and the screening depends on the interaction of people and going out to the movie theaters. The interactive movie, except before and after, is also interactive during the viewing itself, made with special software that allows viewer to control the following actions. Although very similar to video games at first glance, they are not. Video games are a completely different world that works on its own, they share some similarities with interactive movies but more and more they look like one another. Video games tend to look as realistic and natural as possible, and shoot real scenes with actors who are later animated, while movies are also increasingly using digital animation to create some characters they may not have in reality. The *Netflix* streaming platform is currently the leading provider of interactive content, including documentary, animated and feature films. Each of them has its own advantages and disadvantages and each of them is just a test and trial for something more serious in the future. In order to make an interactive movie at all, it takes a lot of thinking and drawing flow charts to be able to calculate and merge all possible outputs and actions that can be seen. One needs to think carefully about where to incorporate interactive options, what can they affect, whether the seemingly innocuous decision at the beginning of the film will affect an action that is at the end, and the more imaginative and interesting way in which decision making will take place. The complexity of options and possibilities is great and ingenious. Not only does the interactive movie increase viewer concentration, empathy, and curiosity, it also encourages conversations with friends and people on the internet or elsewhere about their outcomes, and of course encourages the viewer to watch it several times to experience different endings and outcomes. The future of interactive film has a good opportunity to be bright, but the question is whether it will be used. In Croatia, the interactive film has yet to become the interest of film makers.

Key Words

Interactive film, audience, interaction, videogame, technology, cinematography

SADRŽAJ:

Sažetak

1. Uvod.....5
2. Početak interaktivnog filma.....6
    2.1. Definiranje interaktivnosti na filmu.....8
        2.1.1. Prije gledanja.....9
        2.1.2. Za vrijeme gledanja.....9
        2.1.3. Nakon gledanja.....10
        2.1.4. Ponovno gledanje.....11
3. Granica između filma i videoigre.....12
4. Interaktivni film danas.....15
    4.1. Animirani serijal (*Minecraft: Story Mode*).....16
    4.2. Igrani film (*Black Mirror: Bandersnatch*).....17
    4.3. Dokumentarni serijal (*You vs The Wild*) 18
5. Produkcija interaktivnog filma.....19
        5.1. Scenarij.....20
        5.2. Glumci.....22
        5.3. Izvedba.....23
6. Gledatelj interaktivnog filma.....24
7. Budućnost interaktivnog filma.....26
    7.1. Interaktivne platforme.....26
    7.2. Amaterski dosezi.....27
    7.3. VR interaktivni filmovi.....30
8. Zaključak.....31
9. Literatura.....32
10. Filmografija.....34
    10.1. Video intervju.....34
11. Videoigre.....35
12. Popis slikovnog materijala.....35

1. Uvod

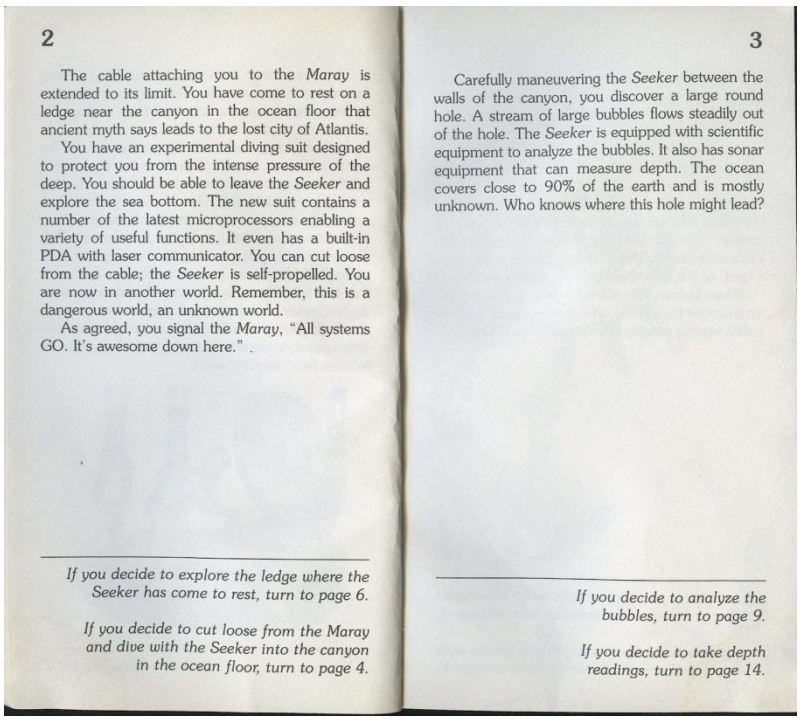
U današnjem modernom užurbanom svijetu, ljudi hodaju s pogledom u svoje pametne mobitele, objavljujući fotografije, skrolaju, lajkaju, gomilaju sadržaj na internetu koji ubrzo nakon nekoliko pogleda, postane zaboravljen. Krate si vrijeme gledanjem svojih omiljenih serija ili filmova upravo na tim malim uređajima te im je koncentracija za gledanje nekog filma manja no ikad. Dobro rješenje za povećanje koncentracije i angažman gledatelja prema filmu za bolji utisak i iskustvo gledanja, jest upravo interaktivni film, koji zahtijeva puno veću pozornost i aktivnost gledatelja od bilo kojeg drugog. Igrač kada igra neku videoigru, u potpunosti joj je posvećen, želi ostvariti najbolji uspjeh, vidjeti priču, biti aktivan, ne izgubiti život i slično – dok igra, njegova koncentracija i fokus, usmjereni su na tu igru, a ne na mobilni uređaj, ili na svijet oko njega. On je u tom trenutku u virtualnoj stvarnosti. Interaktivni film može postići sličan efekt. Ako je dovoljno dobro i maštovito napravljen, gledatelj takve vrste filma biti će posvećeniji praćenju radnje, jer se u bilo kojem trenutku može desiti nešto što će on morati napraviti za, njemu draži, ishod filma. Ako se dovoljno angažira i posveti, može osjećati veću empatiju za likove i radnju, a nakon što film iskusi jednom, htjet će vidjet što bi se desilo da je u ključnom trenutku donio neku drugu odluku te uči na greškama. Tako će, umjesto 90 minuta, potrošiti još minimalno toliko te će film pogledati barem dva puta. Gledatelj je tako jednom filmu posvetio više vremena, bolje je popratio cijelu radnju te će sjećanje na njega ostati dulje nego na neki drugi, običan linearni film. Interakcija prije, za vrijeme i poslije filma, može biti ostvarena na razne načine, koji će se spomenuti u nastavku.

2. Početak interaktivnog filma

Prvo upoznavanje publike s interaktivnošću, bilo je u posebno kreiranom kinu čehoslovačkog paviljona na Svjetskoj izložbi 1967. u Montrealu u Kanadi. Radi se o čehoslovačkoj komediji *Kinoautomat* (Radúz Činčera, Ján Roháč, Vladimír Svitáček). U ključnom trenutku, na pozornicu je izašao moderator koji bi viknuo „Stop" te se film zaustavio. On bi iznio predložene ishode filma, a publika je, na posebno izgrađenim konstrukcijama u sjedalima, stiskala zeleni gumb za odobravanje ili crveni za suprotno. Sustav je zbrajao glasove te je sljedeća radnja išla prema odlukama većine. Umjesto samo jednog, bila su dva projektora koja su omogućavala nesmetano puštanje filma s već prije namještenom vrpcom u svakom od njih. Kroz film je tako bilo osam situacija o kojima je publika odlučivala.[1]

Digitalno razdoblje dovelo je niz novih uređaja i načina gledanja filma, pa se tako iz kino dvorana prelazi u tzv. kućna kina, odnosno gledanje filmova u vlastitom domu. Računala, video uređaji, igrače konzole, internet i pametni mobiteli, pružaju novo iskustvo gledanja filma, posebice interaktivnog. Osim filma postoji i serijal knjiga Izaberi svoju avanturu (*Choose Your Own Adventure*), koje su bile inspiracija nekim današnjim interaktivnim filmovima poput filma *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, Charlie Brooker, 2018.), u kojem glavni lik želi adaptirati istoimenu knjigu u videoigru[2]. Na dnu stranice interaktivnih knjiga, postoje dva ponuđena ishoda te svaki vodi na određenu stranicu na kojoj piše sljedeća radnja, Slika 1. Uspješnost takvih knjiga bila je neupitna, a pravi pokazatelj za to jest činjenica da se u razdoblju od 1979. do 1998., u izdavaštvu *Batnam Books*, napravilo više od 180 serija knjiga, koje su prodane u preko 250 milijuna primjeraka prevedene na 38 jezika.[3] Dobra motivacija za daljnji razvoj interaktivnosti i razbijanje pasivnog gledanja u nekom linearnom mediju kao što je film.

[1] Činčerová, Alena, *The world's first interactive film,* http://www.kinoautomat.cz/index.htm?lang=gbr (pristup: 02.02.2020.)
[2] Holmes, Linda, *'Black Mirror: Bandersnatch' Makes You Choose Your Own Adventure* https://www.npr.org/2018/12/28/680671691/black-mirror-bandersnatch-makes-you-choose-your-own-adventure?t=1583964893492 (pristup: 08.03.2020.)
[3] Lodge, Sally, *Chooseco Embarks on Its Own Adventure,* https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-book-news/article/209-chooseco-embarks-on-its-own-adventure.html, (pristup: 02.02.2020.)



2

The cable attaching you to the *Maray* is extended to its limit. You have come to rest on a ledge near the canyon in the ocean floor that ancient myth says leads to the lost city of Atlantis.

You have an experimental diving suit designed to protect you from the intense pressure of the deep. You should be able to leave the *Seeker* and explore the sea bottom. The new suit contains a number of the latest microprocessors enabling a variety of useful functions. It even has a built-in PDA with laser communicator. You can cut loose from the cable; the *Seeker* is self-propelled. You are now in another world. Remember, this is a dangerous world, an unknown world.

As agreed, you signal the *Maray*, "All systems GO. It's awesome down here." .

If you decide to explore the ledge where the Seeker has come to rest, turn to page 6.

If you decide to cut loose from the Maray and dive with the Seeker into the canyon in the ocean floor, turn to page 4.

3

Carefully maneuvering the *Seeker* between the walls of the canyon, you discover a large round hole. A stream of large bubbles flows steadily out of the hole. The *Seeker* is equipped with scientific equipment to analyze the bubbles. It also has sonar equipment that can measure depth. The ocean covers close to 90% of the earth and is mostly unknown. Who knows where this hole might lead?

If you decide to analyze the bubbles, turn to page 9.

If you decide to take depth readings, turn to page 14.

Slika 1. Izaberi sam svoju avanturu (*Choose Your Own Adventure*) interaktivna knjiga.

Nakon interaktivnog kino projekta, jedan od prvih relevantnih interaktivnih kućnih DVD primjera jest film *Star Trek: Borg* (James L. Conway, 1996.). U njemu gledatelj može birati između nekoliko opcija koje su mu ponuđene, a povremeno dolaskom do bezizlazne situacije vraća se nekoliko koraka unatrag te steknutim iskustvom odabire druge ponuđene opcije. Osim donošenja običnih odluka poput rečenice koju će glavni lik izgovoriti i biranja između dvije ili tri ponuđene radnje, postoji pokazivač (eng. *cursor*) kojim se može upravljati po slici te imati interakciju s nekim predmetima koje bi glavni lik trebao koristiti ili slično. Ovaj film pokušaj je spajanja videoigre i filma, dostupan je na računalima gdje se upravlja mišem i tipkovnicom, a postoji i DVD gdje se upravlja daljinskim upravljačem. Brčić kao jedan od razloga zašto interaktivnost nije zaživjela na kućnim video uređajima navodi: „Interaktivnost na kućnom videu nikad nije zaživjela unatoč raznim nastojanjima, a jedan od razloga svakako je sistem upravljanja daljinskim upravljačem. U nekim trenucima vrlo je nepraktičan i s vremenskom odgodom, pogotovo primjerice u odnosu na kontroler za video igre".[4]

Osim *Star Trek: Borg* postoje još neki primjeri, poput *Tender loving care* (David Wheeler, 1996.), *The X-Files Game* (Greg Roach, 1998.), *Yoomurjak's Ring* (András Komlós, 2006.), koji su zapravo više u smjeru videoigre sa stvarnim snimljenim scenama, nego što se

[4] Brčić, Tihoni, *Interaktivni film: Odgovor na pasivnost medija* http://www.centar-fm.org/inmediasres/images/pdf/15/cijeli%20casopis%20inmediasres15hrv.pdf (pristup: 02.02.2020.)

smatraju filmovima. S druge strane, interaktivni DVD filmovi koji su isključivo imali ponudu dva odabira, bili su još veća rijetkost. Teško je pronaći informacije o njihovu postojanju, a još teže je doći do samih izdanja kako bi ih pogledali. Primjer takvog filma jest *Final Destination 3* (James Wong, 2006.) te *Return To House On Haunted Hill* (Víctor García, 2007.) oba su horor filmovi. *Final Destination* je gledatelju nudio opcije kojima bi dobio mogućnost izbjegavanja smrti nekog od likova. Na određenim mjestima u filmu radnja bi se zaustavila i prikazala bi grafički prikaz dviju ponuđenih radnji ili ishoda koje gledatelj izabire, Slika 2. Ovakav grafički prikaz pojavljuje se i danas u recentnijim interaktivnim filmovima, posebice animiranim.



Slika 2. *Final Destination 3*, grafički prikaz ponuđenih opcija.

2.1. Definiranje interaktivnosti na filmu

Jedan internet rječnik kaže: „Interaktivni film je vrsta videoigara u kojoj je to prošireni lanac izrezanih scena sjedinjenih njenom igrivosti (eng. *gameplay*). Priča se obično postavlja iznad igrivosti.“[5] Jedan drugi internet rječnik kaže: „Interaktivni film, također poznat kao filmska igra, je videoigra koja prikazuje igrivost na kinematografski, scenaristički način, često pomoću video-filmova u animiranom ili u igranom snimku. U moderno se vrijeme taj izraz odnosi i na igre koje imaju veći naglasak na priči / prezentaciji nego na igrivosti.“[6] Za potrebe ovog rada interaktivnim filmovima smatram one koji za vrijeme gledanja potiču gledateljevu aktivnost i interakciju s njim te gledatelj direktno utječe na sljedeći ishod filma. Osim toga, bilo koji film na neki način može biti interaktivan, prije samog gledanja, za vrijeme i nakon.

[5] Urban dictionary, Interactive movie; https://www.urbandictionary.com/define.php?term=interactive%20movie
[6] The Free Dictionary, Interactive movie; https://encyclopedia.thefreedictionary.com/Interactive+movie

2.1.1. Prije gledanja

Može se reći da su filmovi interaktivni od samog nastajanja. Već kod filmske najave (eng. *trailer*) prije gledanja filma publika komunicira međusobno o njegovu očekivanju i tu nastaje prva interakcija filma i gledatelja. U ovom slučaju, nastaje interakcija film – gledatelj, gdje gledatelj nema nikakav utjecaj na sami film. Gledatelj može utjecati na gledanost filma u sklopu zajednice – u ovom slučaju film je u rukama publike te ovisno o tome kako ga ona prihvaća, njegov kino život biti će dulji ili kraći. Ako se radi o nastavku nekog filma, npr. Osvetnici 3 (*Avengers 3*), interaktivnost publika – film, prije samog filma ostvarena je na način da autori tog nastavka znaju da su prijašnja dva filma Osvetnici, uspješna te zbog velikog broja obožavatelja i načina na koji su ga prihvatili, idu u proizvodnju idućih nastavaka. Još jedan način utjecaja gledatelja na film odnosno interakcije, prije samog gledanja, može biti grupnim financiranjem (eng. *crowdfunding*), gdje neki filmski projekt predstavi svoje ideje putem internet stranice te publika ulaže svoj novac u film donirajući, a zauzvrat dobivaju potpis u filmu, plakat filma, majicu ili slično. Na taj način publika direktno utječe na film i ulažući, od samog početka oni su dio tog filma. Sve ovo navedeno može se odnositi na bilo kakvu vrstu filma, ne nužno interaktivni.

2.1.2. Za vrijeme gledanja

Interakcija za vrijeme filma je vrsta interakcije o kojoj će se ovdje najviše govoriti. Tu se konkretno radi o interaktivnom filmu, koji je izašao iz proširenog filma, podvrste eksperimentalnog. „Dvije karakteristike proširenog filma ključne za razvoj interaktivnog filma bile su propitivanje odnosa gledatelja s filmom i poticanje interaktivnosti.“[7] Dakle time dolazi sasvim drugačiji sistem produkcije u kojoj gledatelj za vrijeme filma ima ponuđene opcije kojima određuje nadolazeći tok filma. Jedan od načina interakcije su QR kodovi koji su implementirani u sami film. U određenim trenutcima pojavi se kôd koji se skenira pametnim mobitelom te odvodi na određenu internet stranicu na kojoj može biti dodatni sadržaj. Skeniranjem kôda gledatelj prelazi u novi medij, te se skakanjem iz jednog u drugi, iskustvo gledanja filma produbljuje i definitivno daje veći angažman od samog pasivnog gledanja. Film *Two Pink Lines* (Tihoni Brčić, 2016.) u QR kôd implementirao je odjavnu špicu te je tako film završio bez klasične špice na kraju, sugerirajući time iako je film završio, stvarna priča još nije, Slika 3.[8]

[7] Brčić, Tihoni, *Interaktivni film: Odgovor na pasivnost medija* http://www.centar-fm.org/inmediasres/images/pdf/15/cijeli%20casopis%20inmediasres15hrv.pdf
[8] https://twopinklines.webs.com/end-credits (pristup: 02.02.2020.)



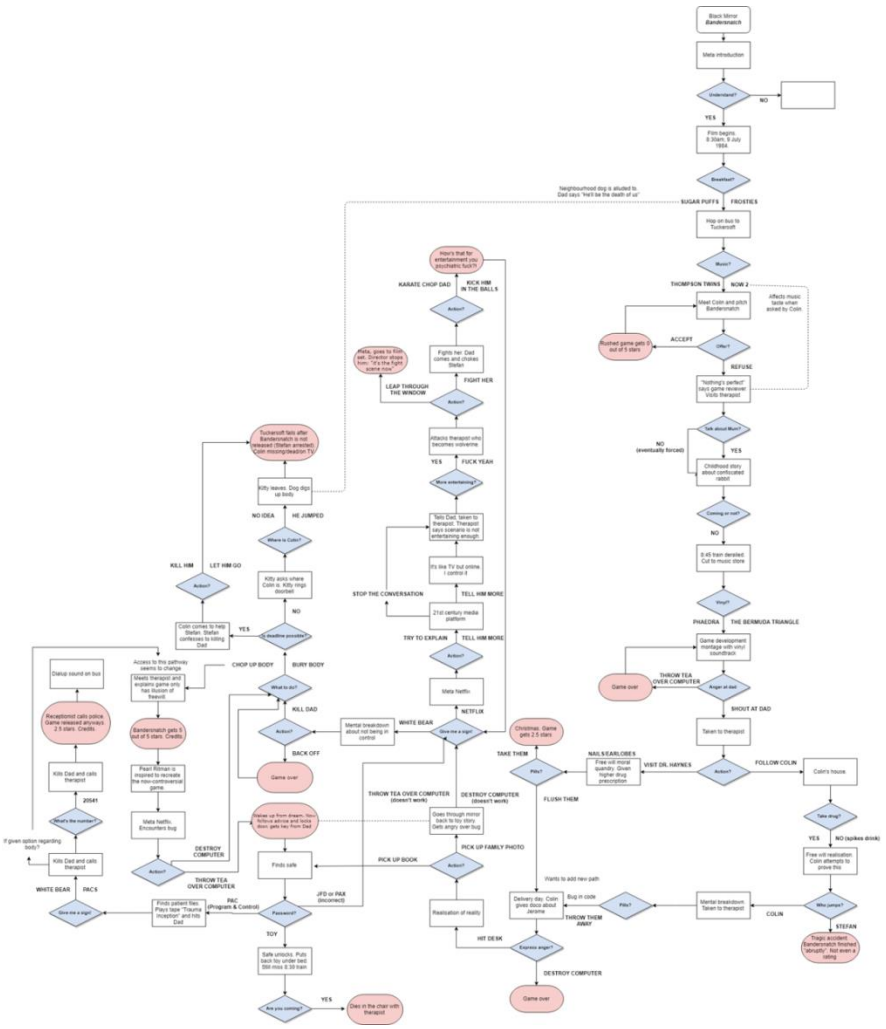
slika 3. Isječak iz filma *Two Pink Lines,* na kojem se pojavljuje QR kôd u jednom od kadrova.

U interaktivnim filmovima, osim QR kodova tu je tehničko rješenje koje gledatelju nudi opcije i omogućava da bira sljedeći ishod filma. Pred njim pojavi se grafičko sučelje koje nudi idući tijek radnje, rečenicu koju će glavni lik izgovoriti ili stvar koju će napraviti. Kao i kod prvih interaktivnih filmova i knjiga, odabirom ponuđenih opcija film skače na prethodno snimljena poglavlja te se mijenja njegov tok i kreće u novom smjeru.

2.1.3. Nakon gledanja

Kao što postoji interakcija prije, tako postoji i poslije gledanja filma. Nerijetko nakon filma, publika kreće u raspravu o gledanom. Obično je riječ o komentarima i raspravama o tome jesu li očekivanja ispunjena i o tome kako je tko razumio radnju. Danas su vrlo učestale internet rasprave gdje internetska zajednica komentira gotovo svaki film. Možda gledatelj nešto nije razumio, otići će na forum istražiti odgovore i postaviti pitanje, gdje će netko drugi onda komentirati kako je on shvatio radnju. Istraživanje, analiziranje i kritike ili pohvale - danas su postale neizbježan tajni post-život nekog filma. Konkretno kod interaktivnih filmova specifično je to što postoji velik broj različitih ishoda filma, pa pričanje o takvoj vrsti filma može biti interesantnije. Prvo, nakon jednog gledanja, ako je film bio dovoljno interesantan, gledatelj će pogledati isti film još barem jednom, kako bi vidio moguće druge ishode koje nije odabrao prvi put. Nakon odgledanih nekoliko puta, odlazi na internet vidjeti je li što propustio. Obožavatelji su stvorili bazu podataka i ishoda koje su otkrili, niz radnji koje su vidjeli te sami crtaju grafove tokova kako bi lakše objasnili i prikazali radnju. Ako gledatelj želi potpuno iskustvo, nije dobro informirati se o ishodima prije gledanja filma jer se time upropasti doživljaj kako filma tako i njegove interaktivnosti. Kolektivno dešifriranje skrivenih

poruka ili svađanje oko toga je li sve to genijalno ili je loše i naporno, postalo je neodvojiv dio od pukog gledanja sadržaja koji je serviran.



Slika 4. Dijagrama toka filma *Black Mirror: Bandersnatch* kojeg su napravili obožavatelji

2.1.4. Ponovno gledanje

Jedna od velikih vrlina interaktivnog filma jest upravo ta, da kada film završi, kada vidimo kako je glavni lik skončao svoju priču, gledatelj želi vidjeti još. Želi vidjeti što bi se desilo kada bi u jednom od ključnih trenutaka odabrao neku drugu odluku. Postoji niz ishoda i mogućih situacija koje dovode do nekih potpuno drugačijih završetaka, ili pak dovode do sličnog, ali s nekim drugim subliminalnim komentarom ili detaljem koji će biti drugačiji. Tako od utrošenih 90 minuta koliko traje dolazak do jednog završetka, gledatelj će utrošiti još minimalno toliko, da bi došao do drugog mogućeg završetka - film će pogledati par puta u vrlo kratkom razmaku, dok će za bilo koji drugi film, ostaviti neko vrijeme dok ga ne pogleda opet ako mu se jako svidio. Naravno sve to ovisi o izvedbi i načinu na koji se film gleda. Kod nekih filmova postoji mjesto prekretnice (eng. *checkpoint*) gdje nakon što se jedan dio priče pogleda, glavni lik se vraća na taj isti dio kako bi krenuo drugim putem. Dok u drugima nema

nikakvih vraćanja unatrag, film traje besprekidno do samoga kraja, svaka odluka ima svoju posljedicu i nema slijepih ulica. Tek nakon završetka filma, gledatelj može ispočetka gledati film s potpuno drugačijim odlukama.

3. Granica između filma i videoigre

Glavni cilj interaktivnog filma jest da ne bude samo pasivni medij kojeg će gledatelj gledati iz svoje udobne fotelje. Ideja je da se potakne njegova aktivnost, privuće pažnja i da ga se uvuće u film. Videoigre koje imaju tendenciju izgledati što realističnije, sve više nalikuju na film svojom tečnosti, fotorealističnošću. Unapređuju se s tehničke i s dramaturške strane. Likovi su sve realističnije napravljeni, animirani prema pokretima pravih ljudi i glumaca. Videoigra *Death Stranding* (Hideo Kojima, 2019.) radila je igrane isječke s pravim glumcima, koji su kasnije napravljeni kao animirani lik. Konkretno glumac Norman Reedus i Léa Seydoux imali su posebne kacige i odijela koja pomažu pri računalnom 3D praćenju i animaciji, Slika 5. Norman je snimio niz reakcija, pokreta, facijalnih ekspresija, i zvukova koji su implementirani u samu igru te kasnije dodatno animirani.



Slika 5. Videoigra *Death Stranding*

Videoigre polako dolaze i na filmske studije i filmske škole, filmski djelatnici, i ne samo glumci, sudjeluju u interaktivnim projektima. Barišić napominje da filmske internetske baze sadrže i videoigre, da ih filmolozi uključuju u teorijske sustave, da se o interaktivnim virtualnim svjetovima često raspravlja kao o nastavku filma, te da se pojmovi iz filmskoga područja primjenjuju i na videoigrama.[9] Time možemo zaključiti da se filmsko polje prelijeva i preslikava u ono videoigara, a videoigre sve više ulaze u film.

[9] Barišić, Ilija, *Filmski diskurs u videoigrama - modaliteti vizualnog izlaganja novih medija* http://darhiv.ffzg.unizg.hr/id/eprint/9046/1/doktorat%20-%20Ilija%20Bari%C5%A1i%C4%87%2C%202017..pdf

Clarke ističe da još neke vrlo jasne formalne i očigledne sličnosti između filmskih i računalnih oblika zabave, koje su omogućile da ova dva medija postanu toliko slična: „Oboje su zaslonski mediji, oboje temeljeni na vremenu, oboje koriste tehnologiju u svojoj proizvodnji i prezentaciji, oboje pričaju svoje priče - uglavnom slikom, a ne dijalogom.“[10] Sličnosti se ne zaustavljaju samo na tehničkim karakteristikama. Virtualni izmišljeni svijet filmova i videoigara prerasta u nešto više, pa tako ulazi u kulturu i svakidašnji život kroz marketing i multimediju.

Vrlo važna stvar kod filmova i videoigara generalno jest doživljaj, empatija i iskustvo koje će korisnik imati nakon pogledanog sadržaja. Tendencija takvog sadržaja jest da se gledatelj može poistovjetiti s likom ili događajima kako bi osjetio što veću povezanost i kako bi dobio bolji utisak. Kod videoigara moguć je veći osjećaj empatije i suosjećanja, jer je život glavnog protagonista u igračevim rukama te on proživljava stvari s kojima se njegov lik susreće. Interaktivni film ima upravo taj efekt poistovjećivanja i suosjećanja prema liku s obzirom da je odluka o njegovim sljedećim radnjama u gledateljevim rukama. No, ovi segmenti često se mogu izgubiti u toku, kod filma ili videoigre, ako je priča ispričana na manje zanimljiv način. „Problem nije igračeva intervencija u narativnost priče, već intervencija u način pričanja te priče.“[11] Dakle, način na koji je neka priča ispričana može ovisiti o tome hoće li gledatelj ili igrač posvetiti više ili manje koncentracije, pažnje i suosjećanja dok sama priča može postati manje važna.

Videoigra je u današnje vrijeme toliko slična filmu, da ju za doživljaj (iako ne potpuni) nije potrebno niti igrati. Sve je popularnija kultura gledanja kanala na internet platformama, koji omogućuju prijenos uživo drugim igračima (ili u ovom slučaju gledateljima), gledati kako druga osoba igra videoigru. Osim prijenosa uživo, to može biti prethodno snimljena videoigra koju neki drugi igrač prelazi (često uz audio komentiranje za vrijeme samog igranja).

„S druge strane, u sve većem broju filmova moguće je uočiti oslanjanje na kompjutorsku animaciju, ali i sekvencijalnost i strukturiranost nalik onoj videoigara, poput ponavljanja situacija i prizora s različitim ishodima.“[12] Film zbog svoje interaktivnosti na prvi pogled može podsjećati na videoigru, posebice animirani, ali to je i dalje linearno složena struktura u kojoj gledatelj može samo odabrati iduću radnju koju želi gledati. Gledatelj nema

[10] Clarke, Andy; Mitchell, Grethe; *Film and the Development of Interactive Narrative* https://www.academia.edu/1261426/Film_and_the_development_of_interactive_narrative (pristup: 02.02.2020.)
[11] Clarke, Andy; Mitchell, Grethe; *Film and the Development of Interactive Narrative*
[12] Barišić, Ilija, *Filmski diskurs u videoigrama - modaliteti vizualnog izlaganja novih medija* http://darhiv.ffzg.unizg.hr/id/eprint/9046/1/doktorat%20-%20Ilija%20Bari%C5%A1i%C4%87%2C%202017..pdf

kontrolu nad likom i ne može interaktirati s okolinom. Postoji nekoliko slučajeva u kojima se u filmu može interaktirati s okolinom i u tom slučaju već postaje teško definirati radi li se tu o filmu ili videoigri.

Smatram da dok interakcija ne prelazi neku razinu kompleksnosti (dok je u pitanju skeniranje QR koda ili biranje između dvije/tri ponuđene odluke), film ostaje film. Ako je film koncipiran da umjesto samog donošenja odluka gledatelj ima neku vrstu pokazivača kojom odabire pojedine stvari te se vrijeme gotovo u potpunosti zaustavilo dok gledatelj interaktira s okolinom i film ga čeka da odradi svoj dio, to već prelazi u videoigru.



Slika 6. Snimanje igranog filma Rat za Planet Majmuna

Film Rat za Planet Majmuna (*War for the Planet of the Apes,* Mark Bomback, Matt Reeves, 2017.) koristi istu tehnologiju kao videoigra *Death Stranding*. Glavni glumac Andy Serkis glumio je majmuna zvanog Caesar. Sve ekspresije lica glumca, govor, emocije, prenesene su na računalno animiranog majmuna.

Film je linearna cjelina koja koristi niz kadrova koji su snimljeni ranije te se prezentiraju gledatelju takvi kakvi jesu. „Autor filma odlučuje koje će objekte, osobe ili događaje prikazati na ekranu te kako prikazati, a gledatelj može samo odabrati gdje usmjeriti svoju pažnju unutar ograničenog pogleda koji im je pružen (ili odvratiti pogled).“[13] U videoigrama vizura je u većini slučajeva fiksna, ranije određena i kroz cijelu igru ostaje takva. Ponekad igrač ima opciju odabira kamere odnosno vizure iz koje će gledati ono što igra, pa tako ima npr. opciju odabira igranja iz prvog ili trećeg lica, ali to je jedina promjena kadra koju može vidjeti. Svijet je puno otvoreniji, te vrijeme nije jednake prolaznosti, jer često se radnja videoigre zaustavi ili uspori, dok igrač ne dođe do određene točke na kojoj računalna inteligencija pokreće zadatke za nastavak igre. Autor videoigre, odnosno dizajner virtualnog okruženja mora na drugačiji način istaknuti predmet koji je važan za radnju. Ponekad to mogu biti video isječci, koji vrlo često izbacuju iz toka i fluidnosti igre, pa se takve stvari moraju riješiti drugačije, pomoću dizajna objekata, načina na koji se ističu, osvjetljenjem ili slično. Ovisi o kojoj videoigri je riječ, ali često predmeti koji su napravljeni za interakciju moraju biti

[13] Clarke, Andy; Mitchell, Grethe; *Film and the Development of Interactive Narrative* https://www.academia.edu/1261426/Film_and_the_development_of_interactive_narrative (pristup: 02.02.2020.)

uočljivi kako igrač ne bi gubio nepotrebnu količinu vremena na raspoznavanje koji predmet mu je potreban za sljedeći korak, jer takvi detalji mogu biti ključni za nastavak ili prekid igranja. Zbog težeg isticanja predmeta i stvari u okolini, videoigre se uvelike oslanjaju na narativnu tehniku koju u filmu nazivamo mizanscena[14]. „Dizajn svijeta u vrlo je stvarnoj mjeri dizajn naracije pa stoga postoje ograničenja u tome koliko ta narativnost može biti suptilna i sofisticirana.“[15]

Granica između filma i videoigra postaje sve manja. To se zapravo najviše odnosi na videoigre koje su u velikom usponu i koje imaju sve češće duboke priče, realistično filmsko svjetlo, pokrete kamere, ekspresije lica i govor koji čitaju i glume pravi glumci, pa se sve više približava filmu. Film ne planira postati videoigra, ali svojom interaktivnošću na prvi pogled uvelike podsjeća na njih.

4. Interaktivni film danas

Najveći problem kod interaktivnog filma, jest osmisliti sistem pomoću kojeg će se odabrane scene što tečnije prikazati, bilo u kinu, na TV-u, računalu, mobitelu ili tabletu. Kino se razlikuje utoliko što nekolicina ljudi odabire sljedeći ishod filma, te se pomoću aplikacije zbrajaju odgovori i odabire se opcija s najviše glasova. Dok unutar zidova svoje sobe, gledatelj potpuno sam odabire sudbinu glavnog protagonista. Glavna prepreka interaktivnosti jest kako napraviti prijelaz jedne scene na drugu, bez ikakvog zastajkivanja ili neobičnih rezova te skokova u scenama.

Od prvih interaktivnih filmova i prvih pokušaja interakcije publike s filmom, do danas, tehnologija se mnogo promijenila i omogućila je nove načine i pristupe interaktivnosti - u smislu bolje tehničke izvedbe, pa samim time i radnjama koje se mogu odviti na više različitih načina. Od knjige, preko kina, kućnih videa do internet platformi s gledanjem filmova na zahtjev (eng. *streaming*). Zanimljivost interaktivnih filmova, zbog njegove kompleksnosti i potrebe sustava koji će pokretati ishode, nije ga moguće ilegalno preuzeti s neke internet stranice, nego je potrebno gledati ga preko odgovarajuće platforme.

[14] Mizanscena, prostorni razmještaj glumaca u ambijentu tijekom izvedbe scene. Na filmu se m. postavlja za planirane položaje i stanja kamere (točke promatranja) i podvrgava se kadriranju i raskadriranju, te se njome određuje prizorna komponenta kompozicije kadra. (Turković, Hrvoje, Leksikografski Zavod Miroslav Krleža, http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1092)

[15] Clarke, Andy; Mitchell, Grethe; *Film and the Development of Interactive Narrative* https://www.academia.edu/1261426/Film_and_the_development_of_interactive_narrative(pristup: 02.02.2020.)

Sve popularnija internet platforma koja pruža uslugu videa na zahtjev *Netflix*, već nekoliko godina testira i poigrava se s interaktivnim sadržajem. Neki od uspješnih interaktivnih radova jesu animirani serijal *Minecraft: Story Mode* (Jason Latino, Dennis Lenart, Graham Ross, Jonathan Stauder, Jason Pyke, 2015.), igrani film *Black Mirror: Bandersnatch* te dokumentarni serijal *You vs The Wild* (Robert Buchta, Bear Grylls, Delbert Shoopman. 2019.).

4.1. Animirani serijal (*Minecraft: Story Mode*)

Danas od malih nogu djeca odrastaju u okruženju punom pametnih telefona, tableta, televizora i platformi koje imaju zaslon osjetljiv na dodir i koje su same po sebi interaktivne. *Netflix* je do sada producirao nekoliko interaktivnih animiranih serijala namijenjenih najmlađima. Djelomično zato što su djeca interaktivna u odnosu na okolinu, pa će roditelji vrlo rado djetetu pustiti sadržaj, koji će ono moći gledati koncentriranije i još uz to stvarati iskustvo i učiti na greškama na primjeru likova koje gleda. A djelomično i zato što su kroz animirani film počeli usavršavati tehnologiju koja će omogućiti gledanje igranog filma za zreliju publiku.

Konkretno kod serijala *Minecraft: Story Mode* treba spomenuti nekoliko stvari. *Minecraft* (2009.) je videoigra s otvorenim, postupno generiranim 3D svijetom, koja kreativnim igračima dopušta izgradnju tvorevina od kocaka. *Minecraft: Story Mode*, animirani je serijal, izašao 2015. godine, definiran kao epizodna grafička avanturistička videoigra - izgledom potpuno isti, ali priča je linearna i igrač postaje gledatelj, jer sve što može jest odabrati između dviju ponuđenih opcija. Tu je granica između definicije interaktivnog filma i videoigre jako mala, ali u prethodnom poglavlju spomenuti razlozi objašnjavaju podjelu.

Na samom početku ovog serijala, gledatelj može birati hoće li glavni lik biti muškog ili ženskog roda, iako pod istim nazivom, Jesse. Ubrzo nakon, Jesse odlazi u avanturu u kojoj će morati okupiti ekipu ratnika, kako bi spasio svijet od uništenja. Kod donošenja odluke, pojavi se okvir oko cijelog kadra, kako bi najavio da će se uskoro morati donijeti neka odluka. Zatim se pojave dvije opcije i grafički prikaz isteka vremena, sve u kockastom pixsell stilu.



Slika 7. Grafičko sučelje *Minecraft: Story Mode*

Kada se pojedina odluka donese, nastane nagli rez na iduću scenu, ponekad često usred rečenice nekog od likova, što je malo nezgodno.

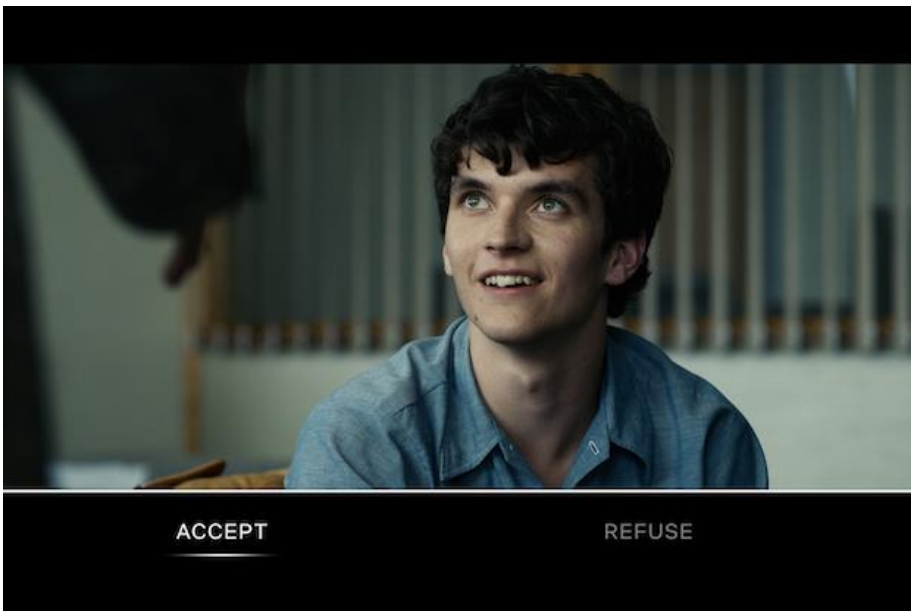
4.2. Igrani film (*Black Mirror: Bandersnatch*)

Bandersnatch je, nakon animiranih, prvi *Netflixov* ozbiljniji interaktivni film za odraslu publiku. „Stvaranje tehnologije koja omogućuje interaktivnost trajalo je dvije godine, a razvijana je u samom *Netflixu*. Planiraju je koristiti za dječje programe. Mjesecima su prije premijere „*Bandersnatch*" prikazivali svojim zaposlenicima kako bi testirali jesu li uspjeli."[16]

U filmu se radi o tome kako mladi programer Stefan (Fionn Whitehead) počinje preispitivati stvarnost kada krene adaptirati roman fantazije ludog pisca, u video igru. Ubrzo shvati da ga netko kontrolira (gledatelj) te se počne obraćati da ga ostavi na miru. Interakcija gledatelj - glavni lik, na trenutke je vrlo napeta jer Stefan pokušava pobjeći od kontrole gledatelja te povremeno neke odluke koje gledatelj donese, ne funkcioniraju jer ih Stefan svjesno odbija izvršiti.

Bandersnatch je u potpunosti fluidan, bez ikakvog zastajkivanja. Kod donošenja pojedine odluke, u podnožju ekrana pojavi se crna podloga na kojoj gledatelj dobije dvije opcije. Na vrhu tog crnog kvadrata koji polako izađe van, nalazi se grafički prikaz istjeka vremena.

[16] Novak, Tomislav, *Netflixov prvi interaktivni film u kojem gledatelji odlučuju umjesto likova: postoji 16 krajeva*, https://www.jutarnji.hr/kultura/film-i-tv/hoce-li-lik-u-filmu-ubiti-vi-birate-daljinskim-netflixov-prvi-interaktivni-film-u-kojem-gledatelji-odlucuju-umjesto-likova-postoji-16-krajeva/8229980/ (pristup: 02.02.2020.)



Slika 8. Sučelje filma Bandersnatch

Vrijeme odabira traje par sekundi, a klikom na jednu od opcija kvadrat se polako spušta i rez se neće desiti odmah nakon, nego će proći još neko vrijeme, čime gledatelj gleda film u kontinuitetu. Ponekad vrijeme odluke traje nešto duže, ali film se i dalje odvija, kadrovi se izmjenjuju neovisno o tome je li gledatelj donio odluku ili nije. Time dobiva savršeni dojam kontinuiteta radnje, kao da ni na koji način ne utječe na film, a zapravo ga kontrolira u potpunosti. „Snimljeno je 150 minuta materijala, odnosno 250 scena, a ovisno o izboru gledatelja epizoda traje od 40 pa najčešće do 90 minuta.“[17]

4.3. Dokumentarni serijal *(You vs The Wild)*

You vs The Wild interaktivni dokumentarni je serijal u kojem gledatelj donosi ključne odluke kako bi pomogao Bear Gryllsu da opstane, uspije i ispuni misije u najsurovijim sredinama na Zemlji.

Sučelje s predloženim odlukama je stilizirano, malo podsjeća na videoigru te na sučelje prije navedenog filma *Final Destination 3*. Prije svake odluke, još jednom se u nekoliko kratkih kadrova, prikaže koje dvije opcije postoje i sugerira se koji bi mogući ishodi mogli biti. Nakon toga ponovno vidimo Gryllsa kako gleda u kameru (gledatelja), čekajući njegovu odluku. Na ekranu se pojavljuju stilizirane opcije koje se mogu odabrati, one imaju grafičku skicu koja oslikava nadolazeću radnju. Ispod toga nalazi se jedan grafički prikaz

[17] Novak, Tomislav, *Netflixov prvi interaktivni film u kojem gledatelji odlučuju umjesto likova: postoji 16 krajeva*, https://www.jutarnji.hr/kultura/film-i-tv/hoce-li-lik-u-filmu-ubiti-vi-birate-daljinskim-netflixov-prvi-interaktivni-film-u-kojem-gledatelji-odlucuju-umjesto-likova-postoji-16-krajeva/8229980/ (pristup: 02.02.2020.)

vremena koje ističe. Ako vrijeme istekne prije nego gledatelj odabere opciju, dalje će krenuti radnja koja će se sama odabrati.



Slika 9. Scena gdje gledatelj odlučuje hoće li Grylls pojesti ličinku, ili ne.

Odabir je popraćen i određenim zvukom te slijedi nagli rez na iduću, odabranu, scenu. Rezovi nisu nimalo fluidni, pa stoga postoji veći dojam video igre. S obzirom da se radi o serijalu preživljavanja, možda je i dobro imati ove kratke isječke u kojima Grylls ukratko govori što se može desiti u kojoj situaciji, jer bez toga bilo bi puno teže donijeti odluku, a time nas zapravo i podučava jer su ti isječci kao kratke lekcije.

5. Produkcija interaktivnog filma

Interaktivni film predstavlja jedan poseban kreativni zadatak. Prvo treba dobro osmisliti priču koja je sama po sebi kompleksnija nego inače zbog ponude alternativnih radnji i ishoda. Ponuđeni alternativni ishodi moraju biti zadovoljavajući i konkretni kako bi gledatelj bio zadovoljan i motiviran za nastavak gledanja. Nakon osmišljanja, sve alternativne radnje treba snimiti te na samom kraju riješiti niz tehničkih poteškoća kako bi se takav projekt ostvario i kako bi zaista bio interaktivan na nekim platformama za gledanje. „Sve to uvelike povećava produkcijske troškove i čini cijeli poduhvat komercijalno diskutabilnim.„[18]

Manjak budžeta kao i kod svakog filma znači gubitak filmičnosti, glumačke izvedbe i produkcijske kvalitete, no kod ove vrste filma važno je da sve bude produkcijski i tehnički što bolje izvedeno kako publika nebi izgubila interes za interaktivni film. Jednom kad gledatelj vidi da je film dosadan i da interakcije ne funkcioniraju dovoljno dobro i tečno, povučen

[18] Brčić, Tihoni, *Interaktivni film: Odgovor na pasivnost medija*
http://www.centar-fm.org/inmediasres/images/pdf/15/cijeli%20casopis%20inmediasres15hrv.pdf

negativnim iskustvom, možda više neće htjeti gledati takav film uopće. Stoga je vrlo važno uložiti u što bolju produkciju interaktivnog filma, kako bi ga publika vidjela kao budućnost filma, a ne kao loš pokušaj nekog eksperimenta. Produkcija jednog filma objasniti će se kroz igrani film *Late Shift* (Tobias Weber, Michael Robert Johnson, 2016.) te kroz dokumentarni *You vs The Wild*.

Late Shift izašao je dvije godine prije *Black Mirror*-a, fluidniji je, a vrijeme za donijeti odluku puno je kraće te su odluke puno značajnije i dovode do većih konflikata. U ovom filmu glavni protagonist Matt (Joe Sowerbutts), mora dokazati svoju nevinost nakon što je bio prisiljen sudjelovati u odvažnoj pljački.

Za razliku od *Netflixa*, *Late Shift* koji se nalazi na *Steamu*[19], potrebno je preuzeti (eng. *download*) i instalirati kao videoigru. Prvo što vidimo kada se film pokrene jest sučelje koje nudi opcije kao što su „nova igra" (eng. *new game*) ili „izlazak iz igre" (eng. *exit game*), takve stvari specifične su za videoigru, (Slika 10) no prema prije definiranoj podjeli, ovo bi bio film.

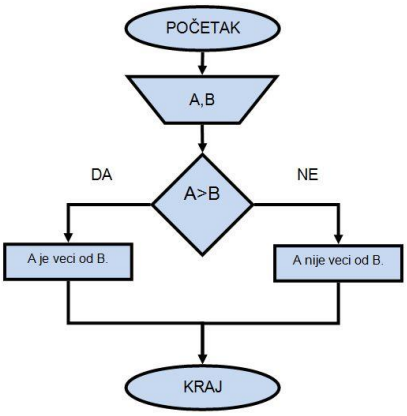


Slika 10. Izbornik filma *Late Shift*.

5.1. Scenarij

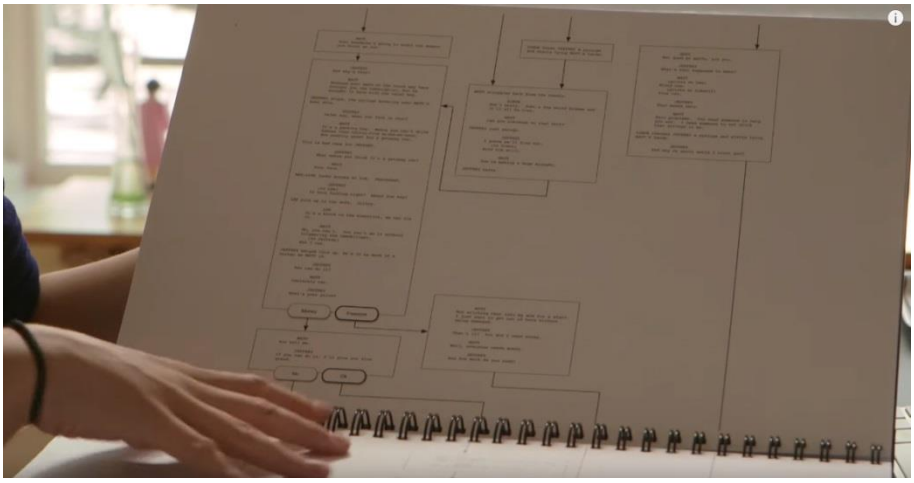
Pisanje scenarija za interaktivni film uvelike se razlikuje od pisanja običnog. Najveća razlika jest ta što ga treba pisati kao jedan jako veliki dijagram toka. Dijagram toka jednostavno je napraviti ako se u njega upisuju neke malene varijable i jednostavna račvanja, ali kada u svaku kućicu treba upisivati tekst koji glumac treba izgovoriti i radnju koju treba odigrati, tada stvari postaju kompliciranije.

[19] digitalna distribucijska platforma za online kupovinu i preuzimanje videoigara



slika 11. Prikaz jednostavnog dijagrama toka

Pisanje običnog malog dijagrama toka i osmišljanje mogućih ishoda kompleksnije je no što se na prvi pogled čini. Pogotovo ako se radi o tome da jedna odluka na početku, mijenja tok radnje negdje na kraju. Prvo treba napraviti skicu radnji i ishoda, a onda slijedi pisanje scenarija. Za film Late Shift, glumac Joe Sowerbutts dobio je scenarij od 900 stranica takvih dijagrama te se uspaničio i nije znao kako to pročitati i kako reagirati na sve to[20].



Slika 12. Scenarij za Late Shift.

Veliki dijagram toka, koji se nastavlja na svih 900 stranica.

Kod snimanja određene scene u kasnijem stadiju filma, ako glumac zapne, redatelj i producent moraju mu objasniti koju varijaciju lika mora odigrati. Da je to dio u kojem glavni lik nije prethodno učinio nešto, što je utjecalo na nešto drugo i stoga je on takav, a ne onakav kakav je bio malo prije. „Moramo reći glumcima: Ovo je verzija u kojoj nisi napravio poziv, pa ti ne znaš da on zna da je bio u bolnici i posjetio lika koji ti je pokušao ukrasti posudu. I prema izrazu lica vidim da ti nije jasno o čemu pričam. Ni meni nije jasno o čemu pričam.

[20] *1001 Late Shifts – The making of an interactive movie*, 4:54, https://youtu.be/9_R_VBXED_0

Nekako, ovo je jezik kojim komuniciramo već osam tjedana.„ [21] Da bi gledatelj sve to doživio onako kako je zamišljeno, izvedba mora biti izvanredna. "Sve je to jedan veliki eksperiment, ne znaš što imaš dok se sve ne snimi i ne složi."[22]

5.2. Glumci

Interaktivni film za glumce znači višestruko teži zadatak. Za svaku odluku mora odglumiti varijaciju svog lika, kao da se ona druga radnja nije uopće dogodila. Lik tako može biti ili dobra ili loša osoba, ubojica ili spasitelj s nekoliko varijacija. Potpuno dva druga lika, ili sitne razlike u izvedbama. Svaki put treba se vratiti na polaznu točku s koje kreće račvanje, te nakon jedne odigrane scene na jedan način, treba ju odigrati još jednom u potpunosti drugačije. Ako glumac poželi ući u karakter i osobnost lika, puno će mu teže biti ako u jednom kadru mora biti jedne, a već u sljedećem ista ta osoba, ali drugačije osobnosti. Sitnice u tekstu također su vrlo bitne, možda je samo jedna značajna rečenica drugačija, što zahtjeva puno veću koncentraciju i dobro snalaženje u scenariju.

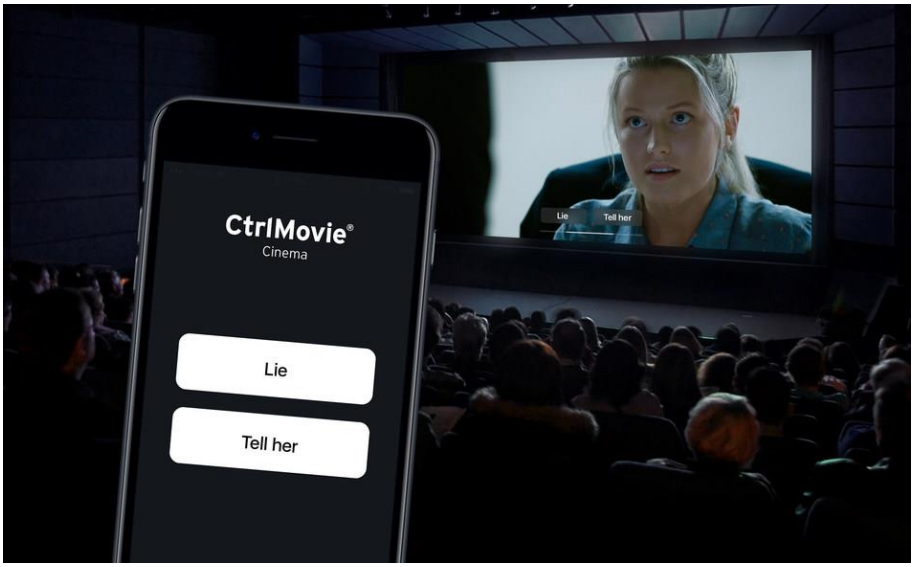
Kod dokumentarnih interakcija u slučaju serije *You vs The Wild,* Bear Grylls morao je prolaziti sulude životne situacije na dva različita načina. On je tu imao nešto teži zadatak, nego glumci u igranim filmovima. Iako taj serijal donekle jest namješten utoliko da se prikaže realna situacija, a da su Grylls i filmska ekipa dovoljno sigurni u okolini u kojoj se nalaze, svejedno je vrlo stvarno i ne sasvim bezazleno. Ponekad se nađe u situacijama opasnim za život, on zna koja opcija je sigurnija, no u tom trenutku mora odraditi obje, kako bi se postigao željeni efekt interakcije i kako bi dočarao gledateljima kako NE postupiti. U jednom intervjuu producent Rob Butcha pričao je o načinu na koji je pristupao Gryllsu. Zadao bi mu zadatak ili prepreku koju mora prijeći te mu je dao uputu da to odradi na dva moguća načina. Grylls bi generalno znao koji način je bolji i sigurniji, ali htjeli su gledatelju ponuditi opciju da se poigrava njime, gotovo kao akcijskom figuricom. Kada je prošao prepreku na jedan način, promijenili bi mu odjeću kako bi zadržali kontinuitet te je zatim prešao i na alternativni način. Grylls je dosta improvizirao te su često radili po ne napisanim scenarijima, što im je povremeno otežavalo posao.[23]

[21] *1001 Late Shifts – The making of an interactive movie*, 7:42, https://youtu.be/9_R_VBXED_0
[22] *1001 Late Shifts – The making of an interactive movie*, 8:30, https://youtu.be/9_R_VBXED_0 (pristup: 02.02.2020.)
[23] VanArendonk, Kathryn, *It Isn't Easy Keeping Bear Grylls Safe*, https://www.vulture.com/2019/04/is-you-vs-wild-real-netflix-bear-gryllls.html (pristup: 02.02.2020.)

5.3. Izvedba

Zbog dobro razvijenog softvera tvrtke *CtrlMovie*, *Late Shift* može se gledati na nekoliko načina. U kinu ili individualno na računalu, tabletu ili mobitelu te ovisno o platformi na kojoj se film reproducira, neki detalji biti će drugačiji.

Da bi interakcija funkcionirala u kino dvoranama, publika mora skinuti aplikaciju na svoje pametne mobitele, zvanu *CtrlMovie*. Kada se u ključnom trenutku na ekranu prikažu ponuđene opcije, pojave se i na mobitelu te gledatelj odabire jednu, Slika 13. Ubrzo nakon sustav zbraja glasove i kreće iduća radnja prema većinskom glasovanju – kao kod prvog interaktivnog filma *Kinoautomat*.



Slika 13. *Late Shift* u kino dvorani.

Nakon što je film prošao svoj kino život, njegova interaktivnost može se gledati i na računalima. Sve što je potrebno jest preuzeti besplatnu digitalnu distribucijsku platformu *Steam*, preko koje se može kupiti film te ga preuzeti na vlastito računalo. Nakon preuzimanja, potrebno ga je instalirati te pokrenuti kao videoigru. Kada se film pokrene, njegov tok dalje ide fluidno i bez zastajkivanja, kao u kino dvorani.

Za razliku kina i računala, gledanje na tabletu ili mobitelu nešto je drugačije. Naime, kod uređaja koji imaju zaslon osjetljiv na dodir, u pojedinim trenucima nude se nešto drugačije opcije. Dok je na računalu opcija da Matt bude smiren, ili da potrči u zaklon, na mobitelu je moguće pomakom prsta po ekranu, micati kamerom odnosno Mattovim pogledom, gdje kada se otvori jedan dio, postoji opcija na koju se može stisnuti kako bi tamo potrčao, Slika 14 (lijevo).



Slika 14. *Late Shift* na tabletu

Još jedan primjer je kod scene u kojoj na računalu gledatelj ima ponuđene dvije opcije, upisati krivi ili točan kôd za deaktiviranje alarma, a na tabletu mora ići prstom i samostalno utipkati kôd, koji je prethodno jedan od sporednih likova izrekao, Slika 14 (desno). U ovom slučaju, ako gledatelj nije dobro pratio, vrlo vjerojatno će unijeti pogrešnu kombinaciju.

6. Gledatelj interaktivnog filma

Bez gledatelja nema interakcije, pa je interaktivni film samo običan film. Stoga polovica odigravanja filma je na gledatelju. Kod takvog filma, gledatelj posvećuje puno više pažnje i pozornosti na film te je samim time uključeniji u radnju. Iščekuje kada će se desiti sljedeća odluka koju mora donijeti te pomno prati radnje glavnog lika i okoline u slučaju da će nešto što je vidio prije, biti važno za donošenje odluke kasnije. Koncentracija raste, a s tim i zanimanje za film u cijelosti te empatija za glavnog protagonista za kojeg donosi odluke.

Kod serije *You vs The Wild*, vidimo Bear Gryllsa, čija misija ili „prvi level“ izgleda tako da on iskače iz helikoptera na neki kontinent, usred ničega. Prva odluka s kojom se susrećemo jest odabir alata ili oružja koji će ponijeti sa sobom. Gledatelj ima nekoliko kratkih sekundi odlučiti što uzeti, a odluka koju donese utjecati će na kasniji ishod Gryllsova uspjeha. Gledatelj je u tom trenutku „unutra“, shvaća da ovo nije toliko bezazleno i da se Grylls zapravo nalazi u stvarnim situacijama u prirodi. Kasnije Grylls nailazi na prepreke i razne životinje, npr. zaobići krokodila ili se hrvati s njim, pobijediti ga i ići dalje. Ponekad krivi odabir može dovesti do situacije iz koje Bear ne može izaći. Ova serija ima neku vrstu završetka igre (eng. *game over*), unutar epizode iako se još nije došlo do samoga kraja priče. U trenutku kada Grylls više nema nikakvih opcija za izlazak iz neke situacije, npr. scena u kojoj hoda po velikom jezeru kako bi prešao na drugu stranu, postoji opcija puzati po ledu ili

hodati po njemu. Ako hoda, pritisak je veći te u jednom trenutku led pukne i Grylls pada u nj. Srećom, snalažljiv je čovjek, pa je uspješno izašao iz zaleđenog jezera, no šanse za njegovo preživljavanje u takvim uvjetima drastično su se smanjile i gledatelj je u tom trenutku u realnosti ugrozio Gryllsovu sigurnost. U tom se trenutku serija vraća nekoliko scena unatrag, do trenutka gdje se može donijeti neka druga odluka te odabirom druge, Grylls nastavlja priču, a gledatelj je nešto naučio. Gledatelj koji je upravo usmrtio Gryllsa, može imati osjećaj grižnje savjesti. Da se radi o nekom njegovom prijatelju koji ga je zvao za savjet i pitao ga kako da postupi, prijatelj bi mu sada bio u nezgodnoj situaciji. Takav način gledanja nekih životnih situacija uvelike utječu na način na koji gledatelj proživljava seriju.

Kod igranog filma, intenzitet suosjećanja ponešto je manji jer se radi o igranim fiktivnim situacijama, no povezanost s likom svejedno može biti veća nego kod klasičnih linearnih filmova. Gledatelju je stalo do glavnog lika i želi mu najbolje za njega, ili možda želi vidjeti što bi se dogodilo ako učini nešto loše. U svakom slučaju iščekivanje za ponuđenim scenama opet je veliko. Kod filma *Late Shift*, sasvim bezazlene situacije dovode do neočekivanih radnji i sukoba, za koje smatramo da smo možda drugom odlukom mogli izbjeći. Sam početak kreće kao obična večer jednog noćnog čuvara garaže. Prije nego se gledatelj snađe, već je u akciji i sukobu u kojem se lik našao i traži najbolji put ka izlazu iz nevolje. Tu se rađa želja za viđanjem što bi bilo kad bi bilo drugačije. Male odluke poput; pomoći nekome na ulici i zakasniti na vlak, ili ne pomoći i stići na vlak - pridonose suprotnim ishodima. Npr. ako gledatelj odluči pomoći čovjeku, glavni lik ipak će stići na vlak, dok u suprotnoj situaciji, ako odluči zaobići čovjeka, desit će se nenadana prepreka koja će spriječiti glavnog lika da stigne na vlak.

Takve male sitne varijable pobuđuju osjećaj zadovoljstva kod gledatelja te ga mogu potaknuti na razmišljanje o postupcima u stvarnom životu. Joel Basman, glumac filma *Late Shift* kaže: „Publika inače samo gleda što likovi rade i kako žive s posljedicama, a u ovom filmu, ti moraš živjet s posljedicama kao publika”[24]. S takvim poticanjem promišljanja vlastitih radnji slaže se i Novak te za film *Bandersnatch* kaže: „Jeste li morbidni? Kako niste kad ste odabrali da Stefan ubije oca, a onda ga još i raskomada? Vi ste na to kliknuli, sami ste to tražili.“ [25]

[24] *1001 Late Shifts – The making of an interactive movie*, 4:18 - 4:26 https://youtu.be/9_R_VBXED_0

[25] Novak, Tomislav, *Netflixov prvi interaktivni film u kojem gledatelji odlučuju umjesto likova: postoji 16 krajeva*, https://www.jutarnji.hr/kultura/film-i-tv/hoce-li-lik-u-filmu-ubiti-vi-birate-daljinskim-netflixov-prvi-interaktivni-film-u-kojem-gledatelji-odlucuju-umjesto-likova-postoji-16-krajeva/8229980/

7. Budućnost interaktivnog filma

„Umjetnost se nekako kroz ljudsku povijest smatra nedodirljivim djelom autora koje publika može samo pasivno percipirati putem osjetila vida i sluha. Od svih devet umjetničkih polja (filmska, kazališna, glazbena, likovna, primijenjena, plesna umjetnost i umjetnost pokreta, dizajn, književnost i interdisciplinarno umj. polje) upravo film ima najveći potencijal aktivnog uključivanja publike u sam umjetnički rad."[26] Taj potencijal sve se više iskorištava pri unaprijeđivanju i razvoju interaktivnog filma. Tehnički uvjeti, platforme i softver koji omogućavaju lakšu izvedbu interaktivnog filma, uskoro bi mogli biti dostupni svima te bi se time olakšalo stvaranje takvog filma. Ono na čemu još treba dosta raditi jest način izlaganja i maštovitost, kojima bi autori takvog filma privukli već samu po sebi kritičnu publiku. Ljudi imaju strah od nepoznatog, pa im prvi dodir s filmom u kojem oni moraju aktivno sudjelovati umjesto da se samo opuštaju ispred svojih ekrana, ne zvuči primamljivo. Zato je vrlo važan način na koji se takvi filmovi prezentiraju i izvode. Možemo se nadati da će interakcija u kinima zaživjeti barem malo više, kako bi doživjeli gledanje interaktivnog filma u skupini, jer je to potpuno drugačije nego kada se gleda individualno.

7.1. Interaktivne platforme

Kako su pametni mobiteli postali gotovo neizbježna stvar svakog čovjeka tako postaju i sve popularnija platforma za gledanje filmova. Već sada velik broj ljudi, čekajući autobus do posla ili red kod doktora, vozeći se u avionu i slično, gleda filmove ili serije na njiovim omiljenim internet servisima, na pametnom mobitelu. Gledanje bilo kakvog sadržaja na ekranu veličine deset ili petnaest centimetara, dok osoba radi nešto drugo ili se nalazi u okruženju koje nije namijenjeno za gledanje filmova, ponižavajuće je za svaki film. Gledajući film na takav način, puno manje pažnje posvećuje se detaljima, likovima, radnji i generalno cijelom filmu. Jedina dobra stvar jest ta da su pametni mobiteli vrlo podložni interakciji i pomoću njih moguće je napraviti sistem interakcije kroz film. Mogu se koristiti kao dodatni ekran za neki film koji se prikazuje u kinu ili na nekom većem ekranu od mobitela - na kojem se prikazuje dodatni materijal, neki tekstualni zapis ili slično. Budućnost filma, posebice interaktivnog, leži na internet servisima poput *Netflixa* i sličnih. Sve više autori se oslanjaju na interakciju putem interneta, a sve manje na interakciju u kinima, tako ni u budućnosti, kao ni do sada, interaktivni film u kinima još neko vrijeme neće zaživjeti. Ljudi žele doći u kina i

[26] Brčić, Tihoni, *Interaktivni film: Odgovor na pasivnost medija*
http://www.centar-fm.org/inmediasres/images/pdf/15/cijeli%20casopis%20inmediasres15hrv.pdf

opustiti se gledajući neki film, ne žele se nervirati ili uzrujavati oko odluke koje moraju donjeti u ime glavnog lika. Naravno, interaktivni film može se gledati i pasivno, pa takve osobe mogu jednostavno odložiti mobitel ili uređaj za glasanje i gledati kako drugi donose odluke umjesto njih.

7.2. Amaterski dosezi

Osim ovih do sad navedenih profesionalnih, kao i u svemu, postoje i amaterski niskobudžetni interaktivni filmovi. Nekoliko godina prije *Netflixa, YouTube* nudi donekle interaktivni sistem prikazivanja video sadržaja. Naime, na kraju svakog videa, zadnjih petnaestak sekundi, moguće je postaviti prijedloge za sljedeće snimke. Time jedan video može završiti neodlučno te se pojave dvije ili tri opcije sljedećih radnji, koje kada se odaberu, vode na link novog videa te nastaje interakcija. Sve sekvence osim prve, početne, zaključane su i skrivene od javnosti kako se ne bi, slučajnim prijedlogom *YouTube* algoritma, pojavio nekome pod kategorijom „preporučeno“ i kako gledatelj ne bi došao u sred radnje.

Već 2008. godine na *YouTube* izbačen je igrani video skeč *The Time Machine: A Chad, Matt & Rob Interactive Adventure!*[27], koji ima malo prije navedeni sistem interakcije.

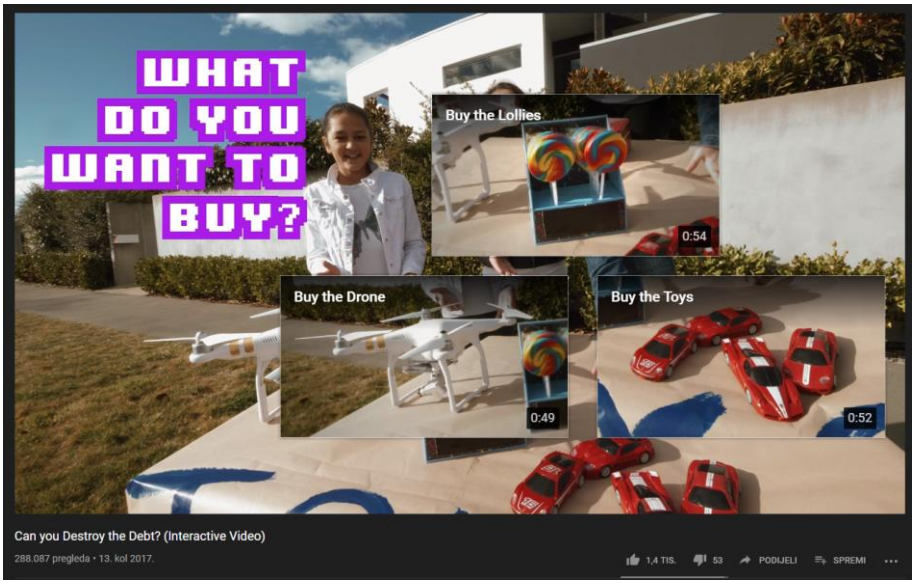


Slika 15. ***The Time Machine: A Chad, Matt & Rob Interactive Adventure!***

Primjer odabira radnji na *YouTube*-u.

[27] *The Time Machine: A Chad, Matt & Rob Interactive Adventure!*, https://youtu.be/l8rJ1WML60Y (pristup: 20.02.2020.)

Na *YouTube*-u takva vrsta interakcije dobro je prihvaćena, a tehnički postav interaktivnost ne iziskuje nikakav budžet. Potrebno je samo malo mašte i načina na koji to snimiti. Noviji primjeri su; *Can you destroy the Debt*[28] (2017.), napravljen od strane firme koja se bavi financijama, snimljen s djecom u glavnim ulogama, kako bi bila primjer drugoj mladeži.

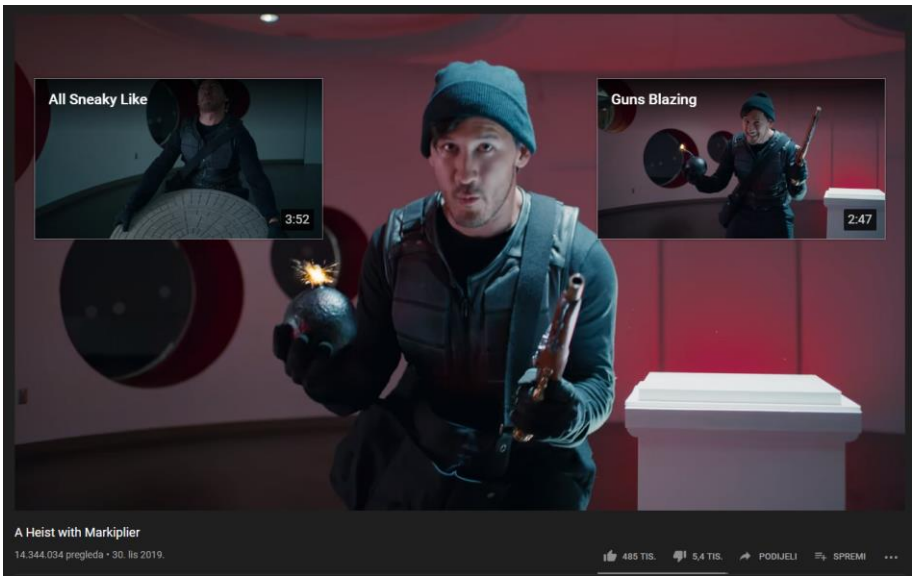


Slika 16. Isječak iz filma *Can you destroy the Debt.*

Kraj jednog videa i ponuđene opcije za pokretanje idućeg.

Trenutno možda najrecentniji *A heist with Markiplier*[29], (Mark Fischbach, 2019.), koji ima preko petnaest milijuna pregleda i čak trideset i jedan mogući kraj. Svaki video na *YouTubu* traje maksimalno tri minute – nije prikazan nigdje drugdje osim na toj platformi. Kamera je iz prvog lica te se glavni lik cijelo vrijeme obraća direktno gledatelju, koji na kraju svakog videa odlučuje kako će se odigrati iduća situacija.

[28] *Can you Destroy the Debt? (Interactive Video)*, https://youtu.be/vieQGWlPFYo (pristup: 20.02.2020.)
[29] *A Heist with Markiplier*, https://youtu.be/9TjfkXmwbTs, (pristup: 20.02.2020.)



Slika 17. isječak iz filma *A heist with Markiplier*

U Hrvatskoj i regiji interaktivni film još uvijek nije zaživio te vjerojatno niti neće još neko vrijeme. Ako ih i ima, vjerojatno su eventualno pokušaji ili eksperimenti koji nisu previše zaživjeli. Za sada jedini jest, već spomenuti film *Two pink lines,* koji u sebi ima implementirane QR kodove. Osim njega, trenutno jedini interaktivni video na *YouTube*-u jest glazbeni video spot srpske pjevačice, Elene Kitić, pod nazivom *2000'S*, koji na kraju svog spota nudi izbor hoće li pustiti nepoznatu osobu u stan na party, ili neće. Donošenjem odluke, gledatelj dobiva još tridesetak sekundi spota i nakon toga završava. Osim nje, srpski video bloger Yasserstain napravio je amaterski kratki film *Strava se ne zaustavlja* koji postiže navedeno te je više namijenjen kao reklama za piće *Fanta*. Ima nekoliko račvanja i nekoliko završetaka te je dosta dobro iskorišten potencijal. U Hrvatskoj nažalost nema previše poznatih pokušaja interaktivnih video sadržaja.



Slika 18. YouTube interaktivni video autora Yasserstain

7.3. VR interaktivni filmovi

Još jedna inačica interaktivnih filmova jest virtualna realnost (VR), odnosno filmovi snimljeni kamerama koje snimaju 360 stupnjeva. S obzirom da tu ima cijeli niz tehničkih podataka, 360 VR spomenuti će se u kratkim crtama kao jedna od budućih platformi za gledanje filmova. Već sad, sve popularnije i učestalije 360 kamere postaju dostupnije, manje, jednostavnije i u sve većoj i boljoj kvaliteti slike. To je kamera koja ima minimalno dvije širokokutne leće od 180 stupnjeva sa svake strane, kojima vidi 360 stupnjeva oko svoje osi. Kada se video smontira, može ga se gledati putem aplikacije na mobilnim uređajima uz pomoć određenih VR naočala, koje su napravljene na način da drže mobitel ispred gledateljevih očiju. Žiroskop u mobitelu omogućuje gledatelju da kada okreće glavom, vidi što bi vidio u tom svijetu gdje je kamera bila postavljena. VR tehnologija također nudi opcije interakcija te se i u 360 svijetu mogu birati pojedine opcije i birati drugačije radnje. Najveća mana 360 VR filmova jest ta da se uređaj mora držati blizu očiju i gledatelj brzo postane dezorijentiran te mu blizina ekrana može vrlo brzo postati problem i zadati manje glavobolje.

8. Zaključak

Interaktivni film imao je svoje uspone i padove, a rastućim tehnološkim razvojem vrata u interaktivni svijet sve više sjaje i otvaraju se, dok publika osjeća neki strah te još nije spremna u potpunosti zakoračati kroz ta vrata. Od prvog interaktivnog kino filma *Kinoautomat*, do današnjeg *Black Mirror: Bandersnatch,* tehnologija, sustavi i aplikacije reprodukcije interaktivnih filmova, napredovali su. Autori ne moraju biti programeri da bi napravili interaktivni film, moraju samo biti kreativni i znati kako to iskoristiti. Iako još uvijek nisu previše popularnui i kritike se uglavnom orijentiraju na nemaštovitost i na učestalo ponavljanje radnji. Autori takvog filma trebaju početi razmišljati izvan okvira i osmisliti nešto atraktivniji način pričanja priče, kako bi gledatelj ostao što zainteresiraniji za donošenje daljnjih odluka.

Kako je sve na svijetu stvar nečijeg ukusa, tako će i ova vrsta filma nekome biti veoma zabavna, iako možda jednostavne i manje maštovite priče, dok će drugima biti suviše naporna uopće ideja da moraju upravljati filmom umjesto da on ide sam svojim tokom. Oni koji takvu vrstu filma smatraju nezanimljivom, mogu ga jednostavno zanemariti i pogledati neki drugi linearni film, dok gledatelji koji vole biti aktivniji u gledanju i prisutniji, takvu vrstu filma pogledati će sa zadovoljstvom. Interaktivni film ima velik potencijal u svijetu filma, biti drugačiji, originalniji i kreativniji, no taj potencijal još nije u potpunosti prepoznat. U Hrvatskoj i regiji o takvoj vrsti filma malo se govori, gleda, a još manje proizvodi. Maštovitost, kreativnost, iskustvo i mogućnosti koje takva vrsta filma nudi, velike su, no do sada nedovoljno iskorištene. Interaktivni film će zaživjeti, ali treba mu još malo vremena.

9. Literatura

Činčerová, Alena; *The world's first interactive film*; http://www.kinoautomat.cz/index.htm?lang=gbr, (pristup: 02.02.2020.)

Holmes, Linda, *'Black Mirror: Bandersnatch' Makes You Choose Your Own Adventure* https://www.npr.org/2018/12/28/680671691/black-mirror-bandersnatch-makes-you-choose-your-own-adventure?t=1583964893492 (pristup: 08.03.2020.)

Lodge, Sally; *Chooseco Embarks on Its Own Adventure;* https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-book-news/article/209-chooseco-embarks-on-its-own-adventure.html, (pristup: 02.02.2020.)

StoryFix Media; *Remembering Final Destination 3's interactive mode*; https://thestoryfix.blog/2019/12/17/remembering-final-destination-3s-interactive-mode/, (pristup: 02.02.2020.)

Barišić, Ilija; *Filmski diskurs u videoigrama - modaliteti vizualnog izlaganja novih medija;* http://darhiv.ffzg.unizg.hr/id/eprint/9046/1/doktorat%20-%20Ilija%20Bari%C5%A1i%C4%87%2C%202017..pdf, (pristup: 02.02.2020.)

Clarke, Andy; Mitchell, Grethe; *Film and the Development of Interactive Narrative*; https://www.academia.edu/1261426/Film_and_the_development_of_interactive_narrative, (pristup: 02.02.2020.)

Novak, Tomislav; *Netflixov prvi interaktivni film u kojem gledatelji odlučuju umjesto likova: postoji 16 krajeva;* https://www.jutarnji.hr/kultura/film-i-tv/hoce-li-lik-u-filmu-ubiti-vi-birate-daljinskim-netflixov-prvi-interaktivni-film-u-kojem-gledatelji-odlucuju-umjesto-likova-postoji-16-krajeva/8229980/, (pristup: 02.02.2020.)

VanArendonk, Kathryn; *It Isn't Easy Keeping Bear Grylls Safe*; https://www.vulture.com/2019/04/is-you-vs-wild-real-netflix-bear-gryllls.html, (pristup: 02.02.2020.)

Brčić, Tihoni; *Two Pink Lines;* https://twopinklines.webs.com/end-credits, (pristup: 02.02.2020.)

Brčić, Tihoni; *Interaktivni film: Odgovor na pasivnost medija*; http://www.centar-fm.org/inmediasres/images/pdf/15/cijeli%20casopis%20inmediasres15hrv.pdf, (pristup: 02.02.2020.)

BUG časopis; *interaktivni film;* https://www.bug.hr/tag/interaktivni-film, (pristup: 02.02.2020.)

Gurwin, Gabe; *Get seven different endings in the interactive film 'Late Shift'*; https://www.digitaltrends.com/gaming/late-shift-consoles-pc/, (pristup: 02.02.2020.)

Martens, Todd; *The Player: 'Late Shift' is the first fully realized choose-your-own adventure movie. Or is it a game?*; https://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-ca-hc-the-player-late-shift-20160501-story.html, (pristup: 02.02.2020.)

Late Shift twitter; https://twitter.com/lateshift_movie, (pristup: 02.02.2020.)

Late Shift fandom; https://lateshift.fandom.com/wiki/Late_Shift_Wikia, (pristup: 02.02.2020.)

Farokhmanesh, Megan; *Late Shift is another step toward the merging of movies and video games*; https://www.theverge.com/2017/10/15/16360964/late-shift-interactive-movie-films-as-video-games-chady-eli-mattar-interview, (pristup: 02.02.2020.)

Clark, Travis; *'Black Mirror' creator tells fans to 'f--- off' if they don't like making choices during Netflix's 'Bandersnatch'*; https://www.businessinsider.com/black-mirror-creator-responds-to-netflix-bandersnatch-critics-2019-1, (pristup: 02.02.2020.)

Vigato, Matija; *Jesu li video igre – u svijetu i u Hrvatskoj – umjetnost?*; https://www.netokracija.com/jesu-li-videoigre-umjetnost-159524, (pristup: 02.02.2020.)

Turković, Hrvoje; *Leksikografski zavod Miroslav Krleža, "mizanscena"*; http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1092, (pristup: 02.02.2020.)

iMDB https://www.imdb.com/?ref_=nv_home, (pristup: 02.02.2020.)

Urban dictionary, *Interactive movie;*
https://www.urbandictionary.com/define.php?term=interactive%20movie
(pristup: 02.02.2020.)

The Free Dictionary, *Interactive movie*;
https://encyclopedia.thefreedictionary.com/Interactive+movie
(pristup: 02.02.2020.)

10. Filmografija

A Heist with Markiplier (Mark Fischbach, 2019.)
https://youtu.be/9TjfkXmwbTs
Black Mirror: Bandersnatch (David Slade, 2018.)
Buddy Thunderstruck: The Maybe Pile (Harry Chaskin, 2017.)
Can you Destroy the Debt? (https://banqer.co/, 2017.)
https://youtu.be/vieQGWlPFYo
Final Destination 3 (James Wong, 2006.)
Late Shift (Tobias Weber, 2016.)
https://store.steampowered.com/app/584980/Late_Shift/
Minecraft: Story Mode (Jason Latino i dr., 2015.)
Puss in Book: Trapped in an Epic Tale (Roy Burdine, Johnny Castuciano, 2017.)
Return To House On Haunted Hill (Víctor García, 2007.)
Star Trek: Borg (James L. Conway, 1996.)
The Time Machine: A Chad, Matt & Rob Interactive Adventure! (Matt Bettinelli-Olpin, 2008.)
https://www.youtube.com/watch?v=l8rJ1WML60Y
You vs The Wild (Robert Buchta, Bear Grylls, Delbert Shoopman, 2019.)

10.1. Video intervju

1001 Late Shifts – The making of an interactive movie,
https://youtu.be/9_R_VBXED_0 (pristup: 02.02.2020.)

AT&T SHAPE 2017 - Interview - Tobias Weber – Full,
https://www.youtube.com/watch?v=phw19eLN75I (pristup: 02.02.2020.)

How Her Story Works | GMTK Most Innovative 2015,
https://www.youtube.com/watch?v=EFvbN3K6EA8 (pristup: 02.02.2020.)

Behind the Scenes - Death Stranding [Making of]
https://www.youtube.com/watch?v=faatWOs2c5c (pristup: 02.02.2020.)

War for the Planet of the Apes | Making History | 20th Century FOX
https://www.youtube.com/watch?v=h5XQq1ulspc (pristup: 02.02.2020.)

11. Videoigre

Ground Zero Texas (Dwight H. Little, 1993.)
Her Story (Sam Barlow, 2015)
Night Trap (James W. Riley, Randy Field, 1992.)
Tender Loving Care (David Wheeler, 1996.)
The Bunker (The Bunker, 2016.)
Tender loving care (David Wheeler, 1996.)
The X-Files Game (Greg Roach, 1998.)
Yoomurjak's Ring (András Komlós, 2009.)

12. Popis slikovnog materijala

Slika 1. JanCVanB, *Choose Your Own Adventure,* https://github.com/NaNoGenMo/2017/issues/24 (pristup: 02.02.2020.)

Slika 2. StoryFix Media, *Remembering Final Destination 3's interactive mode*, https://thestoryfix.blog/2019/12/17/remembering-final-destination-3s-interactive-mode/ (pristup: 02.02.2020.)

Slika 3. Brčić, Tihoni, *Two Pink Lines*, https://twopinklines.webs.com/end-credits (pristup: 02.02.2020.)

Slika 4. Vrbanus, Sandro, *Bandersnatch: nova era televizije otporne na piratstvo* https://www.bug.hr/televizija/bandersnatch-nova-era-televizije-otporne-na-piratstvo-7392 (pristup: 02.02.2020.)

Slika 5. Isječak iz video intervjua, *Behind the Scenes - Death Stranding [Making of]* https://www.youtube.com/watch?v=faatWOs2c5c (pristup: 02.02.2020.)

Slika 6. Isječak iz video intervjua, *War for the Planet of the Apes | Making History | 20th Century FOX* https://www.youtube.com/watch?v=h5XQq1ulspc (pristup: 02.02.2020.)

Slika 7. Isječak iz interaktivnog animiranog serijala, *Minecraft: Story Mode*

Slika 8. Isječak iz interaktivnog filma, B*lack Mirror: Bandersnatch*

Slika 9. Isječak iz interaktivnog dokumentarnog serijala, *You vs the Wild*

Slika 10. Isječak iz interaktivnog filma, *Late Shift*

Slika 11. Tomšić, Damjan, *Dijagram-tijeka-odluka-if-then-else* http://www.oblakznanja.com/2015/10/primjena-naredbi-grananja-primjeri-i-zadaci/dijagram-tijeka-odluka-if-then-else/, (pristup: 02.02.2020.)

Slika 12. Isječak iz video intervjua, *1001 Late Shifts – The making of an interactive movie*, https://youtu.be/9_R_VBXED_0 (pristup: 02.02.2020.)

Slika 13. Aviron Capital, *Aviron Capital Takes Stake in CtrlMovie* https://www.prnewswire.com/news-releases/aviron-capital-takes-stake-in-ctrlmovie-300634083.html (pristup: 02.02.2020.)

Slika 14. CtrlMovie službena web stranica, https://www.ctrlmovie.com/ (pristup: 02.02.2020.)

Slika 15. Isječak iz interaktivnog filma na *YouTube* platformi, *The Time Machine: A Chad, Matt & Rob Interactive Adventure!*, https://www.youtube.com/watch?v=l8rJ1WML60Y (pristup: 02.02.2020.)

Slika 16. Isječak iz interaktivnog filma na *YouTube* platformi, *Can you destroy the Debt*, https://youtu.be/vieQGWlPFYo (pristup: 02.02.2020.)

Slika 17. Isječak iz interaktivnog filma na *YouTube* platformi, *A heist with Markiplier*, https://youtu.be/9TjfkXmwbTs (pristup: 02.02.2020.)

Slika 18. Isječak iz interaktivnog filma na *YouTube* platformi, *Strava se ne zaustavlja!*, https://youtu.be/40LMJqzAVQ0 (pristup: 02.02.2020.)