

LINK A FILMBEN: SIKER?

Érsek Eszter Zsófia

Budapesti Kommunikációs és Üzleti Főiskola

Kommunikációs és Művészeti Kar

Mozgóképkultúra és médiaismeret szak, 3. évfolyam

Asbót Kristóf, tanár

I. Bevezetés: az ötlet

Ha most egy szóval le kéne írnom, mit találtam ki, nem menne. Nem tudom, mi ez, hogy műfaj, szolgáltatás, egy újabb műalkotás vagy csupán egy megmosolyogtató dolog. Egyet biztosan állíthatok, hogy *alapja a mozgókép*, és induljunk ki ebből!

Ehhez a fundamentumhoz képzeltem el mindent, ehhez viszonyítottam a világot. Tehát képzeljük el az általam kigondolt világot! Képzeljük el, a mozgóképet az összes létező médiumon! Ezek közül válasszuk ki a leggyakoribbat, a mai információs társadalom legjellegzetesebb, földrajzilag nem lokalizálható terét, *az internetet*! Számtalan filmmel találkozunk ezen a médiumon, a világhálón. Ez ad nekünk lehetőséget arra, hogy csupán egy kattintással elérjük az általunk kiválasztott és nézni kívánt filmet.

Most képzeljük el, hogy ez a mindennapos jelenség – a film az interneten – egyszer csak *megfordul*, ellentétes oldalról mutatkozik! Többé nem a filmek helyezkednek bele az internet világába, hanem a világháló korlátlan szabadságát tesszük bele a film korlátjai közé. Így írható le a gondolat, ami megfogant az egyik iskolai feladat problémájának megoldása közben.

II. Az ötlet születésének története

A Budapesti Kommunikációs és Üzleti Főiskola, Művészeti karának, ezen belül Mozgóképek szakának harmadéves hallgatója vagyok. Az egyik tavalyi záróvizsgafilm feladatunk leírása a következő volt: egy 10 perc hosszúságú dokumentumfilm elkészítése, aminek tartalmaznia kell két – általunk kiválasztott, de a film történetét építő – jelenetet, amit rekonstruálnunk kell. A téma kötetlen, a 10 perc betartása kötelező.

Így kezdtem el kutakodni a témát illetően. Szerencsémre az egyik közösségi portálon rábukkantam a számomra tökéletesnek hitt történetre. Egy 27 éves lányra, aki ötlete sikeressége által beállhatott azok sorába, akik a következő generáció vezetőivé válnak. A pozitivitása, hatalmas küzdeni vágyása és nemzetközi sikere ragadott meg. De sajnos a megfelelő témának gondolt sztorival fennakadásaim lettek. A főszereplő lány csak mesélte történetét, én mindeközben azon tűnődtem: „Hogyan fogom én ezt belenyomni 10 percbe?”. Mert ezt erőszakkal kellett volna megtennem. Annyi

számomra érdekes és hasznos információval szolgált, amit másoknak is meg akartam mutatni, hogy képtelenség lett volna az időintervallum betartása.

Ragaszkodtam a siker történetéhez, így elkezdtem gondolkodni azon, hogyan hághatnám át az idő szabályát. De meg volt kötve a kezem. A *0. perc és a 10. perc között* mozoghattam csak. Segítségül hívtam a mozgókép fogalmát, mely nem más, mint az időbeli és a térbeli folyamatok bizonyos részének kiragadása a valóságból.

Mivel az idő korlátolt, ezért a térbeliség kérdését kellett átértelmeznem. Először végigjártam a tér elsődleges értelmezését: a szobákat, településeket és tájakat. De nem segített. Hiába tudom a kamera segítségével átformálni ezeket, – elvenni, hozzáadni, megnagyobbítani, vagy épp kicsinyíteni – akkor is korlátoltak maradnak, amihez ugyancsak igazodnom kell. Ezáltal egyáltalán nem nőtt az esélyem arra, hogy azt a sok információt bele tudjam tenni a filmembe. Minél több információt helyezek el a térben, annál több idő szükséges ezek bemutatására, leírására. Így ugyancsak az időt kell felhasználnom, újra el kell vennem a 10 percből.

A következő lépcső *a tér egy metaforikus jelentése* volt. Itt rábukkantam a kibertér¹ (Jakobi, 2007) fogalmára. Ezt értelmezve jutottam arra a megállapításra, hogy ez segítheti a filmem teljes kibontakozását. Ezt kerestem, az „internet terének” határtalanságát. Ezt a teret, ahol nincsenek korlátok, amihez alkalmazkodni kell. Ezzel a határtalansággal akartam kibővíteni a filmemet.

III. Hibridem bemutatása

Az ötletem alapját képezi bármilyen típusú és műfajú mozgókép. Ebbe beleágyazzuk az internet szabadságát, amihez hozzáadódik még a világhálóval járó interaktivitás, ami nem létezik beavatkozás nélkül. *Tehát az ötletem nem más, mint interaktív mozgóképbe ágyazott internet.*

¹Jakobi Ákos, 2007: Az információs társadalom térbelisége, ELTE

A kiber szó görög eredetű és a hajózás, **navigálás** cselekvését jelenti, tehát arra az **irányított mozgásra** utal, amelyet egy olyan térben végezhetünk, amelyikben meglehetősen nagy a **mozgásszabadság** az irányokat tekintve. Következésképpen a kibertér fogalom egyben utal arra a „**határtalanságra**” is, amit a tengerek, óceánok jelentenek az egyszerű hajós számára, és arra a modern felfedező szerepre, amelyet az internet felhasználók vagy a kibergeográfusok öltenek magukra a világháló ismeretlen tartományainak felkutatásakor (Tagai G. 2004).

Mivel az ötletem a film, az interaktív film és az internet egyvelege, ezeknek a határain mozog, ezért a „Hibridem”² elnevezést adtam neki.

Mozgóképek + internet + interakció = Hibridem

Ezt figyelembe véve szeretném három részre osztani a leírását.

A. Mozgóképek

A Hibridem legfontosabb egysége a mozgóképek, erre épül rá minden. E nélkül nem lenne élvezhető, nézhető, használható. Ez a mozgóképek lehet bármilyen típusú, műfajú és hosszúságú. Az egész estés vígjátéktól, a fél órás dokumentumfilmen és a pár perces reklámon illetve klipen keresztül a saját készítésű családi videóig.

B. Internet

Az általunk kívánt filmből kiválasztunk különböző objektumokat. Ezek lehetnek a filmben szereplő személyek, tárgyak, állatok vagy növények. Rájuk linkek helyezkednek el. Ezek olyan internetes linkek, amelyek a világhálón fellelhető weblapokra, videókra, fotókra, szövegekre, (stb.) mutatnak.

C. Interakció

A film nézése közben lehetőségünk adódik belenyúlni a mozgóképekbe egérrel vagy bármilyen más perifériával. Rákattinthatunk a különböző objektumokra, ha a téma felkeltette az érdeklődésünket és a passzív befogadás által szerzett információn felül még vágyunk továbbiakra. A kattintás során a beágyazott honlap előugrik és a film nézése közben vagy azt leállítva, lehetőségünk van utána olvasni/nézni a film témájából adódó dolgoknak.

IV. A Hibridem szerkesztői felületének működése alkotói és informatikai szempontból

Mivel a film készítése és nem pedig megtekintése volt a feladatom, ezért rögtön ki kellett találni – az elméletem alapján – egy kivitelezhető szerkesztői felületet, ahol lehetőségem adódik elkészíteni a művem. Ezt egyedül nem tudtam volna véghezvinni, így felkértem egyik informatikus ismerősemet, *Ilonka Lászlót*, hogy segítsen ebben a

² Az ötlet elkészítése során a névadás az egyik legnehezebb feladat. Mivel ötletem kivitelezése kezdeti stádiumban van, ezért még nem sikerült a megfelelő elnevezés kiválasztása. A Hibridem elnevezése egy ideiglenes név, amíg meg nem találom a tökéleteset ötletem számára.

feladatban. A felület a www.motionhtml.atw.hu weblapon lett létrehozva. Az oldal három részből áll:

- Az első a szerkesztői rész, ahol be tudjuk tölteni a videót. Majd ahhoz – kezdő és végpontokat kijelölve – felületeket tudunk hozzáadni. Ezekhez linkeket tudunk rendelni és ezt az egészet rá tudjuk menteni a filmre.
- A második rész a nézői panel. Ez lehetőséget biztosít arra, hogy megnyissuk videónkat, majd figyelemmel kísérjük a rajta történő beállításokat. Tartalmaz két időszávot. Az egyik a videó tényleges időszávja, amivel lépkedhetünk a videóban. A másik a szerkesztői sáv, amivel kijelölhetjük, hogy mettől meddig tartson a linkes felület megjelenítése, tehát meddig tudjon rákattintani a befogadó a felületre, meddig tudja elérni az adott honlapot.
- A harmadik felület egyelőre „láthatatlan”. Amikor a filmhez hozzáadtuk a kijelölt felületet és ezekhez a linkeket, majd mindezt elmentettük, akkor válik érdekessé számunkra ez a rész. Amikor tényleges megtekintővé válunk, és újra nézzük a már megszerkesztett filmet, és a kurzort a linkelt felületre húzzuk, ebben a részben előugrik az általunk beillesztett honlap. Ha rákattintunk ott is marad az ablak. Így kedvünkre szörfözhetünk a weboldalon a film nézése közben.

Az informatikusom szavait leegyszerűsítve és közérthetővé téve most pár sort írnék a szerkesztői felület informatikai oldaláról. A szerkesztői felület egy weblapon lett létrehozva, hogy az internetes hozzáférés ne okozzon gondot. Az oldal dinamikus tartalmait egy szerver tárolja, amivel a php programnyelv segítségével kommunikálunk. A megjelenítésért a java script programnyelv felel, ami transzparens módon tölti le és fel az adatokat a szerverre. A kezdetleges stádiumban az atw.hu ingyenes szerverét használjuk.

V. A Hibridem lehetőségei

Mivel saját magam „szórakoztatására” megalkottuk e szerkesztői felületet, úgy gondolom ezt mások számára is elérhetővé kell tennem. Ne csak nézői oldalról lehessen élvezni az általam kigondolt ötletet, hanem megadom a lehetőséget arra, hogy akinek felkeltette érdeklődését a Hibridem, készíthessen magának is egyet.

Ha elég érdeklődő összegyűlik, ezt a nézői és szerkesztői panelt össze lehet kapcsolni további funkciókkal, a megosztás és a reagálás funkciójával. Egy közösségi oldalon az emberek nem csak elkészítik saját videóikat, de ezt meg is osztják mások számára, illetve ők is meg tudják nézni a mások által szerkesztett Hibridem-eket. Ha éreznek annyi hajlandóságot és aktivitást magukban, akkor ezeknek a videókak a szerkesztését egymásra is tudják bízni. Megadják az esélyt másoknak, hogy az általunk készített Hibridem-be belenyúljanak, és további információkkal lássák el.

Továbbá el tudom képzelni, mint egy új képzőművészeti lehetőségként, a gondolatok összekapcsolására; az oktatásban, a tanulók figyelmének lekötésére; családi videók szerkesztésére; illetve egy új marketingeszközként, a reklámozás segítésére.

VI. A Siker történet kiválasztása

A Hibridem alapjául szolgáló dokumentumfilm történetét azért találtam fontosnak, mert az is az ötlet fogalma köré épül. Ez az ötlet egy számítógépes program, ami nem csak plusz lehetőséget ad az embernek az interneten eltöltött percek kihasználásra, hanem „jobbá is teszi a világot” azáltal, hogy segíti az ötletek találkozását, építkezését és kiválasztását megfelelő feladatokra. Ez a zseniális program és ennek a kitalálója, *Várnagy Priscilla* inspirált, segített engem és erőt adott ahhoz, hogy én is kitalálhassam a Hibridemet, ami remélem nem csak nekem, hanem mások számára is megoldást nyújt a filmidő meghosszabbításának problémájára.

VII. Befejezés – konklúzió

Mindig is szerettem volna nyomot hagyni. Ezt úgy értem, hogy adni valami olyat az embereknek, ami hozzátesz az életük szépségéhez. Úgy érzem, a Hibridem hozzátesz a filmnézés gyönyöréhez, segíti az interakciót a film és a néző között. Lehetőségét biztosít a passzív befogadói szerepből való kikerülésre, azaz egy aktív felhasználói cselekedetre. A nézőnek saját döntése e szerepek kiválasztása, ha nem akarja, nem kötelessége interakcióba lépni a mozgóképpel, megmaradhat a pusztá filmélménynél, amit a Hibridem úgy, ahogy van, meghagy a befogadónak, nem veszi el tőle azt. Ezáltal a Hibridem kikerül az interaktív filmek köréből. A Hibridem lehetőséget ad egy újfajta elbeszélésre, mivel az alapjául szolgáló film cselekménye nem függ a nézőtől, viszont a nézőben kialakult történet függ az ő saját aktivitásától.