

Szekeres Csaba

A narratíva fraktáljellege, a dramaturgiai ágencia és a narratívában rejlő interaktivitás lehetősége

Absztrakt

Jelen tanulmány egy készülő, nagyobb terjedelmű tanulmány része, amely a filmi narratívában rejlő interaktivitás, valamint a narratívát jellemző szekencializációk leírására tesz kísérletet. Célom, hogy az interaktivásban rejlő filmbefogadói attitűd működésének az alapvető jellemzőit feltárjam. A feltérési módszer arra az állításra épít, miszerint a narratíva makro- és mikrostruktúrájában két dilemmahelyzet révén érvényesül a narratíva fraktáljellege, amely magában hordozza az interaktivitás lehetőségét. Így nem csupán a drámai szerkezet alapfelépítményét jelentő, a szövegtestben megjelenő narratív erővonalak, hanem annak variánsai, ún. árnyékmintázatai (*shadow patterns*) is láthatókká válnak. Ebből következően a dilemmahelyzetek döntési ágenciát indukálva képesek kialakítani narratív árnyékmintázatot, amelyek egy adott karakter döntési helyzeteinek a dramaturgiailag strukturálható rendszerét tárják fel, ezáltal megteremtve a dramaturgiai *ágencia*

lehetőségét. A dramaturgiai ágencia vizsgálatának kiindulópontja a videójátékok esetében jól ismert interaktív digitális narratíva (*Interactive Digital Narrative*, IDN). Ennek a működését jelentősen befolyásolja a véletlen értelmezése, amely ún. paragrafikus jelleggel koherens vagy inkoherens döntési mintázatokat hoz létre a narratív struktúrában. A tanulmány közvetve kísérletet tesz arra, hogy a véletlen fogalmát vizsgálva rámutasson: annak értelmezésbeli jelentősége stimuláló vagy enerváló hatással bír a befogadóra a befogadási folyamat során.

Kulcsszavak: nemlineáris narratív struktúra, IDN, véletlen, pszichológiai ágencia, dramaturgiai ágencia, archetipális érték, dilemma, motiváció/drive, árnyékmintázatok, tükhé

Bevezetés

A narratíva interaktív jellege és annak érvényesülése jóval a posztmodern jellemző történetmesélési technikákat megelőzően megjelent az emberiség történetében. Az első idesorolható írásos emlékek egyike a *The Ocean of Story*,¹ amely eredetileg a *Katha-sarit-sagara* (vagy magyarul „Történetek óceánja”) címet viseli. A Somadeva Bhatta² által írt 11. századi szöveg a nemlineáris történetmesélés jegyeit mutatja fel. Ilyen elem például a *kerettörténet*, amelyben egy központi cselekményhez több különálló történet kapcsolódik, és közöttük átfedések alakulnak ki, vagy éppen más szereplők szemszögéből ábrázolódik a korábban megismert világ. Ugyancsak jellemző narratív megoldás a *hierarchikus struktúra*, amikor egy szereplő úgy mesél el egy történetet, hogy az új történetben szintén megjelenik egy másik szereplő, aki elmesél egy másik történetet, és így tovább. (Ez utóbbi megoldás például visszatér a *Dekameron* vagy a *Canterbury mesék* történetmesélési technikájában, de jóval később ugyancsak ez lesz az alapja a Genette [2006] által vizsgált és újraértelmezett *metalepszis* fogalmának.) Ugyanakkor megjelenik benne az előre- és a visszautalás is, továbbá az időrendtől való eltérés, mely az álomszerűség összetett narratív struktúráját idézi meg, amellyel Freud foglalkozik majd. Freud kapcsán érdemes megjegyezni, hogy nem csupán

1 Penzer és Tawney 2020.

2 Somadeva vagy másképpen Somadeva Bhatta nevét a *Katha-sarit-sagara* írójaként lehet ismerni. A 11. században élt, szanszkrit nyelven alkotó szerző *shaivita brahmin*, vagyis tudós és udvari költő volt, aki Ananta (Anantadeva) kasmíri király udvarában szolgált. Ananta támogatását élvezve hozta létre műveit, amelyeket a kasmíri király feleségének, Suryamati (vagy másként Subhata) királynénak ajánlott.

az álomnarratíva nonlineáris jellege, hanem magának az álomértelmezésnek a heurisztikus folyamatai hívják be a nemlineáris narratív struktúra működését. (Lásd Freud 1918-ban megjelent *Aus der Geschichte einer infantilen Neurose*³ című eseteleírását. Az abban megjelenő álomértelmezés kapcsán Freud így ír erről a folyamatról: „Ez a nehéznek nem nevezhető munka ott ütközik korlátokba, amikor egy többdimenziós jelenséget kell a leírás szintjére hozni. Így hát be kell érnem azzal, hogy csupán részeket mutatok fel, amelyeket az olvasó tud élő egésszé összerakni.”)⁴

Az álomértelmezés, álommunka⁵ nonlineáris narratív modellje tűnik fel az 1990-es években megjelenő projektekben is, mint amilyen a *Bar Code Hotel* volt Perry Hobermantól (1995).⁶ Ez egy olyan vizuális innováció, amely újrachasznosította a fogyasztási cikkeken megtalálható szimbólumokat, és azokat egy interaktor személy révén beemelte egy szabadon működő virtuális térbe. Ezáltal a narratíva kötöttséget jelentő struktúraelemeinek a helyére olyan döntési aktusok kerülnek, amelyeket a szubjektív, a *tudattalan* közreműködői akarat⁷ hív életre.

Ha a véletlen szerepét ezekben a narratív képződményekben megvizsgáljuk, azt látjuk, hogy a prediktivitással, a következmények megjósolásával küzdő befogadói jelenlét eleve narratív síkokat hoz létre. Ezek a síkok értelmezési mezőt vonnak a központi narratív tartalom köré, kialakítva így egy összetett narratív mintázatot, amely – a véletlentől vezérelve, a belső törvényszerűségek korlátozott felismerhetősége miatt – végtelen számú(nak tűnő) permutatív kimenetelt képez. Ezt a teóriát támasztja alá részben a J. R. Halverson és munkatársai által elvégzett kutatás, amely az iszlamista szélsőséges narratívák megszületésének a körülményeit vizsgálja. A *Master Narratives of Islamist Extremism* című munkájukban (Halverson, Goodall és Corman 2011) „mesternarratívának” nevezik azokat

3 Magyar nyelven ebben a kötetben szerepel: Freud 2011.

4 Freud, Sigmund. 1918. *Aus der Geschichte einer infantilen Neurose*, 47. Online elérés: <https://www.psychanalyse.lu/articles/FreudWolfsmann.pdf> (utolsó letöltés: 2024. június 30.). „Diese sonst nicht schwierige Arbeit findet eine natürliche Grenze, wo es sich darum handelt, ein vieldimensionales Gebilde in die Ebene der Deskription zu bannen. Ich muß mich also damit begnügen, Gliederstücke vorzulegen, die der Leser zum lebenden Ganzen zusammenfügen mag.” (A magyar szöveg saját fordítás.)

5 Itt az álomnak kifejezetten a narratívaképző erőként történő érvényesülése érhető tetten, ahogy erről Freud 1900-ban megjelent híres művében is ír, lásd Freud 1900.

6 *Bar Code Hotel*. Ars Electronica Archive. Online elérés: https://webarchive.ars.electronica.art/en/archives/festival_archive/festival_documentations/1994/hoberp2.html (utolsó letöltés: 2024. június 12.). Lásd még: YouTube-videó, 0:57. Online elérés: <https://www.youtube.com/watch?v=kvVJnhwGb0s> (utolsó letöltés: 2024. június 12.).

7 Bizonyos értelemben „másodlagos alkotókról” beszélhetünk itt.

a komplex, kompilációs technikával létrehozott narratívákat, amelyekben a kreátor összevonja az iszlám kultúra, történelem, teológia bizonyos – a közlői szándékot erősítő, demonstratív erejű, extrém – állításait, hogy az így született végeredményt például mozgósításra használja.

A nonlinearitás kapcsán megismert véletlenfogalom feltűnik a videójátékok esetében alkalmazott *interaktív digitális narratíva* (IDN) esetében is. Az IDN kifejezetten a digitális média felületein működő narratív formátum, amely a felhasználók számára közvetlen lehetőséget biztosít arra, hogy részt vegyenek a narratív élmény kialakításában. Itt a narratív folyamat és az interakció eggyé válik – ezt hívja Koenitz (2023) *interaktivizálásnak* –, ezáltal mintegy birtokba veszi a felhasználó a véletlent.

A randomizáció alapvető indukáló eleme a narratív síkok létrejötténél, illetve a narratív útvonalak bejárásánál az, hogy a játékos egy adott karakterrel egy bizonyos cél elérése érdekében végezzen el virtuális feladatokat, és közben döntéseket hozzon. Annak ellenére, hogy ez a történetmeselési módszer a célvezérelt narratív sémára épül, azok a próbálkozások, amelyek később egy filmes narratívába igyekeztek beemelni az IDN-t, inkább a randomizáció *asszociatív megoldásait* részesítették előnyben.

A korábban nagyobb figyelmet kiváltó interaktív filmek, mint a *My One Demand* (2015)⁸ vagy a *Black Mirror: Bandersnatch* (2018),⁹ alapvetően a történetet alkotó részletek változékonyságának a dramaturgiai szerveződését használták ki, vagyis a randomizáció asszociatív megoldásait, a *dramaturgiailag nem exponált véletlen* beemelését alkalmazták a történetszálak megosztásánál. (Ez a megoldás inkább hasonlított a *Bar Code Hotel* esetében alkalmazott módszerhez.) A komplex szintereken megjelenő narratív síkok közötti átjárás lehetőségét olyan döntési, választási helyzetek adták, amelyek kimeneti eredménye a befogadó számára nem volt ismert. Ezt bizonyítja a produkció választási lehetőségeket leíró térképe (*Bandersnatch Choices Map*¹⁰). Az ennek kapcsán született kutatás (Roth és Koenitz 2019) arra mutat rá, hogy a befogadási folyamatot tagoló választási lehetőségek randomizált elemei nem bizonyultak hatékonynak. Ugyanis a befogadási folyamatot stimuláló választási helyzet valójában az irányítás hiányáról szól a *Bandersnatch* esetében.

⁸ *My One Demand*, írta és rendezte Matt Adams. Blast Theory, 2015.

⁹ *Black Mirror: Bandersnatch*, írta Charlie Brooker, rendezte David Slade. Netflix, 2018.

¹⁰ *Bandersnatch Choices Map*. Kép. Online elérés: https://oyster.ignimgs.com/mediawiki/apis.ign.com/black-mirror/d/d8/Bandersnatch_Map_IGN_2.jpg (utolsó letöltés: 2024. október 15.).

A Netflix gyártotta produkcióval szemben az első interaktív narratívát alkalmazó produkció, a *Kinoautomat* a döntésre helyezte a hangsúlyt. Az *Expo '67* elnevezésű 1967-es montreali világkiállításra készített film¹¹ hat hónapon át, hatvanperces műsorszámként volt látható a csehszlovák pavilonban. Ötletgazdája Radúz Činčera volt, és a filmet az 1960-as évek csehszlovák új hullámának tagjai írták és rendezték (Radúz Činčera, Pavel Juráček, Jan Roháč, Vladimír Svítáček és Miroslav Horníček). A *Kinoautomat* sikerként vonult be a filmtörténetbe (majd negyven évvel később, 2006 februárjában bemutatták a tekintélyes londoni National Film Theatre-ben, valamint a világ további tizenöt országában), és ez arra enged következtetni, hogy a befogadó bevonódását erőteljesebben támogatják a döntési helyzetekben megjelenő dilemmák, így a célvezérelt, kauzális szerkesztésmód. Narratív megoldásai ugyanakkor a véletlen szerepének klasszikus, arisztotelészi értelmezését erősítik (lásd: *tükhé*), amely megoldásokban fontos szerepet kap a kontroll.

A pszichológiai ágencia

A dramaturgiai ágencia előzményeként fogható fel a *pszichológiai ágencia*, amely a narratív pszichológia révén vált meghatározó jelentőségűvé az élettörténeti szövegek elemzése folytán. Lényegi meghatározás tekintetében az identitás mibenlétét vizsgáló elméletek az ágenciát a *selfre* irányuló külső, illetve belső presszió következtében kialakuló énképviselési képességgel, a kontrollhoz való viszonyulás működési folyamatával írják le. Így Yamaguchi (2003) meghatározásában összefüggésbe kerül egymással a *kontroll* (1), valamint a *személyes hatékonyság* (2) és az *autonómia* (3) pszichológiai képződménye. Ebben a konstellációban akkor nevezhető sikeresnek a *self* által gyakorolt kontroll, ha a hatékonyság énképviselését (másként: *enerőt*) eredményez, ami pedig az autonómia érzését erősíti az egyénben (lásd Bandura 1977).

11 Az *Egy ember és háza* címet viselő film főhőse Novak úr, akinek pikáns morális dilemmákkal kell szembenéznie. A történet indulásakor egy éppen a zuhany alól kilépett, törülközőbe tekert fiatal, dekoratív hölgy kopogtat be hozzá, és közli vele, hogy kizárta magát a lakásából. Arra kéri a férfit, hogy engedje be az otthonába. Novak épp meglepetéssel várja a feleségét, mivel aznap van az asszony születésnapja. Novakné percekkel belül hazaérhet, ami kínos helyzetet teremtene jelen esetben. Ugyanakkor nem hagyhatja cserben a bájos hölgyet sem. Mit lehet tenni? – Amikor a film erre a pontra érkezett, egy moderátor megállította a vetítést, és arra biztatta a nézőket, hogy egy piros és egy zöld gomb megnyomásával ők döntsék el, hogyan folytatódjon a történet. Ha zöld, akkor a bajba jutott szépség menedékre talál Novaknál, ha piros, akkor kint reked az ajtó előtt. A legtöbb szavazatot kapott döntés alapján folytatták a filmet. Kilenc ehhez hasonló döntési helyzet tagolta a produkciót, ahol a nézők választhattak.

A kontroll és a döntési folyamatok fontossága

Neurofiziológiai vizsgálatok igazolták, hogy a döntésvezérelt folyamatokban az agykérgi területek másként reagálnak attól függően, hogy az adott egyén a saját akarata vagy egy külső erő okán cselekszik. Az ezt vizsgáló PET (pozitron-emissziós tomográfia) -eljárás ugyanis rávilágított (Chaminade és Decety 2002), hogy kapcsolat mutatható ki az alsó parietális lebeny lateralizált aktivitása és az *ágencia átélése* között. Vagyis felnőttek esetében a *bal parietális lebeny* aktivítása megnő, amikor egy idegen erő hatására cselekszik a vizsgált személy. Ellenben amikor saját maga hoz döntést, külső erő befolyása nélkül, a *jobb agyfélteke parietális területe aktívabb*.

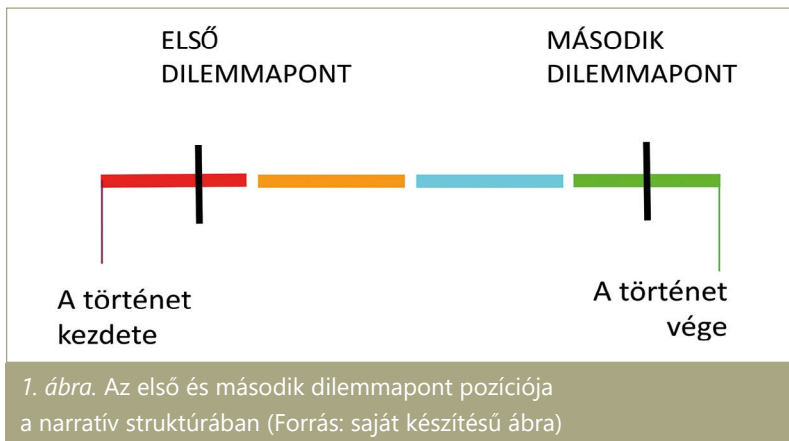
A *külső és belső kontroll* fogalmát Rotter vezette be (1954; 1966; 1982) a pszichológiába. Ez a két elem a vezéreltség mibenlétét határozza meg, így tehát beszélhetünk *külső és belső vezéreltségről*. Az utóbbi során az egyén a történesek okaként önmagát jelöli meg, vagyis azzal a tudattal él, hogy a sorsát ő maga irányítja. A külső kontroll prioritása az egyén számára a környezeti erők dominanciáját hívja be, azaz ebben az esetben a személy sokszor tehetetlenséget él meg. Itt a környezeti tényezők tárházát olyan dolgok alkotják, mint más emberek akarata, de a transzcendens is megjelenik, úgymint a fátum vagy a véletlen.

A dilemma

Egy narratív drámai történetet az különböztet meg egy nonnarratív jellegű struktúrától, hogy legalább a központi karakterek célvezérelt módon vannak jelen, illetve hogy a célvezéreltség forráselemeiként határozhatók meg ezek a karakterek (lásd Bordwell 1985; Chatman 1978). Ez a jellemző jól értelmezhető dramaturgiai modellképletet teremt, amelyben horizontális és vertikális elemek mentén szerveződik a *dramaturgiai ágenciaként* értelmezhető folyamat. Horizontális elemeknek tekintjük azokat az eseményhorizonton bekövetkező történeseket, amelyek egymásutániségükben, egymásra épülésükben jelölik ki a történesek logikus menetét. Az angolszász szakirodalom ezeket a pontokat hívja *plot*-nak. A vertikális elemek tulajdonképpen az egyes *plot*-okhoz tartozó ún. értékintenzitás jellegét (lásd majd: *archetipális érték, tudathorizont*), továbbá a műfaji sajátosságokat képesek megjeleníteni.

A dramaturgiai ágenciának – a főhős szempontjából – két markáns struktúrapontja van. Ez a két pont két olyan döntési helyzet (első és második dilemmapont),

amely a központi karakter változásának az érzékítését hordozza. Pozícióikat tekintve a történet első negyedének a harmadánál, valamint az utolsó negyed felénél helyezkednek el.



Az első dilemmapont jellemző módon egy racionális környezetbe ágyazott helyzet, ahol a külső körülmények kényszerítő eleme érvényesül, míg a második dilemmapont esetében az irracionális tényezők dominanciája diktál.

Lássunk erre egy példát! *A Pulp Fiction – The Gold Watch*¹² esetében az első és a második dilemmapont Butch (Bruce Willis) és Marsellus Wallace (Ving Rhames) két fontos találkozásához köthető, amelyek ellentözzák egymást. Az első dilemmapont megjelenése során Marsellus Wallace, a mindenható gengszterfőnök pénzt ajánl fel Butchnak, a bokszolónak, amennyiben hajlandó részt venni egy fogadási csalásban (értsd: szándékosan elveszíti azt a bokszmeccset, amelyikhez Marsellusnak anyagi érdeke fűződik). Butch úgy tesz, mintha elfogadná az ajánlatot, hisz szüksége van a pénzre, de valójában visszautasítja Marsellus ajánlatát¹³ (bizonyos értelemben *hűtlen* hozzá), és a megállapodással ellentétben megnyeri a mérkőzést. A második dilemmapont esetében ez a viszony megváltozik.¹⁴ A történet utolsó felvonásában Marsellus és Butch két perverz férfi, Maynard (Duane Whitaker) és Zed (Peter Greene) fogságába kerül,

¹² Magyar címe: *Ponyvaregény*. Rendezte: Quentin Tarantino, Miramax Films, 1994.

¹³ „*Pride only hurts, It never helps.*” Online elérés: <https://www.youtube.com/watch?v=c1q2PitIM9w> (utolsó letöltés: 2024. június 12.).

¹⁴ „*Pulp Fiction: Rescuing Marsellus Wallace.*”

Online elérés: <https://www.youtube.com/watch?v=D54wsAR5CAI&t=33s> (utolsó letöltés: 2024. június 12.).

ám Butch sikeresen megszökik. A történet során egyértelművé válik, hogy Butch legnagyobb ellensége és ellenfele Marsellus, így látszólag nyilvánvaló az az állítás, miszerint Butch célja Marsellus bukása. Ez a bukás azzal a ténnyel teljesül be, hogy tudjuk, Marselluson erőszakot követ el Zed. Butch motivációs célja (ti. elmenni a városból) tehát megvalósulhatna, ám úgy dönt, hogy visszafordul, és megmenti Marsellust. Az a pillanat, amikor Butch döntést hoz (értsd: visszatér az abúzus helyszínére), a történet második dilemmapontja. Ennek során leszünk tanúi annak a változásnak, amely Butchban végbemegy: a hűtlen, áruló karakterből megmentő válik.

A kettős kockázat

Butch visszatérése Marsellus megmentése végett jól példázza, hogy a második dilemmapont *irracionális aktus*. Vagyis semmi nem indokolja, hogy Butch kockáztasson, és a motivációs célját veszélyeztesse. Ráadásul a karakterének meghatározó, célorientált eleme Marsellus bukása. Butch mégis azt a döntést hozza meg, hogy visszamegy, és kiszabadítja ellenségét a fogságból. Ő maga dönt így, nem a körülmények kényszerítik rá (sőt ellenkezőleg). Emiatt is felfogható ez a struktúrapozíció *a kettős kockázat vállalásaként*. Hiszen a főhős ezen a ponton morális és egzisztenciális kockázatot vállal. Veszélyezteteti a motivációs célját (egzisztenciális kockázat), és morális elszámoltatással néz szembe.

Az archetipális érték

Az archetipális érték olyan, a karakterhez kötődő, annak viselkedését meghatározó, mozgósító erejű nem tudati típusú orientációs értékelem, amely a személyiség mentális, attitűdbeli működését központosító jelleggel irányítja, befolyásolja. Az archetipális érték *értékbeliségét* az etika felől is megközelíthetjük, és itt a fenomenológiai értékfelfogás (főként Nicolai Hartmann, lásd Hartmann 2013) ad említést érdemlő leírást a fogalomról.

Az irányultságoknak két meghatározó gyűjtőterületük van, a külső (*motivation*) és a belső meghatározottság (*drive*). A motiváció az egzisztenciális, érzékszervileg megragadható világhoz való viszonyt írja le (*külső kényszerítőerő*). Ilyen értelemben motivációnak, pontosabban *motivációs célnak* számít a vágyott állás vagy szakmai pozíció megszerzése, egy teljesített vizsga, de egy sikeres szerelmi randevú is, esetleg egy csésze erős feketekávé. A *drive* (*belső ösztönzőerő*) ezzel

szemben belső, mentális, illetve lelki értelemben hív be olyan ösztönző tartalmat, amely lélektani értelemben bír felhajtóerővel. Ebben a tekintetben döntő fontosságú a *drive* esetében az ún. *intrinzik* (belső indíttatású) jelleg. (A fogalmat a behaviorista pszichológiában alkalmazott ún. *biológiai drive*-tól eltérő módon használjuk.)

Számos archetipális érték létezik, archetipusok szerint.¹⁵

Egy-egy karakter dramaturgiai pozícióját három archetipális elem határozza meg. Ez a három elem tulajdonképpen a narratív keretezés eredményeként jelenik meg. Közülük az első a karaktert jellemző alapvető archetipus, ezt nevezük *alaparchetipus*nak, ez definiálja a karakter identitásbeli jellegét. A drámai, illetve narratív környezetnek köszönhetően minden karakternek van egy *külső* és *belső célja*, illetve meghatározottsága (lásd: motivációs és *drive*-cél), amelyeket ugyancsak leír egy-egy archetipális jellemző.

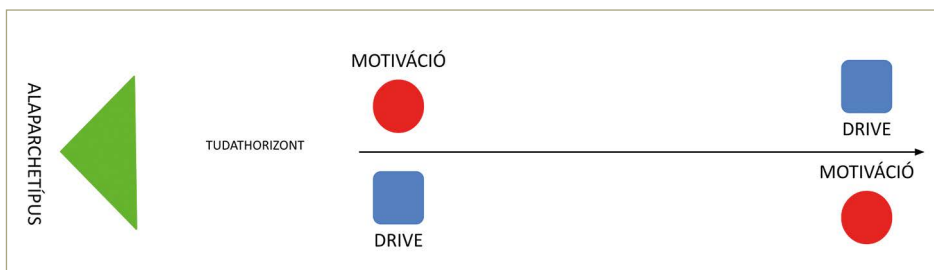
Ha most visszatérünk Butch történetére, akkor azt látjuk, hogy az ő alaparchetipusa a Warrior/harcos (a hős archetipusával ekvivalens archetipus), akinek az alaparchetipálisértéke (*Archetypal Baseline Value* – ABV) az *önbecsülés*. A *drive*-ot meghatározó érték (*drive*-érték, *Drive Value* – DV) a *hűség*, *ragaszkodás*, illetve a *bajtársiasság*, míg a motivációját a *szabadság* (motivációs érték, *Motivation Value* – MV: *Explorer*) határozza meg. A narratív kereten belül újfogalmazva az eddigieket, elmondhatjuk, hogy Butch, aki bokszolóként (lásd: *harcos*) egy utolsó nagy mérkőzésre készül, az árulással szerzett pénz segítségével akar megszökni (motivációs archetipus: *kalandor* / MV: *szabadság*), hogy megszabaduljon a Marsellus diktálta szabályoktól, ám egy kritikus helyzetben mégis inkább megmenti a bajba jutott gengszterfőnököt (*drive*-archetipus: *gondoskodó* / DV: *hűség*).

Az archetipális értékek kapcsán tehát jól látható, hogy a drámai karakter annak köszönhetően válik komplex jellegűvé, hogy *három archetipális értéket olvaszt magába*. Butch esetében az *alaparchetipus* a *harcos*, aki *kalandorként* szabadságra vágyik, és csak úgy érheti el a célját, ha képessé válik az önfeláldozásra (*gondoskodóvá* lesz) a *hűség* bizonyításával.

15 A teljességet és a tipológiai osztályozást mellőzve ezek a következők lehetnek: *tartozni valakihez*, *bölcsesség*, *hűség*, *bajtársiasság*, *gondoskodás*, *kíváncsiság*, *biztonság*, *őszinteség*, *együttérzés*, *kitartás*, *őszinteség*, *elfogatlanság/pártatlanság*, *szorgalom*, *elkötelezettség egy ügy iránt*, *önbecsülés*, *életszeretet*, *türelem*, *szenvédély/szerelem*, *szabadság*, *megértés/együttérzés*, *perfekcionizmus*, *kötelességtudat*, *mérték(letesség)* stb. A felsorolt értékek karakterizáló jellegét alapvetően határozza meg az a jellemző, hogy nem negatív tartalmúak, sokkal inkább pozitív vagy semleges állapotjellemzőt hordoznak (például: *önbecsülés*, *perfekcionizmus*). Jellegüket és besorolhatóságukat archetipusosan tudjuk megadni.

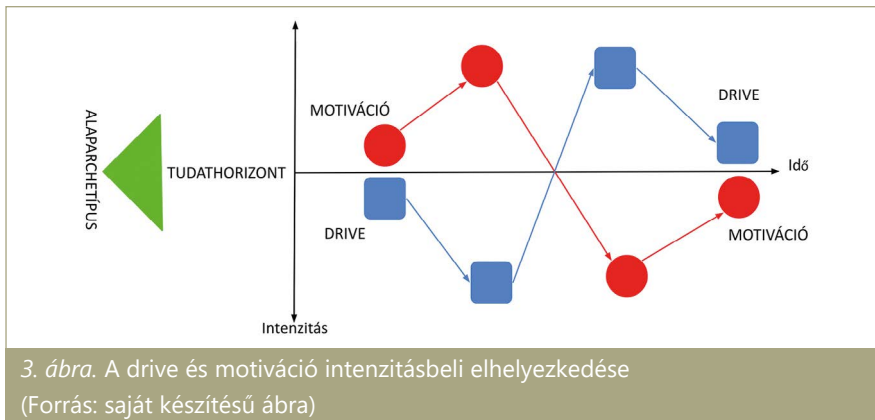
A tudathorizont és az archetipális értékek

A narratíva biztosította kereten belül a központi karakter (*protagonista*) változása ahhoz a dramaturgiai ágenshez kötötten jelenik meg, amely a dilemma-, illetve döntési helyzetek során dramaturgiai nyomatékként nehezedik az adott szereplőre. A döntési helyzet jelentette kényszer a célokból, illetve a célokban megtestesülő értékekből fakadóan válik a protagonista számára dilemmává. Vagyis valójában nem célok, hanem *értékek*, méghozzá *archetipális értékek* közötti döntési kényszerről beszélünk. Így tehát minden *dramaturgiai ágens* felfogható egy olyan dilemmaként, amit a protagonista, illetve központi karakter archetipálisérték-meghatározottsága eredményez. A probléma lényegesen komplexebb annál, mintsem hogy röviden összefoglalható legyen, ám azt mégis fontos rögzíteni, hogy a protagonista által érzékelt és megélt valóságot, illetve a protagonistának az ehhez kapcsolódó viszonyát vesszük alapul. Ennek a viszonynak alapvető jellemzője, hogy határvonalat képvisel a protagonista számára látható és láthatatlan, tudatos és nem tudott / tudattalan világ között. Fontos továbbá, hogy a *nem tudott világ* arra a valóságra vonatkozik, amely nem tudatosul a protagonista számára. A határvonal alatt és felett elhelyezkedő történések hozzák létre azt a világérzetet, amelynek a vonzásában él a központi karakter, emiatt a *tudathorizont* (*horizon of consciousness*) elnevezést kapta ez az elem. A történet indulásakor a tudathorizont feletti elem a motiváció, míg a tudathorizont alatt, a protagonista számára *nem tudottként* van jelen a *drive*. A történet maga nem más, mint a motivációnak és a *drive*-nak a küzdelme. Másként fogalmazva: az a feltétele annak, hogy a *drive* a felszínre törhessen, hogy a motivációt a tudathorizont alá kell kényszerítenie a protagonistának – ez valósul meg a történet végén.



2. ábra. A drive és motiváció elhelyezkedése a tudathorizonthoz képest
(Forrás: saját készítésű ábra)

Ilyen értelemben ez a folyamat egy ún. *konstitutív, kiegészítési eljárás*, amelynek során a tudat egy önfelismerő, szemlélődő és értelmező folyamat mentén képes a külső és belső érzéketek kritikájára, újraalkotására, a *nem tudott tudottá* tételére. (Kant a képzelőerő kapcsán ír erről, amikor is a szemlélet fontosságát említi, amely *reflektál*.)



A drive és motiváció értékbeli konfrontációja jeleníti meg tulajdonképpen azt a fogalmat, amelyet Arisztotelész *hamartíának*, a karakter (el)tévedésének nevezett. Arisztotelész fogalmai alapján a tragikus karakter az, „aki *erénye és tisztessége folytán nem emelkedik ki, de nem is alávalósága vagy gonoszsága miatt váltott át balsorsba, hanem valamilyen tévedése (hamartia) folytán*” (Arisztotelész 1997, 55).

A drive-cél (*Drive Goal – DG*) és a motivációs cél (*Motivation Goal – MG*) így a drive-értéknek és a motivációs értéknek az objektivációja. Célbeliségük egyben annak a törekvésnek az attribútuma, hogy a főhős alaparchetípusának instabil állapota stabilizálódik.

A katarzis és a felismerés a döntési helyzetben

Amennyiben ez a felismerési folyamat eljut a szembesítés leleplező állapotáig, ahol a belső ösztönzőerő értéke (DV) a tudathorizont fölé ér, és reaktív viszonyba kerül a külső kényszerítőerővel (MV vs. DV), akkor megszületik a *katharisz* (κάθαρσις). Ezt Arisztotelész értelmezésében az *együttérzés* (eleosz/έλεος) és a *félelem* (phobosz/φόβος) működteti, amelyek együttesen vezetnek el a meg-

tisztuláshoz. A megtisztulásnak pedig része a felismerés (lásd: *anagnóriszisz*) – ahogyan Arisztotelész a *Poétikában* írja: a „személyek a nem ismerésből a megismerésbe” jutnak.

A felismerés megszületésének a következménye a korábban már említett kettős kockázat (*Double Risk* – DR). Ennek a felismerése alakítja ki azt a markáns döntési helyzetet, amely az ún. második dilemmapontot eredményezi. Rendkívül kifejező, hogy a második dilemmapontot jól leírja Arisztotelész fogalma is, a váratlan fordulat (*peripeteia*), illetve az *ekpléktikon*. Az utóbbi jelentése ‘meglepő’, de az elsődleges, igei jelentés az *ekplésszó* (‘kiüt’).

Árnyékmintázatok

A korábban megfogalmazottak összegzése nyomán a dramaturgiai ágencia tehát azt a lehetőséget kínálja fel, hogy a főhős értékkritikával találja szemben magát. Ennek következményeként születik meg a *felismerés*, az *anagnóriszisz*, így a protagonista döntési helyzetbe kerül, és legalább két lehetséges cselekvés, illetve viselkedés közül választ.

A következőkben az első és második dilemmapontok *felismert* választási lehetőségeit, illetve az így létrejövő ún. *árnyékmintázatok* lehetséges kialakulását tekintjük át. Itt abból a tézisből indulunk ki, hogy mindkét dilemmapont esetében a főhőshöz társított drive és motiváció révén képviselt, a főhős által felismert értékbeli megjelenések a meghatározók, és ezek konfrontálódnak. Emellett fontos eleme a döntésnek, hogy az eredmény lehet *valódi* (*koherens*) és *hamis* (*inkoherens*). Vagyis a főhős *képviselheti* vagy *színlelheti* a döntésének a vállalását. (Erre jó példa Butch esete, aki az első dilemmapont alkalmával azt mutatja, hogy elfogadja Marsellus ajánlatát, valójában azonban ennek épp az ellenkezője történik.)

A narratív struktúra fraktáljellege

Választási pontok

A választási pontok ebben a modellben legmarkánsabban az első és második dilemmapontnál alakulhatnak ki. Itt a hős a DV (drive-érték) és az MV (motivációs érték) közötti *valódi* (*koherens*) és *hamis* (*inkoherens*) választ produkálhat – ennek megfelelően a történet leágazásai is így születhetnek meg.¹⁶ Következésképpen egy alaptörténet, amely a protagonista történetszálát képviseli, az alapvariánson túl nyolc másik variánst tartalmazhat.

Ezenkívül számolnunk kell azzal a dramaturgiai körülménnyel, hogy egy alaptörténet magában foglalja a protagonista történetszálán kívül az *antagonista*, az ún. *impact character* történetszálait, továbbá az *impact-protagonista* (*viszonyának*), valamint az ún. *main character*nek a történetszálait. Ezek adott esetben hasonló módon kínálnak fel paragrafikus elemeket, mint ahogyan ezt az alapesetben láttuk. Mindemellett lényegi jellemzője még a vizsgálat tárgyának, hogy a struktúra fraktáltermészetét¹⁷ a *makrostruktúrának* a *mikrostruktúrában* is érvényesülő struktúraanalógiája és működése jellemzi. Eszerint a makrostrukturális jellemzők (a horizontális és vertikális struktúra elemei) megtalálhatók a mikrostrukturális elemekben. Vagyis a fraktálszerűség jellege abból is fakad, hogy a teljes narratív struktúrát vezérlő erők a szekvenciális szinteken is érvényesülnek, és ezzel szerialitást hoznak létre.

A véletlen mint dramaturgiai elem

A korábban már említett *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) nézője számára a döntési, választási helyzetek kimeneti jelentősége nem célvezérelt (vö. *Choice map*¹⁸ – *Bandersnatch*: Mi történik, ha reggelire a Kellogg's Frostiesből eszik a főhős,

¹⁶ Az ún. elsődleges árnyékmintázatok ágenciáját lásd: <https://drive.google.com/file/d/1a4uXim62vyAr0XTEhs6-95IsXK6wcwM9/view?usp=sharing> (utolsó letöltés: 2024. október 27.).

¹⁷ John Yorke ugyancsak ír a fraktálok jelenlétéről a forgatókönyvi struktúrákban: „All these units are constructed in three parts: fractal versions of the three-act whole. Just as a story will contain a set-up, an inciting incident, a crisis, a climax and a resolution, so will acts and so will scenes. The most obvious manifestation of tripartite form is in beginning, middle and end; set-up, confrontation and resolution” (York 2014, 90).

¹⁸ *Choice map* – *Bandersnatch*. Online elérés: https://oyster.ignimgs.com/mediawiki/apis.ign.com/black-mirror/a/a0/Bandersnatch_Flowchart1.jpg?width=2240 (utolsó letöltés: 2024. október 27.).

nem a Quaker Sugar Puffsból?). Jelentőségüket a randomizáció asszociatív jellege adja. Ez a befogadási folyamat tekintetében azt jelentette, hogy noha maga az interaktivitás megvalósult a bináris döntések révén, a kimenetel tekintetében azonban ezeknek a döntéseknek az eredménye nem vált stimulálónvá.

Amennyiben a véletlent a klasszikus, arisztotelészi értelmezésben alkalmazzuk, a *tükhé* fogalmához érkezünk el. Erről Arisztotelész a *Poétikában* tesz említést. A szóról érdemes tudni, hogy a *τύχη* 'szerencse', *τυχαίος* 'véletlen' jelentéssel a sorsszerűséget hívja be az értelmezési keretbe. A *τυχαίος* ('véletlen') azon a ponton áll (a protagonista) elé, és kényszeríti reakcióra (Arisztotelész 1963, 9), amikor a főhős a legnagyobb félelmeivel kerül szembe. Butch történetében ez az a pillanat, amikor az aranyórát visszaszerezve önelégülten mondja: „*That's how you're gonna beat 'em, Butch. They keep underestimatín' ya.*”¹⁹ Majd nem sokkal ezután a gyalogátkelőnél épp azzal a karakterrel találja szemben magát, akivel a legkevésbé szeretne összefutni: Marsellus Wallace-szal.²⁰ Véletlen? Igen, de éppen abban az értelemben, ahogyan arról Arisztotelész írt. Ez a *tükhé*nek az a típusú megjelenése, amely a szembesülés és a felismerés irányába (*anagnóriszisz*) tereli a karaktert.

Másfajta artikulációs formát képvisel a narratíva zárásában feltűnő *véletlen*.

Ez abban különbözik a korábbtól, hogy a főhős itt rábízta magát a *tükhé*re, és ebben az összetételben a *tükhé* a fátummal közösen lép fel. Ez Butch esetében abban kérdésben testesül meg, amit Marsellushoz intéz a mentési akció végén: „*What now? ...I meant what now between me and you.*”²¹ Ezen a ponton négy lehetséges kimenetellel szolgálhat a *véletlen*. (Tulajdonképpen Butch e kimeneteleket fogadja el – látens módon – a korábbi kérdésével.) Az első lehetőség, hogy Marsellus megbocsát neki, és elengedi; a második, hogy nem bocsát meg, de időt ad a menekülésre (és később áll bosszút); a harmadik lehetőség, hogy megbocsát neki, de nem engedi meg, hogy a pénzzel megszökjön; végül nem bocsájt meg, és nem is engedi megszökni, hanem bosszút áll. Ha betűjelekkel modellezzük a döntés folyamatának a képletét, és a főhőssel szemben álló fél (*antagonista* – A) záró reakcióját (*Termination Reaction* – TR), valamint az

19 Saját fordításomban: „Így fogod legyőzni őket, Butch. Folyton alábecsülnék.”

20 „Pulp Fiction Clip – Butch and Marsellus at Crosswalk.” Online elérés: https://www.youtube.com/watch?v=_DCTCZcFkPs (utolsó letöltés: 2024. június 12.).

21 Saját fordításomban: „És most? ...Úgy értem, ami most köztem és közted van.”

összecsapás kimenetelét²² a protagonista szemszögéből (*Protagonist's Outcome of Confrontation Perspective* = POCP) előjellel látjuk el, ahol a drive-cél és a motivációs cél (DG, MG) végződhet sikerrel (amit + előjel érzékeltet) vagy kudarccal (amit – előjel érzékeltet), akkor a következő folyamatmodellt kapjuk a narratív kimenetel (*Narrative Outcome* = NO) szempontjából:

$$TR^A, POCP \rightarrow DG, MG \Rightarrow NO$$

A lehetséges kimenetek összegző variánsai:

$$\sum_{TRA}^{POCP} [\lim_{+\rightarrow-}] \rightarrow \sum_{MG}^{DG} [\lim_{+\rightarrow-}] = NO [DG, MG \lim_{+\rightarrow-}]$$

$$\sum_{TRA}^{POCP} [\lim_{-\rightarrow+}] \rightarrow \sum_{MG}^{DG} [\lim_{-\rightarrow+}] = NO [DG, MG \lim_{-\rightarrow+}]$$

De:

$$\sum_{TRA}^{POCP} [\lim_{-\rightarrow-}] \rightarrow \sum_{MG}^{DG} [\lim_{-\rightarrow-}] = NO [DG, MG \lim_{-\rightarrow-}]$$

Vagyis a TR^A , POCP együttes hatása befolyásolja a DG, MG kimenetelét, ami alapján az NO négy kimeneti változó értékét produkálhatja. Úgymint: *happy end* (HE), *dark* (D), *bittersweet* (BS), *tragic* (T).

Tehát a narratív kimenetelt alapvetően négy különböző módon definiálhatjuk, amelyeket az összecsapás eredményének (POCP), az antagonista záró reakciójának (TR^A – a második alkalommal bekövetkező véletlennek), a protagonista céljainak (DG és MG) az előjelével és a kombinációjával jellemezhetünk.

1. A sikeres történet esetén a protagonistához tartozó DG és MG pozitív előjelű, ez a *happy end* (HE);
2. a kudarccal végződő történetnél lehet a DG negatív és az MG pozitív, ezt *bittersweetnek* (BS) nevezzük;

²² A protagonista és az antagonista összecsapása a megoldást megelőző esemény, amely nem azonos a történet megoldásával.

3. vagy a DG pozitív és az MG negatív, ez a *dark* befejezés (D);
4. végül a DG lehet negatív és az MG negatív, ennek a megnevezése *tragic* lezárás (T).

Mielőtt a képlet lehetséges modelljét rögzítjük, tisztázzuk pár fontos fogalom és dramaturgiai folyamat működését! Az első lényegi elem a narratív kimenetel (NO) szempontjából a nézőpontok (*Point of View* – POV) rendszere. Itt rögzíteni kell, hogy domináns szerepkörben a protagonista nézőpontja áll. Ebből a szemszögből az antagonistának a küzdelmet követően megjelenő döntése a *véletlent* aktiváló elemünk a dramaturgiai következményeknek. A következő kérdéses elem az egyes képletelemek következményi tartalma. Ilyen például a *Protagonist's Outcome of Confrontation Perspective* (POCP). Ez a dramaturgiai esemény a főhős szempontjából az a pillanat, amikor a legerősebb félelmével szembenézve megvívja azt a harcot, ami a célja elérésének a meghatározó feltétele.

Ugyanis ezen a dramaturgiai ponton a *fizikális síkon* megjelenő konfrontáció, a POCP kimenete egyaránt végződhet megsemmisüléssel vagy életben maradással. Ennek kapcsán vizsgáljuk meg, mi történik, ha *fizikális* elbukással zárul a küzdelem! Lehet pozitív a befejezés? A *Gladiátor* (*Gladiator*, 2000; rendezte: Ridley Scott) főhőse, Maximus a történet végén meghal. Halála azonban a motivációs cél beteljesülését jelenti, hiszen ennek köszönhetően lehet együtt a családtagjaival, akiket a történet elején megöltek. (Maximus drive-célja, DG-je, hogy a közösség vezetőjévé váljon, míg a motivációs célja, azaz az MG-je, hogy a családjával együtt lehessen.)

A dramaturgiai ágencia alakulásában potenciális lehetőséggel bír tehát a *Termination Reaction* (TR). Itt ugyancsak kérdés, hogy a negatív TR eredményezhet-e pozitív MG-t. Az eddigi példával élve: ha Marsellus nem bocsát meg Butchnak, akkor ettől függetlenül Butch sikeresen elhagyhatja-e a várost (a pénzzel és a barátnővel). Az erre adható elméleti válasz természetesen lehet megengedő. Vagyis megtörténhet, hogy bár Marsellus *nem bocsát meg*, így Butch például vele is megküzd, legyőzi, és ennek köszönhetően elmenekülhet. Vagy Marsellus ugyancsak *nem bocsát meg* Butchnak, de időt ad neki a menekülésre (és később áll bosszút).

Eszerint az *árnyékmintázatok* lehetséges alakulása, továbbá a jelzett ágenciák annak függvényében állhatnak elő, hogy a DG, illetve az MG miként valósul meg. Sorrendiség tekintetében a folyamat a következő mintázatok érintésével írható le.

A képletelemek:

- POCP: A küzdelem eredménye a protagonista szemszögéből (+, ha sikeres; –, ha sikertelen).
- TR^A: Az antagonista záró reakciója (+, ha sikeres; –, ha sikertelen).
- DG: A protagonistához tartozó DG (+, ha sikeres; –, ha sikertelen).
- MG: A protagonistához tartozó MG (+, ha sikeres; –, ha sikertelen).
- NO: A történet kimenetele, ahol különböző értékek jelölhetik a különböző típusú befejezéseket (például: HE, BS, D, T).

A narratív kimenetel meghatározása

A történet kimenetele attól függ, hogy a POCP és TR^A kombinációja miként befolyásolja a DG és MG értékeket. Ez a két érték fogja meghatározni, hogy melyik kimeneteltípusba soroljuk a történetet.

Egyenletkombinációk a POCP és TR^A alapján

Tragikus befejezés ágencia képlete:

amennyiben $-1\text{POCP} \rightarrow -1\text{MG}$ és $-1\text{TRA} \rightarrow -1\text{DG}$, úgy a $\text{NO}\Sigma--$

Ezt a következő képlet írja le:

$$\sum_{\text{TRA}} \left[\lim_{\rightarrow -} \right] \rightarrow \sum_{\text{DG}} \left[\lim_{\rightarrow -} \right] = \text{NO} [\text{MG}, \text{DG} \lim_{\rightarrow -}]$$

Dark (sötét) befejezés ágencia képlete:

amennyiben $\pm 1\text{POCP} \rightarrow -1\text{MG}$ és $+1\text{TRA} \rightarrow +1\text{DG}$, úgy a $\text{NO}\Sigma--$

Ezt a következő képlet írja le:

$$\sum_{\text{TRA}} \left[\lim_{\pm \rightarrow -} \right] \rightarrow \sum_{\text{DG}} \left[\lim_{\rightarrow + -} \right] = \text{NO} [\text{MG}, \text{DG} \lim_{\rightarrow +}]$$

Bittersweet (édes-keserű) befejezés ágencia képlete:

amennyiben $+1POCP \rightarrow +1MG$ és $\pm 1TRA \rightarrow -1DG$, úgy a $NO\Sigma+-$

Ezt a következő képlet írja le:

$$\sum_{TRA}^{POCP} [\lim_{+ \rightarrow -}] \rightarrow \sum_{DG}^{MG} [\lim_{+ \rightarrow -}] = NO [MG, DG \lim_{+ \rightarrow -}]$$

Happy end befejezés ágencia képlete:

amennyiben $+1POCP \rightarrow +1MG$ és $+1TRA \rightarrow +1DG$, úgy a $NO\Sigma++$

Ezt a következő képlet írja le:

$$\sum_{TRA}^{POCP} [\lim_{+ \rightarrow +}] \rightarrow \sum_{DG}^{MG} [\lim_{+ \rightarrow +}] = NO [MG, DG \lim_{+ \rightarrow +}]$$

Az 1. dilemmaponthoz köthető döntési helyzetek matematikai modellezése

A képlet elemeinek listája és a hozzájuk tartozó rövidítések

1. $Pref(X)$ jelöli a protagonista preferenciáját az X cél iránt.
2. X értéke 1, ha teljesül; X értéke 0, ha nem.
3. $MV_x^{deficit}$ a motivációs érték deficitje az X célhoz tartozóan, ahol MV_x^0 az alap-motivációsérték.
4. CC a kényszerítő körülmény.
5. WOCh a változás útja.
6. FtFA a szembesítési aktus.
7. DR a kettős kockázat.
8. MV a motivációs érték.
9. DG a drive-cél.
10. MG a motivációs cél.

Döntési helyzet 1. (DH1) / koherens ág

1. A protagonista preferálja az MG -t, elutasítja a DG-t:
 $\text{Pref}(\text{MG}) > \text{Pref}(\text{DG})$
2. Az MG teljesül:
 $\text{MG} = 1$
3. A DG nem teljesül:
 $\text{DG} = 0$
4. Az első dilemmapontnál a DG-hez tartozó DV deficitje érvényesül, az MV dominál:
 $\text{DG} = \emptyset; \text{DV}_{\text{DG}}^{\text{deficit}} = \text{DV}_{\text{DG}}^0 \Rightarrow \text{DP}_1 = \text{MV}^1 / \text{DV}^0 \Rightarrow \text{MV} = 1$
5. Az alaparchetípus nyugalmi helyzete nem következik be:
 $\text{Stability}_{\text{archetype}} = 0$
6. Kényszerítő körülmény (CC) jelenik meg:
 CC_{DG}
7. A protagonista szembesül a DG-hez tartozó deficittel:
 $\text{Confrontation}_{\{\text{DG}\}}^{\text{deficit}}$
8. A változás útja (WOCh) kezdetét veszi:
 WOCh_{DG}
9. A történet fókusza:
 $\text{Story focus} = \text{Restore } \text{DV}_{\text{DG}}$
10. A felismerés a kettős kockázat (DR) vállalásával veszi kezdetét:
 DR
 $\text{DH1, ha } \text{Pref}(\text{MG}) > \text{Pref}(\text{DG}); \text{DG} = \emptyset \rightarrow 1 \Rightarrow \text{DV}_{\text{DG}}^{\text{deficit}} = \text{DV}_{\text{DG}}^0 \Rightarrow \text{Stability}_{\text{archetype}} = \emptyset \Rightarrow \text{DV}_{\text{DG}}^{\text{deficit}} = \text{DV}_{\text{DG}}^0 \Rightarrow \text{DP1} = \text{MV}^1 / \text{DV}^0 \Rightarrow \text{MV} = 1 \Rightarrow \text{CCDG} \Rightarrow \text{Confrontation}_{\{\text{DG}\}}^{\text{deficit}} \Rightarrow \text{WOChDG } 0 \rightarrow 1 \Rightarrow \text{Story focus} = \text{Restore MVDG } 0 \rightarrow 1 \Rightarrow \text{DR}$

Döntési helyzet 2. (DH2) / koherens ág

1. A protagonista preferálja a DG-t, lemond az MG-ről:
 $\text{Pref}(\text{DG}) > \text{Pref}(\text{MG})$
 2. A DG teljesül:
 $\text{DG} = 1$
 3. Az MG nem teljesül:
 $\text{MG} = 0$
 4. Az első dilemmapontnál az MG-hez tartozó MV deficitje érvényesül,
 a DV dominál:
 $\text{MG} = \emptyset; \text{MV}_{\text{MG}}^{\text{deficit}} = \text{MV}_{\text{MG}}^0 \Rightarrow \text{DP}_1 = \text{DV}^1 / \text{MV}^0 \Rightarrow \text{DV} = 1$
 5. Az alaparchetípus nyugalmi helyzete nem következik be:
 $\text{Stability}_{\text{archetype}} = 0$
 6. Kényszerítő körülmény (CC) jelenik meg:
 CC_{MG}
 7. A protagonista szembesül az MG-hez tartozó deficittel:
 $\text{Confrontation}_{\{\text{MG}\}}^{\text{deficit}}$
 8. A változás útja (WOCh) kezdetét veszi:
 WOCh_{MG}
 9. A történet fókusza:
 $\text{Story focus} = \text{Restore } \text{MV}_{\text{MG}}$
 10. A felismerés a kettős kockázat (DR) vállalásával veszi kezdetét:
 DR
- DH2, ha $\text{Pref}(\text{DG}) > \text{Pref}(\text{MG}); \text{MG} = \emptyset \rightarrow 1 \Rightarrow \text{MV}_{\text{MG}}^{\text{deficit}} = \text{MV}_{\text{MG}}^0 \Rightarrow$
 $\text{Stability}_{\text{archetype}} = \emptyset \Rightarrow \text{MV}_{\text{MG}}^{\text{deficit}} = \text{MV}_{\text{MG}}^0 \Rightarrow \text{DP}_1 = \text{DV}^1 / \text{MV}^0 \Rightarrow \text{DV} = 1 \Rightarrow$
 $\text{CCMG} \Rightarrow \text{Confrontation}_{\{\text{MG}\}}^{\text{deficit}} \Rightarrow \text{WOCh}_{\text{DG}} 0 \rightarrow 1 \Rightarrow \text{Story focus} = \text{Restore}$
 $\text{MV}_{\text{MG}} 0 \rightarrow 1 \Rightarrow \text{DR}$

Döntési helyzet 3. (DH3) / inkoherens ág

1. Látszólag a protagonista preferálja a DG-t, titokban az MG-t:
 $\text{Apparent Pref}(\text{DG}) > \text{Apparent Pref}(\text{MG})$
 $\text{Secret Pref}(\text{MG}) > \text{Secret Pref}(\text{DG})$
2. A DG látszólag teljesül:
 $\text{DG} \approx 1$
3. Az út az MG teljesüléséig látszólag lerövidül:
 $\text{Apparent Path to MG shortened}$
4. Az első dilemmapontnál a DG-hez tartozó DV deficitje érvényesül, mégis látszólag a DV dominál:
 $\text{DG} \approx 1; \text{DV}_{\text{DG}}^{\text{deficit}} = \text{DV}_{\text{DG}}^{-1} \Rightarrow \text{DP}_1 = \text{MV}^1 / \text{DV}^{-1} \Rightarrow \text{DG} \approx 1$
5. Az alaparchetípus nyugalmi helyzete látszólag bekövetkezik:
 $\text{Stability}_{\text{archetype}} \approx 1$
6. A kényszerítő körülmény (CC) elmarad:
 $\text{CC}_{\text{DG}} = \emptyset$
7. A protagonista nem indul el a változás útján (WOCh):
 $\text{WOCh}_{\text{DG}} = 0$
8. A történet fókusza:
 $\text{Story focus} = \text{Restore } \text{DV}_{\text{DG}} \sim 1 \rightarrow 1$
9. Szembesítési aktus (FtFA):
 A protagonista szembenéz a saját hazugságával:
 FtFA
10. A korrekciós folyamat záró eleme:
 $\text{Correction}_{\text{(DG)}}^{\text{deficit}} \sim 1 \rightarrow 1$

11. A felismerés a kettős kockázat (DR) vállalásával valósul meg:

$$DR = MV_{MG}^0 / DV_{DG}^{-1 \rightarrow 1} \Rightarrow DV_{DG}^1 = 1$$

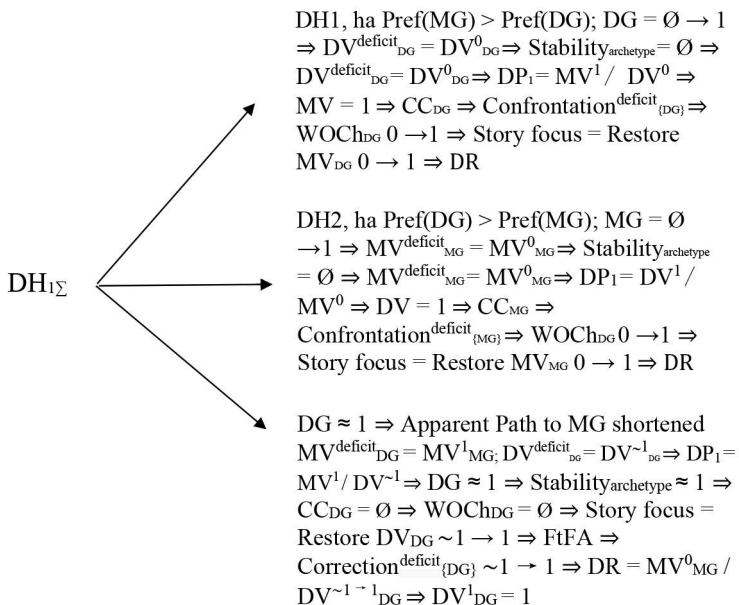
DH3, ha Apparent Pref(DG) > Apparent Pref(MG) Secret Pref(MG) > Secret Pref(DG)

$$\begin{aligned} DG \approx 1 &\Rightarrow \text{Apparent Path to MG shortened } MV_{DG}^{\text{deficit}} = MV_{MG}^1 \times DV_{DG}^{\text{deficit}} = \\ DV_{DG}^{-1} &\Rightarrow DP_1 = MV^1 / DV^{-1} \Rightarrow DG \approx 1 \Rightarrow \text{Stability}_{\text{archetype}} \approx 1 \Rightarrow CC_{DG} = \emptyset \Rightarrow \\ WOCh_{DG} &= \emptyset \Rightarrow \text{Story focus} = \text{Restore } DV_{DG} \sim 1 \rightarrow 1 \Rightarrow \text{FtFA} \Rightarrow \\ \text{Correction}_{\{DG\}}^{\text{deficit}} &\sim 1 \rightarrow 1 \Rightarrow DR = MV_{MG}^0 / DV_{DG}^{-1} \rightarrow 1_{DG} \Rightarrow DV_{DG}^1 = 1 \end{aligned}$$

Ha az ágeniát egy gráf segítségével íránk le, akkor a *csúcsok* a döntési helyzeteknek feleltethetők meg:

- DH1, ha Pref(MG) > Pref(DG)
- DH2, ha Pref(DG) > Pref(MG)
- DH3, ha Apparent Pref(DG) > Apparent Pref(MG) ~ Secret Pref(MG) > Secret Pref(DG)

Az élek pedig a döntések kimenetelét mutatják:



A második dilemmaponthoz köthető döntési helyzetek matematikai modellezése

Meghatározó különbség az első dilemmaponthoz képest, hogy a második dilemmaponthoz esetében a protagonista nem a külső körülmények, hanem a belső felismerés hatására hoz döntést. Ráadásul ez a döntés a pillanat műve, vagyis a felismerés egyfajta megvilágosodásként megy végbe a hősben (lásd *anagnóriszisz*, *ekpléktikon*).

A harmadik felvonás indító eleme egy krízishelyzet, amely a pusztulás, megsemmisülés élményével szembesíti a hőst, aki a megélt egzisztenciális és morális összeomlás hatására ösztönösen menekülni kezd (Kierkegaard és Heidegger szorongásról és félelemről szóló okfejtését lásd: Kierkegaard 1843; Heidegger 1927). A menekülés eredménye a csapda, amit a fogság teljesít be. Ebből azért és akkor képes kiszabadulni a hős, ha küzd, és szembenéz a félelmeivel. Ekkor érkezik el az *anagnóriszisz* pillanata, amelynek eredménye a *döntés*: felismeri a motivációs és drive-értékekhez kapcsolhatóan a félelem forrását, a szembenézés szükségességét. A döntéssel azonban – épp a félelmek objektivált belső megjelenése okán – kettős kockázatot vállal, vagyis a főhős ún. *értékprésbe* (*Value Press* – *VP*) kerül. Ez azt jelenti, hogy tudatára ébred: morálisan és egzisztenciálisan is megsemmisülhet.

Ezt a dramaturgiai folyamatot a következőképpen lehet matematikai képlettel leírni:

Legyen:

- CS – a krízishelyzet bekövetkezése a harmadik felvonás elején, amely elindítja a folyamatot.
- IoF – a félelem intenzitása (*Intensity of Fear*), amit a hős megél.
- SoF – a félelem forrása (*Source of Fear*), amit a hős magában hord.
- E_M – a morális összeomlás mértéke.
- E_E – az egzisztenciális összeomlás mértéke.
- AE – a menekülési kísérlet (*Attempt to Escape*), amely a hős reakciója a félelemre.
- CAP – a fogság (*Captivity*), amelyet a hős menekülési kísérlete eredményez.
- COM – a küzdelem (*Combat*) a félelmekkel való szembenézés során.
- DR – kettős kockázat, ami szorosan kapcsolódik az ún. értékpréshez (VR); ez az *anagnóriszisz* pillanata, amikor a hős felismeri a félelmek valódi forrását, és azzal szembesül, hogy minden, számára fontos értéket elveszíthet.

DP₁ és DP₂ – a két dilemmapont (DP), ahol DP₁-nél a motivációs cél és DP₂-nél a drive-cél választása érvényesül (klasszikus esetben).

NO – a hős döntésének a kimenetele, ahol NO₁₋₂₋₃₋₄ narratív kimenetel valósulhat meg (lásd fentebb).

A folyamat képlettel kifejezve

- Krízishelyzet (CS) → A hős félelmének az intenzitása (IoF) + Morális összeomlás (E_M) + Egzisztenciális összeomlás (E_E):

$$CS \Rightarrow IoF + E_M + E_E$$

- Menekülési kísérlet (AE) a félelem intenzitásától (IoF) ösztönözve, amely nem eredményre, hanem fogsághoz vezet (CAP):

$$AE(IoF) \Rightarrow CAP$$

- A fogságból való szabadulás küzdelemmel jár (COM), de a félelmek forrásával nem számol le (SoF₀):

$$COM_{CAP} \Rightarrow SoF_0$$

- Az *anagnóriszisz* pillanata (DR), megszületik a felismerés a félelmek forrásáról:

$$DR \Rightarrow SoF_1$$

- Dilemmapontok: DP₁, ahol a hős a motivációs célt (D₁^{MG}), és D₂, ahol a drive-célt (D₂^{DG}) választja:

$$DP_1 \Rightarrow DP_1^{MG}$$

$$DP_2 \Rightarrow DP_2^{DG}$$

- A döntés kimenetele (NO), amely lehet NO₁, NO₂, NO₃ vagy NO₄:

$$NO \Rightarrow \{NO_1\} / \{NO_2 / NO_3 / NO_4\}$$

Itt a már korábban is megfogalmazott képletet alkalmazhatjuk.

NO₁ – Happy end befejezés ágencia képlete:

amennyiben +1POCP → +1MG és +1TRA → +1DG, úgy a NOΣ++

Ezt a következő képlet írja le:

$$\sum_{TRA}^{POCP} [\lim_{+\rightarrow+}] \rightarrow \sum_{DG}^{MG} [\lim_{+\rightarrow+}] = NO [MG, DG \lim_{+\rightarrow+}]$$

NO₂ – Tragikus befejezés ágencia képlete:

amennyiben $-1POCP \rightarrow -1MG$ és $-1TRA \rightarrow -1DG$, úgy a $NO\Sigma--$

Ezt a következő képlet írja le:

$$\sum_{TRA}^{POCP} [\lim_{-\rightarrow-}] \rightarrow \sum_{DG}^{MG} [\lim_{-\rightarrow-}] = NO [MG, DG \lim_{-\rightarrow-}]$$

NO₃ – Dark (sötét) befejezés ágencia képlete:

amennyiben $\pm 1POCP \rightarrow -1MG$ és $+1TRA \rightarrow +1DG$, úgy a $NO\Sigma+-$

Ezt a következő képlet írja le:

$$\sum_{TRA}^{POCP} [\lim_{\pm\rightarrow-}] \rightarrow \sum_{DG}^{MG} [\lim_{-\rightarrow+}] = NO [MG, DG \lim_{-\rightarrow+}]$$

NO₄ – Bittersweet (édes-keserű) befejezés ágencia képlete:

amennyiben $+1POCP \rightarrow +1MG$ és $\pm 1TRA \rightarrow -1DG$, úgy a $NO\Sigma+-$

Ezt a következő képlet írja le:

$$\sum_{TRA}^{POCP} [\lim_{+\rightarrow-}] \rightarrow \sum_{DG}^{MG} [\lim_{+\rightarrow-}] = NO [MG, DG \lim_{+\rightarrow-}]$$

Ha a fenti folyamatból kiragadjuk a DP_2 elemet – ami azonos a második dilemmapont megnevezésével –, és feltételezzük, hogy a dramaturgiai ágencia ezen a ponton képes legerőteljesebben kifejtetni a hatását, akkor ennek értelmében ugyancsak leírhatjuk a szekvencializációk megfogalmazását, ilyen módon az árnyékmintázatok alakulását.

A narratív struktúrában bekövetkező második dilemmapont során a *kettős kockázat* (lásd az *anagnóriszisz* következtében létrejövő *értékprést*, VP-t) eredményeként a főhősnek választania kell a motivációs cél és a drive-cél között.

Ez a kényszer nem törvényszerű, hiszen az is előfordulhat, hogy a hősben nem következik be az *anagnóriszisz*. Tehát amennyiben a főhős nem ismeri fel a kettős kockázatot (DR), nem születik döntési helyzet, így a történet lezárására tett kísérlet nem történik meg; a történetvezetés ezzel magát a történetet mint narratív struktúrát számolja fel (lezáratlanságával végteleníti a történet szerkezeti működését). E kimenetel a *konstans menekülés* (*Constant Escape* – CA) állapotához vezet.

Ha a motivációs célt választja ismét, akkumulálja a félelmét előidéző állapotot, vagyis tartósan megmarad az alapvető drámai konfliktust kiváltó állapotban, és a megoldás a *konstans menekülés* állapota lesz. A CA a történet narratív kimenetele szempontjából (NO) *pszeudozárlatot* (*Pseudo-Lockout* – PLO) eredményez, vagyis adhatja annak az illúzióját, hogy a motivációs cél teljesült (pszeudo-motivációs-cél = MG_n), ám ez nem szükségszerűen következik be. Ebben az esetben:

- *elmaradhat a félelmekkel való szembenézés aktusa*, a DR (kettős kockázat) rögzítése;
- *vagy nem marad el, és a főhős szembesül a DR (kettős kockázat) létevel*,
- *vagy megtörténik a szembenézés, de nem vállalja a kockázatot, és újra menekül*.

Tehát az *értékprés* (VP) hatására létrejövő kettős kockázat (DR) négy lehetséges esetet, illetve további szubverziókat állít elő:

1. A főhős nem ismeri fel a DR-t, így nem születik döntési helyzet, a történet lezárására tett kísérlet nem történik meg; a történetvezetés ezzel magát a történetet mint narratív struktúrát számolja fel (lezáratlanságával végteleníti a történet szerkezeti működését).

$$VP \Rightarrow DR_0 \Rightarrow \sum_{DG}^{MG} \sim \Rightarrow NO_0 \sim CA$$

2. A főhős felismeri a DR-t, de nem képes a drive-célt választani a motivációs céllal szemben, tovább menekül, a történet narratív kimenetele (NO) *pszeudozárlatot* (PLO) eredményez.

$$VP \Rightarrow DR_1 \Rightarrow \sum_{DG}^{MG} \Rightarrow MG_{\Pi/0} > DG_0 \Rightarrow NO^{\Pi}_1 \sim PLO \sim CA$$

3.1.1. A főhős felismeri a DR-t, és látszólag a drive-célt választja a motivációs céllal szemben. Ennek eredménye lehet az, hogy tovább menekül, így a történet narratív kimenetele (NO) *pszeudozárlatot* (PLO) eredményez.

$$VP \Rightarrow DR_1 \Rightarrow \sum_{DG}^{MG} \Rightarrow DG_{\Pi/1} > MG_0 \Rightarrow NO^{\Pi}_1 \sim PLO \sim CA$$

3.1.2. A főhős felismeri a DR-t, és itt is látszólag a drive-célt választja a motivációs céllal szemben. Ennek eredménye azonban itt az, hogy a *szembesítési aktus* (FtFA) révén ez a látszólagosság lebukik, nem marad tartós állapot. Így a történet narratív kimenetele (NO) *valós zárlatot* (RLO) eredményez.

$$VP \Rightarrow DR_1 \Rightarrow \sum_{DG}^{MG} \Rightarrow DG_{\Pi/1} > MG_0 \Rightarrow FtFA \Rightarrow NO_{1-2-3-4} \sim RLO$$

3.2. A főhős felismeri a DR-t, de nem képes a drive-célt választani a motivációs céllal szemben, tovább menekül, a történet narratív kimenetele (NO) *pszeudozárlatot* (PLO) eredményez.

$$VP \Rightarrow DR_1 \Rightarrow \sum_{DG}^{MG} \Rightarrow MG_{\Pi/0} > DG_0 \Rightarrow NO^{\Pi}_1 \sim PLO \sim CA$$

4. A főhős felismeri a DR-t, és képes a drive-célt választani a motivációs céllal szemben, így a narratív kimenetel (NO) négy verzióban történhet meg.

$$VP \Rightarrow DR_1 \Rightarrow \sum_{DG}^{MG} \Rightarrow DG_1 > MG_0 \Rightarrow NO_{1-2-3-4}$$

A pszeudozárlat jelentősége

Itt röviden érdemes összefoglalni a narratív struktúra pszeudozárlatának az értelmezési keretét. Ez egy olyan, a narratív struktúra zárt érzetét keltő, a történet megoldásának a látszólagosságát felmutató konstrukció, amely a motivációs és drive-célok által felkínált, a főhős változását előidéző döntési kényszer kihívását eliminálja vagy annulálja, kiiktatja vagy hatálytalanítja. Ily módon a történet központi konfliktusát nem oldja fel, és bár a felszínen teljesíti a befogadói elvárásokat, mélystrukturális szinten (értsd: a karakter világát meghatározó értékösszefüggések mentén) beteljesíttetlenül hagyja. Vagyis a pszeudozárlat esetében a történet szempontjából lényeginek tekinthető, a főhős sorsát alapvetően érintő problémák továbbra is érvényesek maradnak. Ennek a megközelítésnek az értelmében kérdés, hogy milyen keretek között van létjogosultsága a pszeudozárlatnak.

Természetesen abban az esetben, ha nem történik valódi zárlat, dramaturgiai hibaként fog hatni. Vagyis a befogadó azzal az érzéssel szembesül – amit nem tud feltétlenül realizálni –, hogy a történet véget ért, de a mondanivalója, jelentősége nem hív be érzelmi és intellektuális kielégülésérzetet (lásd erről például John Dewey örömelvét: Dewey 1916, vagy Richard Lazarus elméletét a nem értés frusztrációjáról: Lazarus és Folkman 1984). Azonban amennyiben alkotói tudatosság vezérli a pszeudozárlat alkalmazását, úgy ez a fajta, az alkotói szándék szerint létrehívott kielégületlenség a történet késleltetett lezárását is eredményezheti. Ezért a jelentősége abban áll, hogy a struktúra utolsó nagy egységének, a harmadik felvonásnak a lezárását elnyújtja, és a befogadói elvárást később teljesíti be (amennyiben a késleltetés valóban tudatos alkotói szándék).

Ennek következtében a teljes képlet megváltozik a késleltetési szándék tudatosan létrehozott jelenlétének köszönhetően, ami a következőképpen írható le:

$$\begin{aligned}
 & 1. VP \Rightarrow 1. DR_1 \Rightarrow \sum_{DG}^{MG} \Rightarrow MG_{II/1} > DG_0 \Rightarrow NO^I_1 \Rightarrow [CS \Rightarrow IoF + E_M + E_E \Rightarrow AE(IoF) \Rightarrow \\
 & CAP \Rightarrow COM_{CAP} \Rightarrow SoF_0 < SoF_1] \Rightarrow 2. VP \Rightarrow 2. DR_1 \Rightarrow \sum_{DG}^{MG} \Rightarrow DG_1 > MG_0 \Rightarrow NO_{1-2-3-4}
 \end{aligned}$$

Itt kell rögzíteni, hogy lényegi különbség van a *pszeudozárlat* és az ún. *függő befejezés (cliffhanger)* között.²³ Az egyik fontos eltérés a struktúrán belüli pozíciója: míg a PLO a második dilemmapont következményeként jelenik meg az összecsapás és a megoldás előtt, addig a *cliffhanger* szorosan kapcsolódik a megoldás pozicionális megjelenéséhez, sőt sok esetben a film utolsó jeleneteként, esetleg utolsó képként zárja a történetet.

A másik fontos különbség, hogy a *cliffhanger* tartalmazhat valóban lezárt második dilemmapontot, azonban a megoldás nem tartalmazza a drive és a motiváció alapállapotának a nyugalmi pozícióját. A nyitott vég (*függő befejezés*) vagy a drive-állapot, vagy a motivációs állapot tekintetében feszültséget mutat fel (nem egyértelmű az állapot nyugalmi pozíciója). Ahhoz, hogy a drive-állapot vagy a motivációs állapot értelmezési komplexitása megszülessen, és létrejöhessen a függő befejezés, jelentéstani összetettségnek kell érvényesülnie. Vagyis a drive-állapot vagy a motivációs állapot kapcsán megjelenő célok beteljesületlensége, illetve ennek a beteljesületlenségnek az érzete kell hogy zárja a történetet.²⁴ Lényegi strukturális elem, hogy ezt a bizonytalanságot a drive-ot vagy motivációt képviselő fixációs motívum révén tudja létrehozni a struktúra (lásd Cobb totemjét Nolan filmjében, az *Eredetben*²⁵).

Összegzés

A film befogadási folyamatához kapcsolható interaktivitást a narratív, célvezérelt struktúrák esetében erőteljesen meghatározza két dilemmahelyzet. A narratíva fraktáljellege ezeknek a dilemmapontoknak a függvényében képes létrehívni ún. árnyékmintázatokat (*shadow patterns*). A dilemmahelyzetek döntési ágenciát tudnak kialakítani, amelyek narratív árnyékmintázatokban ölthetnek testet, ezáltal biztosítva a *dramaturgiai ágencia* megjelenési lehetőségét. Az így létre-

23 Itt azt az esetet vizsgáljuk, amikor az értékpérés, illetve kettős kockázat tényével szembesül a főhős. Ennek a hiánya nem hív létre pszeudozárlatot, hanem a konstans menekülés állapotát erősíti meg.

24 Erre klasszikus példa Peter Collinson *Az olasz meló* (1969) című rendezése, amelyben Troy Kennedy Martin forgatókönyvírói leleménye zárja a filmet. Itt a filmbéli szereplők a megszerzett zsákmánnyal menekülnek egy buszon. Miközben a sofőr, Big William (Harry Baird) veszélyesen kanyarog a meredek hegyi serpentinén, a jármű kisodródik, és a busz egy hatalmas szakadék peremén egyensúlyozva áll meg. A billegő busz egyik végében a korábban a sikert ünneplő, most megszeppent tolvajok, a másikban a hatalmas zsákmány – a kettő között pedig a főhős, Charlie Croker (Michael Caine), aki próbálja kitalálni, hogyan szerezze meg a zsákmányt anélkül, hogy mindenkit megölne. A válasz nem születik meg, és a film ezen a ponton ér véget.

25 *Inception*, rendezte: Christopher Nolan. Warner Bros. Pictures, 2010.

jövő szekvencializációk működését Arisztotelész *tükhé* fogalma mentén tudjuk értelmezni, miszerint a *véletlen* nem csupán a randomizáció egy fajtája, hanem a befogadói bevonódás meghatározó eleme, amely *koherens* vagy *inkoherens* döntési mintázatokat tud létrehozni. Ezeknek a mintázatoknak a kialakulási mechanizmusa pedig stimuláló hatással bír a befogadóra. A stimuláció intenzitása a döntési helyzetek kidolgozottságának, illetve a dilemmapontokhoz kötötten megjelenő – archetipális értékek révén megszülető – ún. értékpréz dramaturgiai erejének a függvénye.

A felhasznált irodalom

- Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
<https://doi.org/10.56021/9780801855788>
- Alloy, Lauren B. és Lyn Y. Abramson. 1997. „Illusion of Control: The Role of Personal Involvement”. *Journal of Personality and Social Psychology* 37, no. 7: 1217–1224.
<https://doi.org/10.1027/1618-3169/a000225>
- Arisztotelész. 1963. *Poétika*, fordította Sarkady János. Budapest: Magyar Helikon Könyvkiadó.
- Arisztotelész. 1997. *Poétika*, fordította Ritoók Zsigmond. Budapest: PannonKlett.
- Bandura, Albert. 1977. „Self-Efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change”. *Psychological Review* 84, no. 2: 191–215.
<https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.2.191>
- Barron, Frank. 1953. „An Ego-Strength Scale Which Predicts Response to Psychotherapy”. *Journal of Consulting Psychology* 17, no. 5: 327–333.
<https://doi.org/10.1037/h0061962>
- Bódizs Róbert. 2005. „Álomképek és agyműködés: percepció vagy koncepció”. *Pro Philosophia Füzetek* 42: 73–85.
- Bordwell, David. 1985. *Narration in the Fiction Film*. Madison, WI: University of Wisconsin Press.
- Chaminade, Thierry és Jean Decety. 2002. „Leader or Follower? Involvement of the Inferior Parietal Lobule in Agency”. *NeuroReport: For Rapid Communication of Neuroscience Research* 13, no. 15: 1975–1978.
<https://doi.org/10.1097/00001756-200210280-00029>
- Chatman, Seymour. 1978. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca, NY: Cornell University Press.

- Deleuze, Gilles és Felix Guattari. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 1987.
- Dewey, John. 1916. *Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education*. New York: Macmillan.
- Freud, Sigmund. 1900. *Die Traumdeutung*. Leipzig: Franz Deuticke.
- Freud, Sigmund. 2011. *A Farkasember: Sigmund Freud írásai*, fordította Bart István, Berényi Gábor és Schultz Katalin. Budapest: Animula.
- Gaines, Elliot. 2010. *Media Literacy and Semiotics*. New York: Palgrave Macmillan.
<https://doi.org/10.1007/978-0-230-11723-5>
- Genette, Gérard. 2006. *Metalepszis*, fordította Z. Varga Zoltán. Pozsony: Kalligram.
- Halverson, Jeffrey R., H. L. Goodall Jr. és Steven R. Corman. 2011. *Master Narratives of Islamist Extremism*. New York: Palgrave Macmillan.
<https://doi.org/10.1007/978-0-230-11723-5>.
- Hartmann, Nicolai. 2013. *Etika*, fordította Simon Ferenc. Budapest: Noran Libro Kiadó, 2013.
- Heidegger, Martin. 1927. *Sein und Zeit*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag.
- Heller Ágnes. 1970. *A mindennapi élet*. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- Herman, David. 2009. *Basic Elements of Narrative*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
<https://doi.org/10.1002/9781444305920>
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.
- Kierkegaard, Søren. 1843. *Frygt og Bæven*. Koppenhága: Reitzel.
- „Kinoautomat na EXPO 1967”, YouTube-videó, 6:17. Posted by Czechoslovakia In Socialism, January 27, 2019. Online elérés: https://www.youtube.com/watch?v=nh5_Qi8zl0U (utolsó letöltés: 2024. október 22.).
- Koenitz, Hartmut. 2015. „Towards a Specific Theory of Interactive Digital Narrative”. In *Interactive Digital Narrative: History, Theory, Practice*, 91–105. New York: Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315769189-8>
- Koenitz, Hartmut. 2023. *Understanding Interactive Digital Narrative: Immersive Expressions for a Complex Time*. Abingdon, Egyesült Királyság – New York: Oxon–Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781003106425>
- Koenitz, Hartmut, Jonathan Barbara és Mirjam Palosaari Eladhari. 2023. „Interactive Digital Narrative (IDN)—New Ways to Represent Complexity and Facilitate Digitally Empowered Citizens”. *Digital Creativity*. Online elérés: <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/13614568.2023.2181503> (utolsó letöltés: 2024. június 1.).
- Lazarus, Richard S. és Susan Folkman. 1984. *Stress, Appraisal, and Coping*. New York: Springer.

- Murray, Janet H. 2017. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Frissített kiadás. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Penzer, N. M. és Charles Henry Tawney. 2020. *The Ocean of Story, Being C. H. Tawney's Translation of Somadeva's Katha Sarit Sagara (or Ocean of Streams of Story)*. Volume VII. H. n.: Alpha Edition, 2020.
- Roth, Christian és Hartmut Koenitz. 2019. „Bandersnatch, Yea or Nay? Reception and User Experience of an Interactive Digital Narrative Video”. In *Proceedings of the 2019 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video, August 2019*, 247–254.
<https://doi.org/10.1145/3317697.3325124>
- Rotter, Julian B. 1954. *Social learning and clinical psychology*. New York, Prentice-Hall.
<https://doi.org/10.1037/10788-000>
- Rotter, Julian B. 1966. „Generalized Expectancies for Internal Versus External Control of Reinforcement”. *Psychological Monographs: General and Applied* 80, no. 1: 1–28.
<https://doi.org/10.1037/h0092976>
- Rotter, Julian B. 1982. *The development and applications of social learning theory: Selected papers*. New York: Praeger.
- Ursu, Marian F., Ian C. Kegel, Doug Williams, Maureen Thomas, Harald Mayer, Vilmos Zsombori, Mika L. Tuomola, Henrik Larsson és John Wyver. 2008. „ShapeShifting TV: Interactive Screen Media Narratives”. *Multimedia Systems* 14, no. 2: 115–132.
<https://doi.org/10.1007/s00530-008-0119-z>
- Yamaguchi, Ikushi. 2003. „The Relationships Among Individual Differences, Needs and Equity Sensitivity”. *Journal of Managerial Psychology* 18, no. 4: 341–356.
<https://doi.org/10.1108/02683940310473082>
- Yorke, John. 2014. *Into the Woods: A Five-Act Journey Into Story*. New York: Harry N. Abrams, Inc.