

BÁTORI ANNA

A HIPERREÁLIS ELBESZÉLÉSELMÉLET FELÉ

Kibertérfilmek és szimulációs történetmesélés

A kortárs filmek és sorozatok gyakran több dimenziót és párhuzamos világokat szerepeltetnek, amelyek esztétikailag részletes és vizuálisan kifinomult ábrázolása egy transzcendens idő és tér realista univerzumába vezeti be a nézőt. Így nem csoda, hogy az új digitális korszakot gyakran az illúziókeltéssel, a *trompe l'oeil*-jel hozzák összefüggésbe.¹ Bell megfogalmazása szerint a mozi „konszenzuális hallucinációvá”² vált, mivel a CGI (computer generated imagery, számítógépen létrehozott kép) effektusok és az interaktivitás révén a nézői immerzió magasabb fokát kínálhatja. Az (információs) technológiára vonatkozó tematikus és stilisztikai közelítéseket párosító filmek növekvő száma világosan jelzi az információs korszak és az általa kínált futurisztikus látványosság iránti vonzalmunkat. Akár azt is mondhatnánk, hogy a filmművészet jelenlegi narratíváit a kortárs technológiai kontextus és tartalom dominálja.³ Például azt állítja, hogy a kortárs fősodró filmekre a technológiai mediáció megjelenítése jellemző „az univerzumok beágyazásának és az egyikből a másikba való zökkenőmentes átmenet eszközeként”, továbbá „az immerzió megerősítése”, amely a transzmedialitásnak (videójátékok, képregények) és a kortárs audiovizuális effektusoknak és információs technológiáknak köszönhetően a nézőt egy mélységében technológiai világhoz köti. A digitalitás új univerzuma – amelyet Bukatman „terminális kultúraként” azonosít – felváltotta a



Nem meglepő tehát, hogy a kulturális termék, a nézők és a digitális technológia összeolvadása a megtestesülés és a virtualitás új formáit igényli, amelyek bizonyos fantáziavágakat elégitenek ki, beleértve a világteremtés és az univerzumok feletti ellenőrzés metaforáit.

tapinthatót, és új szubjektumpozíciókat hív elő, amelyek „elfoglalhatják vagy keresztelhetik a kortárs lét kibertéréseit”.⁴ A kortárs szuperhősfilmek sodró látványossága, a test átalakulása és átlényegülése, alakváltoztatása és más anyagokká való transzmutációja is megerősíti azt a poszthumanista nézetet, miszerint az új korszak az anyagi megvalósulással szemben az információs mintázatot részesíti előnyben.⁵ Mi több, a térbeli határátlépések, a más galaxisokba és univerzumokba való eljutás, valamint a térben és időben széttagolt helyszínek vizuális összekapcsolása a világ fogalma iránti növekvő érdeklődést jelzi.⁶ A digitális multiverzumfilmek elterjedése, vagyis az olyan narratívák, amelyek „egymással összeegyeztethetetlen történetvilágok halmazait” mutatják be – amelyeket gyakran „sokvilágoknak”,⁸ „párhuzamos univerzumoknak”, „képzeletbeli világoknak”⁹ vagy „proleptikus narratíváknak”¹⁰ is neveznek –, a kiterjesztett és a proprioceptív tér fúzióját kínálják,¹¹ elmosva a virtuális test és a fizikai nézői lét közötti határt.

Nem szabad figyelmen kívül hagyni a videójátékok – különösen a más világokba repülést és teleportálást lehetővé tevő 3D-s játékterek – és a poszthumán kor technikai-tudományos fejlesztései (mobiltelefonok, táblagépek, digitális fényképezőgépek) szerepét sem, amelyek a digitalizált és virtuális világok bevonásával átalakították az anyagi, fizikai térről alkotott felfogásunkat. A filmművészetben a számítógépes grafika ma már kölcsönhatásba lép a filmek látványvilágával, és a 3D technológiának köszönhetően új szubjektivitásokat hoz létre, amelyeket „az informatika anyagiságának és az információ anyagtalanságának keresztelése konstituál”.¹² Nem meglepő tehát, hogy a kulturális termék, a nézők és a digitális technológia összeolvadása a megtestesülés és a virtualitás új formáit igényli, amelyek bizonyos fantáziavágyakat elégítenek ki, beleértve a világteremtés és az univerzumok feletti ellenőrzés metaforáit. Ebben a tekintetben a sci-fi és a fantasy műfaja termékeny talajt biztosít a multiverzumos elbeszélések számára.

A multiverzumfilmek esetében a kutatók többsége különbséget tesz a mentális „másvilágok” (otherworld; az álmok, a hallucinációk, a képzelet és a belső látás szintje) és az olyan többvilágváltozatok (fizikai tér, konkrét profilmes jelenlét, külső látás) között, amelyek között lehetnek távoli, mesterséges, természetfeletti/mágikus, alternatív (történet)világok, párhuzamos világok, valamint virtuálisak.¹³ A legtöbb multiverzumfilm kétvilágos szerkezetben működik, amely – Boillat meglátása szerint – egy utópikus (a mi világunk) és egy disztópikus térből (a mi világunk allegóriája) épül fel.¹⁴ Ez az oppozíciós struktúra hasonló ahhoz, amit Wolf „elsődleges kontra másodlagos” világgként kategorizál.¹⁵ Szerinte a másodlagos világok az elbeszélés elsődleges világához hasonlítanak. A fiktív másodlagos világ szorosan kapcsolódik az elsődlegeshez, de ellentétben a mi elsődleges, ismert terünkkel, a másodlagos távoli volta és hozzáférhetetlensége valamiképpen valóságossá teszi az ismeretlen, mesterséges világot, mivel a néző soha nem tapasztalta meg annak anyagiságát. Wolf elsődleges/szekunder világ bináris oppozíciója Ryan való/világ és lehetséges/univerzum terminológiáját idézi.¹⁶ Az univerzum és a világ közötti különbség állítása szerint magában az ontológiai kapcsolatukban rejlik. Az univerzumot úgy írja le, mint egy naprendszer, amelynek középpontja a mi való világunk, amelyet további lehetséges világok vehetnek körül. Ezek a lehetséges világok szorosan rezonálnak az elsődleges/valós térrel. Minél közelebb vannak más világok a valósához, annál több hasonlóságot találhatunk a valós és a lehetséges világ(ok) között. Ryan azt is hangsúlyozza, hogy a valósághűség érdekében minden lehetséges világnak logikus módon kell kapcsolódnia a központhoz, amit Ryan „hozzáférhetőségi relációnak” nevez.¹⁷

A kortárs kibernetikus-digitális blockbust moziban azonban gyakran elmosódik a különbség a multiverzumok és a valós/virtuális, elsődleges/szekunder világ között.¹⁸ Ez különösen igaz a kortárs videójátékok multiverzumaira, ahol „a különböző lexiák közötti kapcsolat feltételes és nem logikus”, amely jelenséget Nitsche „lehetetlen térnek” nevez.¹⁹ Ezek a fiktív diegetikus terek olyan mértékben kapcsolják össze a különböző helyiségeket vagy helyszíneket, hogy a diegetikus szereplő és/vagy a néző nincs tudatában annak, hogy átlépte egy másik (a valós) univerzum küszöbét. A *TRON* című filmben (Steven Lisberger, 1982) a számítógépes programozó Flynn (Jeff Bridges) egy lézer segítségével kerül át digitális világba, amely feltölti őt a kibertérbe. Az *utolsó csillagharcosban* (*The Last Starfighter*, Nick Castle, 1984) Alexet (Lance Guest) egy olyan autóval rabolják el, amely űrhajóvá változik. A *Ready Player One*-ben (Steven Spielberg, 2018) az OASIS hatalmas és magával ragadó virtuális valóságát – beleértve annak létrehozását és a közelgő hűsvéti tojásvadászatot – a főszereplő, Parzival/Wade Watts (Tye Sheridan) nagy részletességgel magyarázza (és vizuálisan dokumentálja). A *Stay Alive – Ezt éld túl!* (2006) című filmben a játék virtuális tere és a valós világ közötti különbséget a játékosok avatárja (kibertér) és az anyagi valóság (elsődleges világ) közötti keresztmetszet fokozza. Ezekben a kiválasztott példákban a digitalizálás/egy másik világba való belépés folyamatát vizuális és narratív szinten egyaránt gondosan dokumentálják és magyarázzák, amit Wolf (2012) „crossover”-nek és „retroaktív összekapcsolásnak” nevez.

Más kibernetikus multiverzumokban a decentralált térbeliség a világ láthatóságának vagy legalábbis a valós és a lehetséges világok közötti különbségnek az elvesztéséhez vezet. Az *Avalonban* (Mamoru Oshii, 2001) például a film megalapozó beállítás a nézőt a katonai témájú valóságjáték diegetikus terébe helyezi. Hasonlóképpen a *Free Guy* (Shawn Levy, 2021) közvetlenül a kibertérbe vezeti be a nézőt egy Guy (Ryan Reynolds) nevű nem játékos karakter (NPC) mindennapi életének bemutatásával. A *Gamer – Játék a végsőkig* (Brian Taylor – Mark Neveldine, 2009) megalapozó beállítás szintén egy virtuális játékba helyezi bele a nézőt, a *Slayers* címűbe, amelyben a való világbeli játékosok egy első személyű (belső nézetű) lövöldözős szimulációban irányítják a halálra ítélt rabok cselekedeteit és mozgását. A rendezők ily módon dezorientálják a nézőt azáltal, hogy egy virtuális (másik) világba helyezik, amelyet nem lehet megkülönböztetni a film tényleges diegetikus terétől.

A következőkben a baudrillard-i szimulákrumot és hiperrealitást vizsgáljuk három film kapcsán. Az elemzés a *Tron* (Steven Lisberger, 1982) párhuzamos játékvilágának a *Tron: Örökség* (*Tron: Legacy*, Joseph Kosinski, 2010) című folytatásban „másvilággá” való alakulására, valamint arra összpontosít, ahogyan a szimulákrum szimulákrumokká alakul át az *Avalon* (Mamoru Oshii, 2001) kibernetikaverzumaiban. A „másvilágok” olyan videójáték-szerű terek, amelyeket a filmes hagyományok befolyásolnak (nézőpont, keretezés, vágás stb.), de alapjuk a navigálható és interaktív virtuális tér.²⁰ Mint látni fogjuk, a *Tron* lapos diegetikus tere háromdimenziós, navigálható másvilággá alakul át az *Örökségben*, míg az *Avalonban* ez a transzmediális kiterjesztés egy hiperreális narratívát szül. A kiválasztott példák azt illusztrálják, hogy a videójáték-narratívákban a párhuzamos világok hogyan váltanak át a reprezentációból a szimulációba (és végül szimulákrumokba), és hogy az ilyen virtuális reprezentációk és a virtuális kollektivitás területe, valamint a szimulákrumok és a hiperrealitás ütközése milyen következményekkel jár a filmes narratívákra nézve.

Reprezentáció, szimulákrumok és szimuláció: kiberteres metaverzumok

■ Baudrillard filozófiájában a szimuláció és a reprezentáció ellentétes fogalmak. Míg a reprezentáció a jel és a valóság egyenértékűségét feltételezi, addig a szimuláció „a jel mint érték radikális negációjából, a jelből, mint minden utalás visszafordulásából és halálos ítéletéből” ered.²¹ Más szóval a referenciák (a valóság és a jelentés) felszámolása a valós előállításához vezet, amelyben a jelek csak más jeleket tükröznek vissza. Baudrillard megfogalmazása szerint „míg a reprezentáció megpróbálja elnyelni a szimulációt azáltal, hogy hamis reprezentációként értelmezi azt, addig a szimuláció szimulákrumként burkolja be magát a reprezentáció egész építményét”.²² Így válik a médium „megfoghatatlanná”, „spektrálissá”, „diffúzzá” és „a valóságban diffraktálttá”.²³ Baudrillard a szimulákrumok három rendjét állítja fel.²⁴ Az elsőt alkotó „operaszerű” szimulákrumok az eredeti hű másolatai. A második rendhez tartozó, operatív szimulákrumok – köztük a sci-fi – olyan szimulációk és szimulákrumok, amelyekben a képek és jelek nem az abszolút valóságot (re)prezentálják, hanem „valami olyanak a valós létezésére utalhatnak, amit a jel maga képtelen magában foglalni”.²⁵ Ez annak a sci-fi-mozinak a szintje, amely a valóságot olyan spektakulum létrehozásával imitálja, amely a nézőt a képzelet birodalmába helyezi át. A harmadik rend az operatív szimuláció, amelyben a valóság és a reprezentáció közötti különbségtétel teljesen eltörlődik, és így a hiperrealitás felé vezet az út.

A harmadik rend az operatív szimuláció, amelyben a valóság és a reprezentáció közötti különbségtétel teljesen eltörlődik, és megnyílik az út a hiperrealitás felé. Ebben az állapotban a reprezentáció (a képzeletbeli) és a valóság (a valós) egységes fogalommá olvad össze, ezzel megkérdőjelezve a hitelességet és az igazságot a kortárs társadalomban.²⁶ Minden eredeti referenciától, valóságtól elszakadva a tárgyak feloldódnak az ábrázolásukban, míg a médium „megfoghatatlanná, diffúzzá és a valóságban diffraktálttá válik”.²⁷ A hiperrealitásban a médium és a valóság „egy rövid, hiperreális ködben implodál, amelyben már a médium meghatározása és elkülönült működése sem állapítható meg”.²⁸ Ami így születik, az tiszta szimuláció, avagy a szimuláció szimulákruma, amely információkon, jelentéseken és kódokon alapul, és elszakad minden eredeti referenciától és valóságtól. Ez a helyzet a kiberteres metaverzumok esetében, amelyek gyakran több médiumot is átfognak, beleértve a videójátékokat is. Az olyan filmek, mint a *Mortal Kombat* (Paul W. Anderson, 1995; John R. Leonetti, 1997; Simon McQuoid, 2021) vagy a *Resident Evil*-sorozat (Paul W. Anderson 2002-es *Resident Evil*-jétől Johannes Roberts 2021-ben bemutatott *Resident Evil: Welcome to Raccoon City* című filmjéig), a *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005), a *Silent Hill* (Christophe Gans, 2006) vagy a *Warcraft* (Duncan Jones, 2016) mind ikonikus videójátékokon alapulnak, amelyek filmes adaptációi az adatszerűsített témákat az információs technológiákkal kombinálják. Másképpen fogalmazva ezek az „információs narratívák”²⁹ már létező virtuális-digitális adatokat narrativizálnak, ezáltal újratermelve a reprezentációt. A szimulákrumok másik útja – mint már említettük – az, amikor a reprezentáció és a szimuláció – mint az *eXistenZ*-ben, az *Avalon*-ban vagy a *Ready Player One*-ben – olyan mértékű fúziót hoz létre, hogy a másik világ referenciája hiányzik. Az absztraktból a materiálisba való elmozdulást a *Tron* (1982) és folytatása, a *Tron: Örökség* (2010) világosan mutatja.

■ A *Tron* című film középpontjában az ENCOM számítógépes megacég áll, amelynek volt szoftvermérnöke, Kevin Flynn megpróbál betörni a rendszerbe, bizonyítékot keresve arra, hogy Dillinger (David Warner), az ENCOM ügyvezető alelnöke plagizálta a videójátékait. Flynn volt barátjánője, Lara (Cindy Morgan) és annak programozó barátja, Alan (Bruce Boxleitner) figyelmeztetik Flynn-t, hogy az ENCOM Master Control Programme (MCP) – egy hataloméhes virtuális intelligencia, amely üzleti és kormányzati programokat lop, hogy saját kompetenciáit növelje – lezárta a hozzáférést a vállalat összes projektjéhez. Hamarosan kiderül, hogy az MCP zsarolja Dillingert, hogy teljesítse a parancsait. Alan Tronja – egy biztonsági program, amelyet a rendszer védelmére és az MCP elleni harcra hozott létre – azonban legyőzheti az ENCOM virtuális intelligenciáját, ha bejut a terminálba. Flynn megpróbálja feltörni az ENCOM rendszerét, de az MCP megállítja őt egy lézerrel, amely digitalizálja és feltölti őt a Rács nevű kibertérbe. Flynn itt csatlakozik a többi programhoz, hogy halálos elektronikus játéktérmi játékokat játsszon, amelyek célja az MCP és alvezére, Sark (David Warner) szórakoztatása, miközben az összes többi programot kiiktatják. Flynn hamarosan összeáll a többi biztonsági programmal, Rammal (Dan Shor), Yorival (Cindy Morgan) és Tronnal (Bruce Boxleitner). Végül sikerül áttörniük az MCP pajzsát. Tron megsemmisíti az MCP irányítását, Flynnnek pedig sikerül elhagynia a számítógépes világot.

A *Tron: Örökség* (2010) – az 1982-es film folytatása – szintén a Rácsban játszódik, de ezúttal Kevin Flynn fia, Sam (Garret Hedlund) lép be a kibertérbe. A film flashbackkel kezdődik: visszatekintünk Sam gyermekkorára és apja (az ENCOM akkori vezetője) hirtelen eltűnésére. Húsz évvel később a felnőtt Sam immár a cég fő részvényese, de könnyörtelenül harcol az új vezetőséggel, mert hisz a szabad szoftverekben, amelyeket az igazgatótanács tagjai szigorúan ellenéznek. Ami ennél is fontosabb, Sam még mindig válaszokat keres apja eltűnésével kapcsolatban, és amikor megtalálja Kevin rejtett pincéjét – valamint a videójáték-teremben lévő bonyolult számítógépet és lézerrendszert –, azonnal beindítja a gépet, amely elrepíti őt a Rácsba. Ebben a bonyolult világban végül találkozik az apjával, aki tájékoztatja őt, hogy az egész kibertér most Clu (Jeff Bridges), az univerzum társalkotója alatt áll, aki elárulta Kevint, és megölte alkotótársukat, Tront (Bruce Boxleitner). Clu újra meg akarja nyitni a Portált – azt a kaput, amely lehetővé teszi az utazást a kibertér és Kevin valósága között –, hogy a tökéletességről alkotott elképzelését ráerőltesse az emberi világra. Sam belépése a kibertérbe most már lehetővé teszi Clu számára, hogy átkeljen a portálon, de az apa-fia duó – Quorrával (Olivia Wilde), a Kevin által létrehozott „izomorf algoritmusok” (ISO-k) nevű faj utolsó túlélőjével együtt – végül megakadályozza ezt. A sikeres küldetés azonban Kevin Flynn halálával jár.

Valódi poszthumán módon mindkét film minden programot emberi formában ábrázol. Csak a felszerelésük (piros/kék sisak) különbözteti meg az MCP katonáit a foglyul ejtett programoktól és Flynn-től. Mindkét filmben a főhős – az apa és a fia – teste egy virtuális másvilágba átkódolva és abban reprezentáltan jelenik meg. A *Tron*-ban ennek a beleíródásnak³⁰ az a szerepe, hogy legyőzzön egy gonosz, tekintélyelvű rendszert (az MCP-t), amely terrorizálja a polgárait (a programokat), illetve ami még fontosabb, annak bizonyítása, hogy a játékokat a főhős alkotta meg. Az *Örökség*-ben az átalakulás az ellenkező okból történik. Dillinger

cégének megszerzése mint egocentrikus cél helyett Samnek az a cypherpunk elképzelése, hogy szabad hozzáférést biztosítson az ENCOM szoftveréhez. Ugyanakkor Clu újra meg akarja nyitni a Portált, hogy techno-utópisztikus vízióját ráerőltesse a való világra. A kibertér mint a szociotechnikai képzeletvilág abszolút idealizációja így a valós világ helyébe kíván lépni. Ezen ütközés veszélye miatt a *Tron: Örökség* a fiatal Flynn karaktere számára sokkal mélyebb és összetettebb egzisztenciális célt tűz ki, míg a *Tron*, mint látni fogjuk, a számítógépes programozót és a Rács megalkotóját inkább információs mintázatként, mintsem fizikai entitásként ábrázolja.

A *Tron* Flynnre mint információs egységre (mintázatra vagy sablonra) összpontosít, amely bináris reprezentációként az adatátvitel útvonalán mozog. A *Tron*ban a Rács vizuális környezete – kétdimenziós neonesztétikájával, amely minden diegetikus elemet geometrikus mintákba rendez – csak Flynn és a programok ikonográfiájának felel meg. Az éles szögek, tiszta vonalak és az óriás lézerek retrofuturisztikus digitális tájképéhez a karakterek áramkörszerű mintázatai és rácsszerű térbeli mozgása társul. A Light Cycle játékhoz hasonlóan a *Tron* párhuzamos világa optikai vonalak és adatátvitel-szerű mozgások mentén épül fel. A *Tron*ban a light cycle-ök motorkerékpárhoz hasonló járművek, amelyeket a Rács programjai vezetnek. Ezek a „jellemzők nélküli és merészen egyszínű”³¹ járművek egyenes vonalban haladnak, és csak 90 fokos kanyarokat tudnak végrehajtani a csatákban. Minden egyes light cycle állandó mozgásban van, és olyan sugárfalat von maga után a játékrácson, amelynek színe megegyezik a vezetőjével. Ha egy járművezető nekimegy ennek a falnak, a program törlődik. Hasonlóan a fényimpulzusokat továbbító és kódolt adatokat hordozó, nagy sebességű átvitelt lehetővé tevő száloptikai kábeleken keresztüli adatátvitelhez, a light cycle-ök olyan vezetékeken/rácsokon mozognak, amelyek előre meghatározzák mozgásukat a diegetikus térben. Míg egyesek a *Tront* „infraterminális térnek” tekintik, amely „a vállalati hatalom elektronikus mezőkre való áthelyeződését”³² demonstrálja, a filmbeli infografikus ábrázolás „nem szolgál önmagán kívül más referenciával”,³³ mivel eredete a filmes fotórealizmusban rejlik. Tekintettel a narratíva síkszerűségére – amely, mint említettük, megfelel a diegetikus tér/másvilág térszerkezetének – valószínűbb, hogy a *Tron* játékvilágát úgy tervezték, hogy tiszta szimulációként működjön – az adatátvitel utánzásával és másolásával. Ily módon a szimuláció olyan szintetikus világot alapoz meg, amely a valóság-hűség és a narratív megértés kérdéseit problematizálja, de nem semmisíti meg.

A reprezentációtól az anyagiságig: *Tron: Örökség*

■ A *Tron*ban a számítógép anyagi terének és az elképzelt térnek az összeolvadása egy lehetséges világgá válik, amely párhuzamosan létezik a számítógép valóságán kívüli térrel. A materiális és a virtuális fúziója valóságosnak tűnik, mivel a szereplők kétdimenziós volta megfelel a kibertér-univerzum materiális rétegének, és mivel a film kizárólag az operaszerű szimulákrumokra összpontosít. Ezzel szemben a *Tron: Örökség* párhuzamos világa egy komplex univerzum, amely hatalmas felhőkarcolókkal, kivilágított hidakkal, autópályákkal, szórakozóhelyekkel, bárokkal, lakótömbökkel rendelkező metropoliszt foglal magában. A film minimalizálja a játéktér és a valós világ közötti szakadékot azzal is, hogy a játéktér épületét a referenciavilágban mutatja be,³⁴ ezáltal egymás mellé rendelve a virtuális és a valós teret. Egy többrétegű másvilág ilyen részletes áb-

rázolása persze csakis a legmodernebb CGI-nak és a digitális effektusoknak köszönhetően volt lehetséges.³⁵

Míg a *Tron* megmaradt sci-fi-szinten, a folytatásból sokszor hiányzik a megváltó cél – és az 1982-es filmhez hasonlóan a logika is. A folytatás nem támasztja alá a narratívát elegendő háttérinformációval. A Rácsban Sam vérzik, eszik, sőt feltételezhetően alszik is (az apja jó éjszakát kíván neki, a következő felvételen pedig a fiút egy ágyon ülve mutatják). A számítógépes programok alkoholt fogyasztanak, dohányoznak, smárolnak, táncolnak. Az operatív (ipari, produktív státus) átadja helyét az operacionálisnak (kibernetikus, aleatórikus, szimbolikus), amely megszünteti az narratíva valóságosságát. A párhuzamos univerzum haptikus minőségére összpontosítva a film célja az, hogy eljusson a szimulákrum tökéletességéhez, de ezáltal annál nyilvánvalóbbá válik, hogy miként kerül el a reprezentációt. A való világtól elválasztva a reprezentáció elveszíti kapcsolatát az eredeti valósággal, és egy olyan önálló entitássá válik, amely a valós helyébe lép.

Mindkét *Tron*-filmben a főszereplők testét adatokkal és információkkal képezik le – megtestesült valóságuk absztrakttá alakul át –, hogy a másvilági gonosz ellen harcoljanak. Az eredeti *Tron*ban Flynn információs mintázattá válása teremti meg az alapot a szimuláció szintje számára: testét a kibertérben imitálják, de karaktere reprezentációs kóddá redukálódik. A *Tron: Örökség*ben a felhasználó funkcionalitására helyezik a hangsúlyt, ami ontológiai különbséget teremt a Rács két kibertere között (1982/2010). A *Tron* párhuzamos világa egyszerű játéktér, ahol, mint láttuk, minden, ami nem a történetet mozdítja előre (pl. Flynn szerelmi élete), eltávolításra kerül. Mindez egy töredezett elbeszélést eredményez, amely nem ölti hiteles történetvilág-konstelláció formáját. A *Tron: Örökség* egy multifunkcionális világgal – egy gondosan felépített univerzummal – dolgozik, amelynek saját történelme, szereplői, helyszínei, eseményei és filozófiája van, amit a néző Sam Flynn karakterén keresztül tapasztal meg. A különbséget jól szemlélteti az, amire Wolf a történetmesélés és a világépítés ellentétéként utal.³⁶ Míg a történetmesélés szabálya az, hogy „faragjuk le a prózát”, a világépítés összetett folyamat, amely „hangulatot és atmoszférát biztosít, vagy tovább formálja a karakterekről, helyekről és eseményekről alkotott képünket [...], mintha a világ azon túl is létezne, [...] amit a történet tartalmaz”.³⁷ Az *Örökség*ben a hozzáférhetőségi reláció ezért hitelesebb, mivel a vizuális univerzum – épületeivel és városképével – a mi tényleges világunkhoz kapcsolódik. Így a film egy „lehetséges” forgatókönyvbe lép át: a történet – az előzményfilmhez hasonlóan – nem nyújt elég narratív támpontot a néző számára. Ehelyett csak olyan információkkal dolgozik, amelyek szükségesek a film vizuális rétegének és történetének megértéséhez. Strukturált narratíva helyett az *Örökség* másvilága tehát többszintű szimulációként működik: a *Tron* szimulációját szimulálja a laza narratíva másolásával. A *Tron* városának diegetikus kibertere teljes egészében digitális konstrukció vizuális hatásokkal, CGI-val, bonyolult virtuális kameramunkával és hagyományos gyakorlati effektusokkal, amelyek narratív strukturálás helyett a film mise-en-scène-jét a videójátékok és a szimulákrumok hiperreális másvilágai felé tolják el. Ez a szimulákrumalapú világ figyelmen kívül hagyja a narratív megértés jelentőségét, ezáltal háttérbe szorítva a történet megalkotását és a valóságosság szintjét.

Az anyagiságtól a reprezentációig: a hiperrealitás mint másvilág

■ Míg a *Tron*-filmekben az anyagi alap (számítógép) először funkcionálissá válik (végrehajtott program), majd átalakul reprezentációs kóddá (vizuális kódok), addig a *Free Guy*, a *Ready Player One* és a *Gamer* filmekben az anyagi alap láthatatlan. A vizuális kódok (avatarok, emberi testek, másolatok) ismerősek a mozinéző számára, de ezek a virtuális világba beágyazott funkciókra (programokba) vannak lefordítva. A reprezentációs kód tehát először a funkcionalitásra fordítódik le, míg az anyagi alap (számítógép) csak a narratívák későbbi pontján tárul fel. Az *Avalon*ban vagy az *eXistenZ*-ben a való/tényleges világ és a játékvilág / virtuális tér szétválasztása egyre nehezebbé válik.

Ahogy az *Avalon* (rendezői) szöveges prológusában olvasható, a film narratívája „a közeljövőben játszódik, egy romokban heverő országban”, ahol az emberek egy katonai témájú virtuális valóságos lövöldözős játék, az *Avalon* rabjai lettek. A játékosok egy agy-gép interfészen keresztül kapcsolódnak a játékhoz, amely a *Mátrix*-sagához (Lana és Lili Wachowski, 1999–2021) hasonlóan összekapcsolja az agy elektromos aktivitását a virtuális világgal. A szóló sztárjátékos Ash (Malgorzata Foremniak) eleve a legmagasabb ranggal rendelkezik a játékban (Special A), és jól megél a játékon belül keresett pénzből, amit készpénzre vált be. Miután azonban híreszteléseket hall egy szigorúan titkos játékszintről, a „Class Special A”-ról, küldetésre indul, hogy bejusson a tiltott szintre.

Az *Avalon* vászonerét a játékos nézőpontja határozza meg, aki elhagyja a két-dimenziós felületet, hogy belépjen a játék szimulációs terébe. Oshii először egy szépiaárnyalatú, háború sújtotta virtuális teret jelenít meg, a játéktér sík terepét, első személyű perspektívából. Ez a nézőpont egy mesterlövész távcsöves látómezejére hasonlít, míg a játékelemek (számok, tankok pozíciója) a játékos felső útmutató monitorján (HUD, heads-up display) jelennek meg a vásznon. A kamera ebből a perspektívából közelít a játék sík felületére, amelynek látványos geometriai vonalai valódi tankokba mennek át. A virtuális kameramunkának köszönhetően Oshii 180 fokos áttekintést kínál a tankokról, amelyek elkezdnek tüzelni. A következő felvétel ismét a számítógépes interfész képét mutatja, amely három villogó tárgyat mutat, ezeket a virtuális játéktérben bombákká kell alakítani. Vagyis a játéktér a szilárd alakzatok (3D) világává válik. A számítógépes felület és annak háromdimenziós változata közötti oda-vissza vágások rávilágítanak arra, hogy az *Avalon* egy olyan számítógépes játékot mutat be, amely – „pseudo-Game Cube filmtechnikájával” – „egy szépiás árnyalatokban játszó, második világháborús, keleti blokkbéli konfliktust idéz”.³⁸ *Avalon* sárgásan fakó tónusú képe ez a monokróm világ még sötétebb, mint a játék kegyetlen csatamezői. Érdekes módon bizonyos tárgyak színesek ezen a szinten, például az élelmiszerek és az elektromossággal kapcsolatos elemek (számítógépes áramkör, villamosok fényei, a számítógépek képernyőjén lévő jelölések). Az *Avalon*ban a szín határozza meg a diegetikus elemek ontológiai státusát; a színes tárgyak kiemelik a fekete-fehér kép jelentőségét, mint „a reprezentáció és a valóság közötti diszkrepancia elemét”.³⁹ Az első koordinált sík – a játéktér kétdimenziós felülete – piros és sárga (narancssárga) nyolcszögek hálózataként jelenik meg. Ezek azok a fő színek, amelyek a film során mindvégig visszatérnek. Az *Avalon* második szintje szépiaszínű, visszafogott sárgás textúrájú, míg Ash valósága monokróm és a lehető legsötétebb, mégis piros-sárgás színekből (étel) áll. Az utol-

só szint, a „Class Real” teljesen színes, hogy ezáltal emlékeztesse a nézőt a mai, 21. századi valóságra. „Ez a „végső szimulákrum” (Boillat) saját városi jelenünetet idézi”.⁴⁰ Az *Avalon* negyedik szintje reklámoktól, hirdetőtábláktól és az utcán rohanó emberektől hemzseg. A Class Real jellemző színe a vörös. Miközben Oshii a tér vörösségét hangsúlyozza, a sárga tónus folyamatosan kíséri a vér színét. A metró, az aluljáró és a metróállomás falai, valamint az operaház fala, amelynek Murphy nekitámaszkodik, mind sárga árnyalatúak. Az *Avalon* ezáltal létrehozza saját önreferenciális alárendelt alkotási rendszerét.

Konklúzió

■ A *Gamer* (2009) című filmben Ken Castle (Michael C. Hall), a halálraítéltek irányítására épülő, brutális *Slayers* játék alkotója azt a kérdést teszi fel a tévénézőknek, hogy mi is a valóság valójában. Ahogyan ő fogalmaz: „társadalomban élünk, a társadalomba járunk [...] melyik a valóságosabb [...], melyik az igazán valóságos?” A „szupermozi”⁴¹ korában, amikor távoli galaxisokba, testterekbe lépünk be, és a virtuális kamerának köszönhetően szabadon áthatolhatunk bármilyen tárgyon, már igen nehéz megválaszolni azt a kérdést, hogy mi a valós/valóság.

A *Tron*, a *Tron: Örökség* vagy az *Avalon* valóságos (referenciavilág) és virtuális (játékvilág) szintjeinek fúziója kihívást jelent a narratív nézői magatartás számára, mivel a valóságot (valóságost) pusztá absztrakcióvá (virtuális) változtatják. Az ontológiai ugrás és a filmek igen eltérő technikái különböző posztthumán narratívákat hoznak létre, amelyekben a reprezentáció és a szimuláció közötti különbség folyamatosan elmosódik. Míg a *Tron* és a *Tron: Örökség* esetében az anyagi alap és a képzeletbeli tér világosan elkülöníthető (anyagi alap → funkcionalitás → reprezentációs kód), addig más kibernetikus narratívák (*Avalon*, *Gamer*, *Ready Player One*) már létező másvilágokat mutatnak, ahol a reprezentációs kódok szimulációként és szimulákrumokként kristályosodnak ki (reprezentációs kód → funkcionalitás → szimulákrumok). Ily módon a beépülés (előadás/megtestesülés) győzedelmeskedik a beíródás (reprezentációs/absztrakt) felett, ami a hiperreális metaverzum elbeszélés új formáját hozza létre, előnyben részesítve az információt az anyagisággal szemben.

■ JEGYZETEK

1. Lásd Sean Cubitt: *The Cinema Effect*. MIT Press, Cambridge, 2005; Grant Tavinor: *The Aesthetics of Virtual Reality*. Taylor and Francis, London, 2021.
2. David Bell: *An Introduction into Cybercultures*. Routledge, London and New York, 2001. 61.
3. Alain Boillat: *Cinema as a Worldbuilding Machine in the Digital Era. Essay on Multiverse Films and TV Series*. John Libbey Publishing, 2022. 20–21.
4. Scott Bukatman: *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Duke University Press, Durham–London, 1993. 19.
5. Katherine N. Hayles: *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. University of Chicago Press, Chicago, 1999. 2–3.
6. Boillat: i. m. 15.
7. Karin Kukkonen: *Navigating Infinite Earths: Readers, Mental Models, and the Multiverse of Superhero Comics, StoryWorlds*. A Journal of Narrative Studies 2010/2. 55.
8. Marie-Laure Ryan: *From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative*. Poetics Today 2006/4. 633–671.
9. Mark J.P. Wolf: *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. New York–London, Routledge, 2012. 3.
10. John Paul Kelly: *Technology and Narrative Form in Contemporary US Television Drama. Pause, Rewind, Record*. Palgrave Macmillan, 2017. 195.

11. Jennifer Kirby: *Digital Space and Embodiment in Contemporary Cinema. Screening Composite Spaces*. Routledge, London–New York, 2022. 118.
12. Katherine N. Hayles: i. m. 193.
13. Lásd James Walters: *Alternative Worlds in Hollywood Cinema: Resonance Between Realms. Intellect*. Bristol, 2008, Ryan: i. m. 669–671, Boillat: i. m. 131–221. Persze ezek a kategóriák nem feltétlenül zárják ki egymást, sőt a filmekben gyakran kombinálják őket (lásd Boillat: i. m. 157).
14. Boillat: i.m. 130.
15. Wolf: i.m. 25.
16. Ryan: i. m.
17. Uo. 645.
18. A szuperhősfilmekben például a multiverzum gyakran „ontológiai adottság” (Kukkonen: i. m. 40).
19. Michael Nitsche: *Video Games Spaces. Image, Play and Structure in 3D Game Worlds*. MIT Press, London, Cambridge, 2008. 118.
20. Uo. 75–76.
21. Jean Baudrillard: *Simulacra and Simulation*. Michigan University Press, Michigan, 1994. 6.
22. Uo.
23. Uo. 21–23.
24. Uo. 81–82.
25. Uo.
26. Uo. 1–4.
27. Uo. 22.
28. Uo. 57.
29. Hayles: i. m. 41.
30. Uo. 198.
31. Bukatman: i. m. 216.
32. Uo. 215.
33. Boillat: i. m. 265.
34. Uo. 268.
35. A számítógépes grafika filmbeli felhasználásának részletes diszkussziójához lásd Angela Ndalians: *Baroque Facades: Jeff Bridges's Face and Tron: Legacy*. In: Dan North – Bob Rehak – Michael S. Duffy (ed.): *Special Effects: New Histories/Theories/Contexts*. British Film Institute, London, 2015. 156–159.
36. Wolf: i. m. 29–34.
37. Uo. 29.
38. Rob Daniel: *Avalon*. Far East Films, 19 February 2015. web: https://www.fareastfilms.com/?review_post_type=avalon (2023. 11. 23.)
39. Boillat: i. m. 195–196.
40. Uo.
41. William Brown: *Supercinema: Film-Philosophy for the Digital Age*. Berghahn, New York and Oxford, 2013.