

BERETVÁS GÁBOR

AZ ONLINE TÉR MEGJELENÍTÉSEI A NAGYVÁSZONRA KÉSZÜLT FILMEN

■ Az internet elterjedésével az emberiség jelentős hányada a napi kommunikáció nagy részét a virtuális térben bonyolítja le. A 2000-es évek első évtizedeiben az online kommunikáció formái nemcsak a mindennapok részévé váltak, hanem annak utánpótlásában, filmes leképeződésekben is megjelentek.

A 2003-as Skype, a 2004-ben alapított Facebook és annak 2008 óta fejlesztett (Facebook) Messenger alkalmazása, illetve az Apple 2016-os versenytársa válasza erre, a Facetime, valamint a WhatsApp, az Instagram, a TikTok és társaik nemcsak a mindennapi élethez kapcsolódó kommunikációs szokásformákként váltak kulcsfontosságúvá, hanem a mindennapi életet leképező filmalkotásokban is egyre hangsúlyosabb szerephez jutottak.

A magyar filmekben kiváltképpen a Z generáció (kb. az 1995 és 2009 között születettek) életmódját, illetve szociális érintkezéseit ábrázoló filmalkotásokban kiemelkedőek azok a filmnyelvi kísérletek, amelyek során a filmek szövetébe a készítők megpróbálják beleapplikálni ezeket az alapvetően mozgóképes eszközöket, a képkötői és kommunikációs szokásrendet (mobilos felvételek, szelfi, Youtube-videók – lefagyó videó, hangulatjelek, chatszöveg buborékok, textuális rövidítések stb.).

Két ilyen nagyjátékfilm Magyarországon: Schwechtje Mihály 2018-ban bemutatott *Remélem, legközelebb sikerül meghalnod :)* című alkotása, valamint Hartung Attila 2019-ben mo-



...a képbe időközben beugrálnak saját, személyes Facebook-üzeneteink, belóg a saját háttérünk, vagy ahogy jelen esszé illusztrációi is mutatják, a filmképre ráíródnak laptopunk állandó üzenetei...

zíkba került coming of age drámája, a *FOMO – Megosztod, és uralkodsz*. A kis eltéréssel mozikba került alkotások mérföldkövek a magyar filmművészetben. Prototípusok, melyek nem csupán generációs filmek, hanem az online kor kezdetének szociális szokásait bemutatni hivatott, jelen idejű kísérletek is.

Fontos, hogy mindkét történet jelen időben játszódik, tehát korlenyomatként is működik. Azaz nem visszaemlékező típusú, nosztalgikus hangvételi filmekről van szó, hanem olyan alkotásokról, melyek lényege, hogy realtime érzetet keltsenek a korabeli nézőben. Persze éppen a tárgyi háttér, illetve a közösségimédia-felületek hangsúlyozottsága miatt elkerülhetetlen, hogy már 2024-ben a film kissé avított korlenyomatként működjön, akár nosztalgikus értelmezést nyerjen.

Ez a jelenség persze általában a jelen idejű generációs filmek sajátja. Hogy példákat hozzak erre a magyar generációs filmek kezdeti időszakából, mindkét említett film a Banovich-féle *Ezek a fiatalok*, illetve a Mészáros Márta által jegyzett *Szép lányok, ne sírjatok!* elvén működik. Ezek az alkotások egy generáció jelen idejű bemutatására törekedtek, ám idővel szimpla korlenyomattá devalválódtak, vagy ha úgy tetszik, nemesültek. Ellentétben mondjuk a Gothár Péter rendezte *Megáll az idővel* vagy Török Ferenc filmjével, a *Moszkva térrel*, mely esetben az alkotók eleve visszatekintő nézőpontból vizsgálnak egy pár évtizeddel a film készülte előtti korszakot, generációt.

De hogyan jelennek meg a közösségi oldalak, egyáltalán az online tér és annak használatai ezekben a filmekben? Nézzük meg, hogy a magyar filmművészet e két, a vizsgálat szempontjából prominens alkotása hogyan is próbálja megmutatni (használat közben) ezeket a social media felületeket.

Előtte azonban vizsgáljuk meg azt, hogy milyen külföldi formabontó megoldások születtek megközelítőleg ugyanebben az időszakban. Hogyan igyekeztek filmjük szövetébe beleszőni az online médiaplatformokat a külföldi filmesek, milyen rokon vonásokat találunk a hasonlóan kísérletező magyar filmekkel?

Timur Bekmambetov 2018-as *Profil (Profil)* című, a Berlini Filmfesztiválon közönségdíjat nyert filmje, illetve Aneesh Chaganty *Searching (Keresés)* című, 2019-es, a Sundance-en elismerést szerzett alkotása ugyan nem generációs filmek, ám az online tér és a közösségi oldalak ábrázolásának speciális alkotásai. Hiszen az online játékok fejlesztőjeként is nevet szerzett Bekmambetov, akár csak az elsőfilmes Aneesh Chaganty, a befogadónak nem klasszikus filmnézői, mozilátogatói élményt nyújt, hanem a nézőt intenzíven, de eddig szokatlan eszközökkel igyekszik „behúzni” a filmélménybe.

Kiemelendő, hogy bár a két filmben hasonló az ábrázolás jellege, Bekmambetov filmjének stáblistáján nincs külön operatőr feltüntetve, míg Chaganty alkotásában erősen érzékelhető az operatőr, Juan Sebastian Baron látásmódja, tevékenysége. A legfőbb kamerapozíció mindkét filmben egy számítógépes eszköz szemszögét közvetíti, ezzel is úttörő módon igyekeznek up to date-té tenni a képet. Elvégre mind a befogadói, mind a képalkotói pozíció így tűnhet a néző számára otthonosnak, vagy legalábbis ismerősnek. Hiszen a digitális korban élő befogadó kommunikációs eszközei ugyanezzel a képi hatással élnek.

Bekmambetov csak ezeket az eszközöket vagy ezek imitációit használja filmjében. A néző pozíciója ennek folytán a számítógépbe, okostelefonba ültetett elő- vagy hátlapi kamera látószöge. A legtöbbet használt képkihívásban pedig ennek megfelelően a monitor előtt ülő embert látjuk. Ezzel a köznapiság képiséggel tudja felkelteni Bekmambetov az otthonosság érzetét a nézőben. Többek között ezzel a módszerrel készíti a nézőt azonosulásra főszereplőjével.

Helyezzük magunkat képbe a megtörtént esetet feldolgozó történettel. A film-ben szereplő angol újságíró, a harmincas éveiben járó Amy (Valene Kane) hidzsabot ölt, és tinédzserré sminkeli magát, hogy az interneten kamuprofilt készítsen, és Skype-on keresztül elcsábítsa és leplezze az ISIS egyik befolyásos, anonimításba burkolózó katonáját (Adam Sidman).

Mivel a sztori leginkább az online térben játszódik, és így könnyen elszegényedhetne, a rendező felvonultat pár mellékkaraktert, ami a film előnyére válik, hiszen így különféle egyéb helyszínek és történések is be vannak kapcsolva a történetbe – ugyancsak a laptopképernyőn keresztül. Így nem csupán a két főszereplő párbeszédére épül az esemény sor. Másrészt a beemelt karakterek, Matthew (Morgan Watkins), a vőlegény és Vick (Christine Adams), a főszerkesztő Amy karakterrajzának erősítését is szolgálják a filmben. Továbbá a környezeti háttér bemutatásán kívül az egyidejűleg érkező, egymásnak ellentmondó jelzések a suspense-hatást is nagyban fokozni tudják.

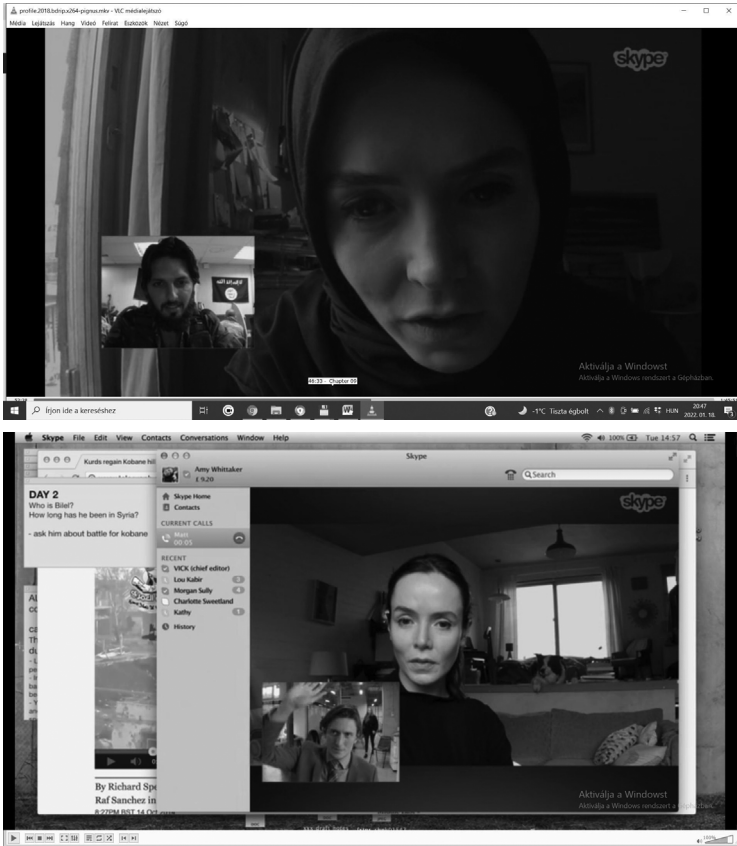
A film, mivel az online térben játszódik, az online teret modellezi, és nem használ külső beállításokat. Mivel a külső kameramozgás, a több kamera nem elemei a film készítésének, a végeredmény is az, hogy a *Profile* úttörő műalkotás lett. A vágás és az osztott képernyő használata az, ami a hagyományos szerkesztési metódus elemeként megmaradt benne. A hagyományosnak számító filmkészítési eljárásokat meghaladó, a digitális social media világot, képvisését imitáló alkotás újszerű befogadói élményt is generál.

Mivel nincs operátor a kamera mögötti térben, a nézőnek könnyen az a benyomása lehet, az Amyre állított laptopkamera mintha szimplán csak rögzítené Amyt, a reakcióit, Amy reakcióin keresztül az eseményeket. Ez a dokumentációs folyamat ismerős lehet a nézőnek. Egyrészt azért, mert a néző is ezt a képkivágást látja mással való kommunikálás közben. Másrészt, mert a Skype, a Messenger és az ezekhez hasonló közösségi kommunikációs platformok visszatükrözik a beszélőt is kommunikáció közben (a kép a képen kis ablakban).

Tegyük hozzá, hogy ez a képiség szembemegy az íratlan szabállyal, miszerint az alanynak a riporterre, a stábra, azaz a kamera mellé és egyben mögé kell néznie, arra kell beszélnie. Ha úgy tetszik, a beszélőfejes dokumentumfilmekben, riportokban megszokott formától kissé eltérő pozíciót ragad meg. A párhuzam azért is fontos, mert a képen az említettekhez hasonlóan hosszan csak egy arcot, egy beszélő fejet, a beszélő fej mimikáját látja a néző. A különbség az, hogy a *Profilban* a beszélő fej a kamerával szemben helyezkedik el, habár a tekintet általában nem a laptopkamera vonalára, hanem leginkább lentebb, a monitorra szegeződik.

A 21. századi általános mozgóképalkotói rítust megidéző gesztus, a nézővel szemben elhelyezkedő arc a nézővel kialakított „személyes” kontaktusként is értelmezhető, ugyanakkor, mivel a történetből tudható, hogy a beszélő fej a film-ben párbeszédet folytat az online térben egy másik szereplővel, a néző a beszélgetőtárs perspektíváját is magára veheti egyazon időben.

Bekmambetov filmjében Amy gépének statikus kamerája csak az egyik nézőpont. Itt a kamera látószögével való játék enged némi teret abból, hogy mennyit láthatunk Amy környezetéből, a laptop képernyőjének dőlésszöge határozza meg a képet. Illetve az, hogy Amy betölti-e a képernyőt, vagy felállva a géptől betekintést enged szobányi környezetébe. Bekmambetov azzal játszik, hogy Amy a tér mélységében hol helyezkedik el, illetve nagy ritkán a szobán belül hova telepszik át.

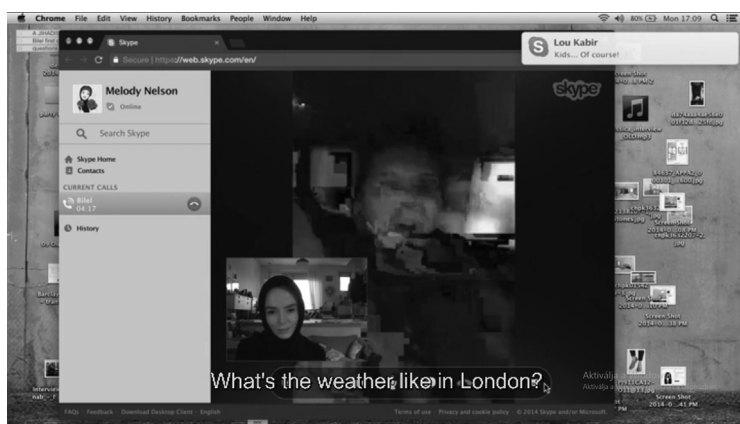


A térhasználat klausztrfőb, hiszen Amy szerepjátéka, az ISIS-vezér bizalmát elnyerő fiatal muszlim lány megformálása a kulturális sztereotípiáknak megfelelően egy otthonülő karaktert kíván meg. Ezért Amy környezetét javarészt egy szűk enteriőr határozza meg. Ebbe az enteriőrbe kukucskálhat be a néző a laptop kameráján keresztül, és így Amyt a leselkedő kamera perspektívájából is megfigyelheti, kukkanthatja.

Ez nem a megszokott, elrejtett nézőstátusz, mivel a kép imitálja az skype-olás aktusát. Mégis a néző azonosulásának szempontjából az eddigi hagyományokon nyugvó állapot új köntösbe való öltöztetéseként is felfogható. A párbeszédet folytató felek bevágása a szokott módszert követi. Így a játékidőt leginkább kitöltő, a vásznon látható két főszereplővel azonosulhat leginkább a mozinéző. A hagyományostól annyiban eltér a kép, hogy a vásznon legtöbbször a Skype jellegzetességét, a kép a képben funkciót kihasználva mindkét szereplőt egyszerre láthatja a néző. Attól függően persze, hogy melyik fél kamerájának perspektívája kerül előtérbe, dől el, hogy a kisebb vagy a nagyobb képen melyik szereplő jelenik meg. Amit nem használ ki Bekmambetov, az a Skype-felület jellegzetességével van szintén összefüggésben. Méghozzá az, hogy egyik beszélő sem használja a szelfifunkciót, azt, hogy a beszélő magát is láthatja a nagy képen, illetve azzal egy időben a nagyba ágyazott kisebbben. Nyilván ez egy külön dramaturgiai elemként szerepelne a filmben, igaz, ezt a képi megoldást nem kívánja meg a történet, ezért nem különösebben számonkérhető a filmeseken.

A feszültség fokozását Bekmambetov úgy segíti meg, hogy Amy képernyőjét igazából a nézővel osztja meg. A vásznon megjelenő Skype-arcképek, illetve Amynek a feszültség növeléséért felelős gesztusai, a szimultán internetes felületek kapkodó módon való megnyitási, gyors, egymást is részben elfedő megjelenülései a néző bevonására irányuló hatáskeltések rendszereként értelmezhetőek. Az egy időben történő, több platform közötti zsonglőrködés, a gyors Google-keresések, technikai bravúrok (gyors törlések, egy álképernyőhátter kreálása stb.) mind az álprofil, a hazudott fiktív virtuális személyiség látszatának megőrzését szolgáló folyamat képi megjelenítései, egyben a néző izgalmanak növelésére szolgáló betétek.

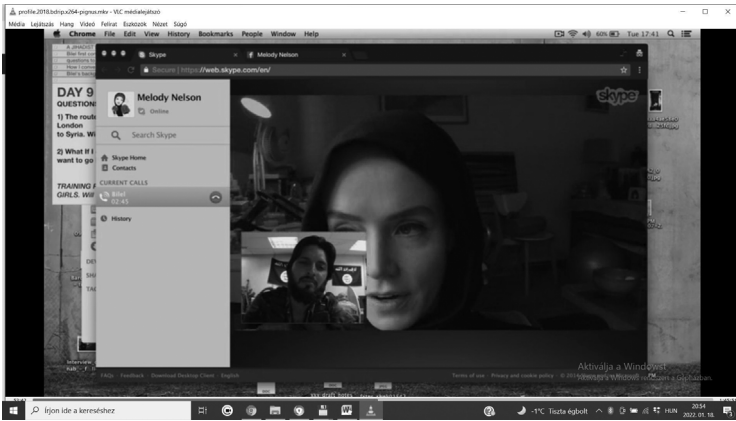
Amy figurája kapja a filmben képileg a legnagyobb hangsúlyt. Az ő szűk képi hátterének ellenpontja az ISIS-vezér állandóan mozgó, számos helyszínről bejelentkező vizuális állapota. Ugyanúgy láthatjuk a földalatti mozgalom irodájából bejelentkezve, mint bevetésen, harcostársai környezetében, egy mozgó kocsiban ülve vagy akár edzőteremben. A mobilos képkivágás ezeknek a szituációknak megfelelően változik a filmben. Mivel javarészt mobilos felvételeken látja a néző, ugyanúgy kapunk róla fekvő-, mint állóképeket. Látunk nála hátlapi kamerára váltást, a bázison készült szelfifelvételeket, a környezetet megmutató körsvenket vagy akár azt is tapasztalhatjuk, ahogy a rossz körülmények miatt megszűnik a jel, akadozik az adás és a vétel, szétesik a kép, csúszik a hang. Ez a képi bravúr is nagyban hozzájárul a történet hitelességéhez, és segíti a bevonódást.



A befogadó aspektusából fontos lehet még egy észrevétel a Bekmambetov módszerét illetően. A kábeltelevízióknak, majd a streaming-szolgáltatóknak köszönhetően egyre többen „moziznak” otthon. A Z generáció tagjainak filmnézési szokásai egyre kevésbé kollektív jellegűek. A moziba járó közönség száma csökkenő tendenciát mutatott már 2018-ban is.

Ezt Bekmambetov mintha ki is használná, így filmjét laptopon vagy asztali gépen nézni még intenzívebb bevonódást eredményezhet. Különös tekintettel arra, hogy a többfunkciós eszköz (device) nem egyértelműen csak a filmnézés élményének kiszolgálásának eszköze, hanem a 21. századi néző mindennapi életének része, szociális kapcsolatainak platformja is egyben. Akárcsak a film főszereplője, a film nézője is órákat tölt hasonló helyzetben a monitort nézve, a gép előtt görnyedve. A géptől való távolság/közelség otthonos a befogadónak.

Ha a laptopunkon nézzük a filmjét, megtörténhet az is, hogy a képbe időközben beugrálnak saját, személyes Facebook-üzeneteink, belóg a saját háttérünk, vagy ahogy jelen esszé illusztrációi is mutatják, a filmképre ráíródnak laptopunk állandó üzenetei (lásd mindegyik illusztrációmon a jobb alsó sarokban a magyar nyelvű, halvány „Aktiválja a Windowst” feliratot). A szövegembe bevágott képek alsó és felső csíkja is gyakran magyar nyelven kommunikál: egyértelműen nem a *Profile* Amy-jének képernyőjéről származnak, hanem már a néző laptopja által a filmképhez hozzáadott, azzal harmonizáló elemek.



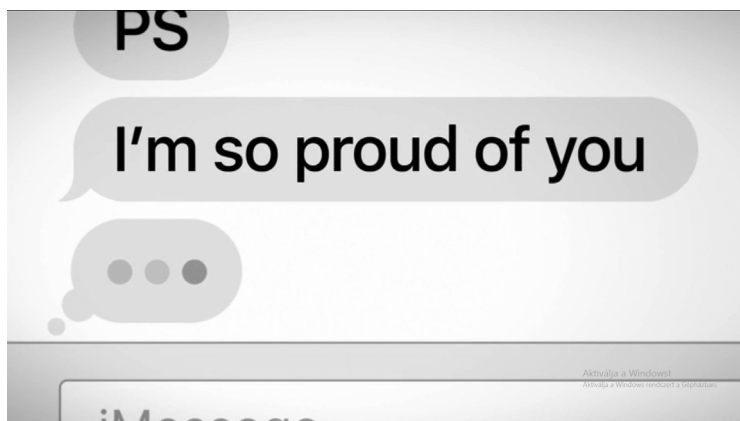
Annak ellenére, hogy a nagyvászon, a közönség többi tagjával való közös élmény megélése, a filmszínházhoz kötődő szeánszjelleg fontossága kiemelkedő élmény, mégis mintha a technikai és a generációs váltás miatt az erre irányuló igény lassan a múlté lenne. Bekmambetov mozija persze működött fesztiválkörnyezetben is, ahol először láttam. Nagyon is jól működik a nagyvászonon. Precízen kiszámolt történet, hihető alakítások, erénye a kitűnő érzékkel adagolt suspense. Ám akkor is, úgy látom, a rendező filmje talán eredményesebben működik egy filmben szereplő laphoz hasonló képernyőn, hiszen a film képi világa, a sokszor az egész képet betöltő monitorkép azt az érzetet keltheti, hogy a néző a saját gépének monitorját, annak böngészőjét nézi.

A film szereplői is internethasználat közben, „géptávolságból”, „eszköztávolságból” vannak megjelenítve. Ez a távolság megegyezik a filmet laptopon néző, a szereplővel azonosuló befogadó távolságával. Ez a device-ember viszony is könnyen megsejtheti a bevonódást. Bekmambetov a 21. századi, digitális korban élő ember magatartásformáira épít. Az asztalon egyszerre kinyitott és változtatott ablakok szimultán olvasására kényszeríti a nézőt, ezáltal is fokozva átéléseinek izgalmát.

Hasonló eszközökkel operál Aneesh Chaganty filmje is, a *Searching*, amelyben egy édesapa kezd online nyomozásba, hogy eltűnt lányát felderítse. A *Searching* hasonló elemeket alkalmaz, mint a *Profile*, például a háttérkép keretezi sokszor a social media felületeket, az alapbeállítás is hasonló, a szereplők szintén a kamerával szembe-, illetve egy kissé lefelé, a monitorra néznek. Igaz, a *Searching*nek a *Profile*-lal ellentétben van operátora, Juan Sebastian Baron, akinek a munkája eleve azt garantálja, hogy Chaganty filmje a hagyományosabb filmzés irányába billenti a képiséget.



Az egyik legfeltűnőbb különbség a két online tér bemutatása között az, hogy míg a *Profile*-ban nem láthatunk közelítéseket, kameramozgásokat, addig a *Searching*-ben nagyon is használatosak ezek a megjelenítések.



Egy Google-felület keresés közben való bemutatása a programot használó főszereplő figyelmének szempontjait követi. Ezáltal próbálja meg Chaganty elérni azt a hatást, hogy a néző koncentrációja a főszereplőével azonos legyen. Ez a művészi gesztus azonban, mely célzottan irányítani szeretné a nézői tekintetet, elidegeníthetően hathat. Filmszerű ábrázolásmód, mely az online felületekkel nem annyira kompatibilis, mint a bekmambetovi módszer. (Bekmambetov meghagyja a monitorképet, nem irányítja a néző fókuszát, nincs közelítés és kameramozgás. A néző figyelmét a filmben elhangzó dialógusok és a gyorsan felvillanó ablakok irányítják.)

A másik, a *Profile*-lal való összevetéskor szembetűnő különbség, hogy a *Searching* nemcsak a device-okba épített kamerák képeire épít, hanem a történetben megindokolt módon ugyan, de rejtett vagy megfigyelő kamerák, tévékamerák képeit vagy imitált képeit is behozza a film képi szerkezetébe.

Ezáltal több helyszínt is kapunk, sokszor kinyílnak belső terek, nem érezhető az a bezártság, mint a *Profile*-ban, Amy lakásbelsőjének esetében. Ez a fajta megoldás viszont egy másfajta feszültséget eredményez, némileg teátrálissá téve egy kulcsfontosságú jelenetet, amely így erőtlenebbé válik. Mellesleg az ismerős



narratíva képzetét keltő *Searching* tempója, zenei betétei, szereplői, szemben az erős és pontosan kiszámított suspense-hatásokra támaszkodó, gyors lüktetésű *Profile*-lal, a néző bevonódásának szempontjából eleve eszköztelenebbnek, szét-tartóbbnak hathat. Nincs meg benne a *Profil* sűrűsége, klauszrofóbikus légköre.



A film fókuszában az online térben elbújó, felszínesen szociális életet élő, ugyanakkor magányos egyének állnak. A *Profile* hősnője csak vállaltan imitálta ezt a magányt. A szende, muszlim hitre tért, magányos, fiatal nő csak az egyik platformnak szóló álarc. A többi netes felületen más tükröződéseit láthatjuk a *Profile* főszereplőjének. Ezzel szemben a lánya után nyomozó apa egy átlagember benyomását kelti, aki békésen a neten szörfözget.

A *Searching*hez hasonló a tempója a *Remélem, legközelebb sikerül meghalnod* :) című Schwechtje Mihály-filmnek, amelyben egy dramaturgiai csavar után kiderül, hogy nem egy felnőtt, a volt angoltanár, Csaba bá (Polgár Csaba) a kiskorú Eszter (Herr Szilvia), vagyis a főszereplő internetes zaklatója, hanem a reménytelenül szerelmes, szintén kiskorú osztálytárs, Péter (Vajda Kristóf). A film, mint már említettem, a Z generáció szokásait jeleníti meg. Leginkább azt, hogy az online tér milyen veszélyeket rejthet egy szociális és pszichológiai értelemben még fejlődésben lévő kamasz számára.

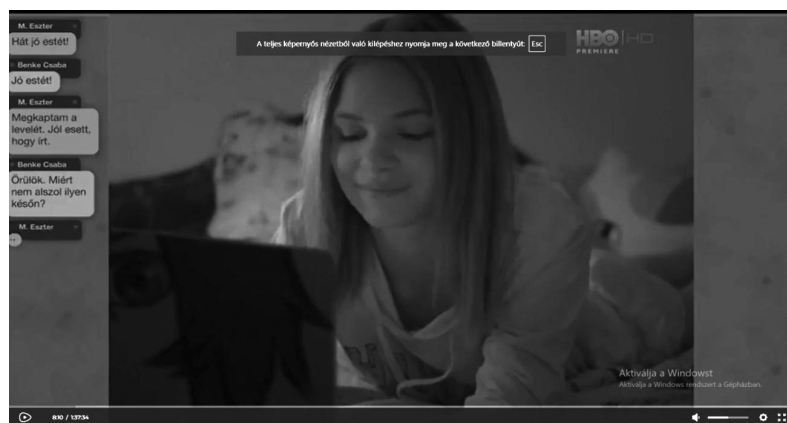
Míg a *Searching* apukaként megjelenő főhőse is egy kislány eltűnésének digitális nyomait igyekszik követni, úgy Schwechtje filmjében is felmerül a téma,

hogy a social mediában milyen lenyomatokat hagynak a gyerekek, és hogy a felnőtt társadalom tagjainak milyen lehetősége és mekkora felelőssége van ennek ellenőrzésére. A nevelők, a szülő és a tanár egyáltalán betekintést tudnak-e nyerni, és ha igen, mennyire, a fiatalok online térbe költözött kapcsolati rendszerébe.

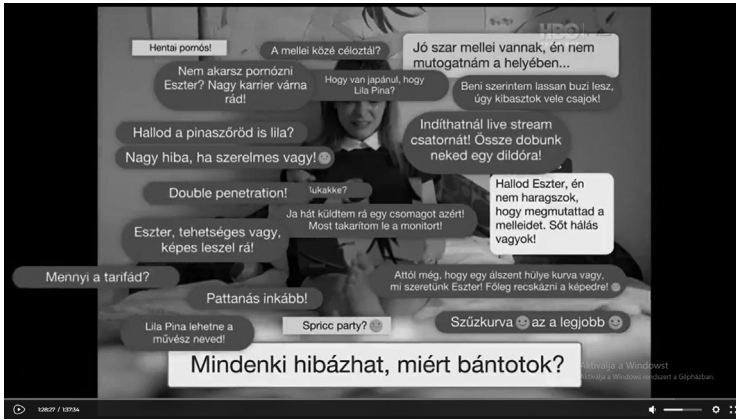
A *Remélem, legközelebb sikerül meghalnod* :) bűntényeket sejtet. Sejtet egy az online tér anonimitását kihasználó szexuális ragadozót, Csaba báb. Sejtet egy érzékeny korban lévő és megtévedt fiataalt, akit úgy is felfoghatunk, mint kiberbűnözőt: Pétert. Illetve láthatjuk azt is, hogy a cyberbullying milyen elven működik. Schwechtje és csapata ennek az ábrázolására tett kísérletet, különös figyelmet fordítva az internetes felületek látványvilága és a hagyományosnak vehető képiség összekombinálására.

Schwechtje filmjének megoldásai eltérnek a fenti két film kapcsán már elemzettektől. Itt nincs a teljes vásznat betöltő monitorkép. A social media felületek, mint a Skype, az Instagram, a Messenger együtt jelennek meg az eszközökkel, a számítógép billentyűzetét, monitorját és a géphasználót is láthatjuk a képen, amikor megjelennek az online üzenetek. Illetve a trükk, hogy Schwechtjéék a képből szövegbuborékokat helyeznek el. Erre két kiemelendő példát említenék.

Az egyik, amikor az üzenetek példának okáért az üzenetet jelző hanghatással párosulva úgy jelennek meg a vásznon, hogy a képarány megváltozik, a bal és jobb oldalon egy-egy függőleges sáv jelenik meg a chatelésnek. Itt kerülnek egymás alá a szövegbuborékok, míg Eszter arca, arcának reakciói továbbra is láthatók lesznek a vásznon. A kép, hasonlóképpen az eddigiekben elemzettekhez, a laptop és a géphasználó Eszter távolságát és monitoron keresztül társas viszonyait igyekszik imitálni. Ám itt egy klasszikusabb külső beállítással találkozunk, nem a laptopkamera látószögét használja az operatőr, hanem a gépet és a szereplőt is belekomponálja a beállításba.



A másik kiemelendő képsor az, amellyel a cyberbullying-hatást igyekszik Schwechtje a művészet eszközeivel megjeleníteni. Itt az internetes közösség Eszter virtuális és egyben valós arculatát semmisíti meg. Az egyre szaporodó kommentáradat különféle méretű és alakú szövegbuborékai minden rendezettséget nélkülözve árasztják el Eszter ülő, de egész alakos képét, takarják el, a szövegbuborékok egyszerre rétegződnek Eszter képére és egymásra.



Hartung Attila *FOMO – Megosztod, és uralkodsz* című filmjének szereplői szintén digitális bennszülöttek, a Z generáció magyarországi képviselői. A problémafelvetések már csak ezért is hasonlóak a Schwechtje-film felvételeihez. A különbség az, hogy a *FOMO* főszereplői valamivel idősebbek. A történet is erre utal, érettségi előtt álló, jól szituált környezetből érkező fiatalokat látunk, akiknek fiúközössége, a „falka” egy Youtube-csatornára tölti fel a különféle challenge-videókat. A történet szerint ide kerül fel a történelemtanár lányát, Lilát (László Panna) kompromittáló anyag.

A *FOMO* képi megoldásaiban változatosabb, mint a magyar film terén szintén prototípusnak számító Schwechtje-film, amelyet már 2016-ban elkezdtek forgatni. Itt, mivel Youtube-felületről van szó, azaz a netre feltöltött videókról, a filmbe ágyazottság megoldása is egyszerűbb. A rendező javarészt mobiltelefonos felvételeket használt fel. Így a képiség egyszerre lehet a befogadó számára mozi-filmszerű, ugyanakkor a számítógépek, okostelefonok képernyőjéről ismerős. A feladat itt inkább az volt, hogy a vásznon látott képeket a néző úgy dekódolja, mint YouTube-videót.

Hartungék ezért is vetettek be olyan képi trükköket, mint például a lefagyó videót a kép közepén jelző kerek szimbólum, amelyet a 21. századi néző nagy valószínűséggel dekódolni tud.

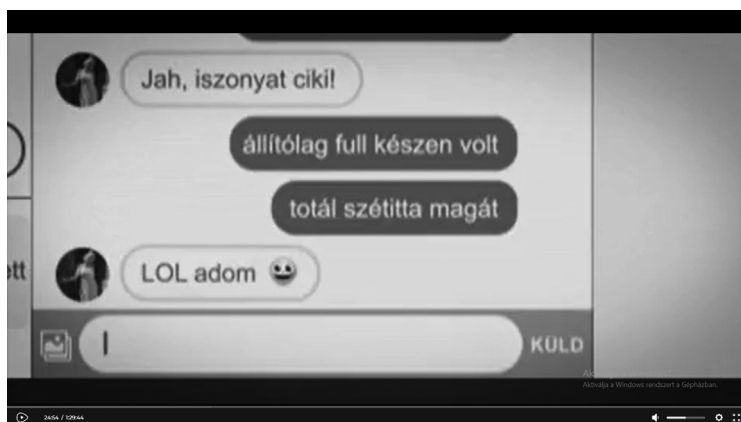


Hartungék humorosan játszanak is ezekkel a kódokkal – erre példa, hogy a YouTube-videóknál szokásos beágyazott reklámként jelenik meg az, hogy a Magyar Nemzeti Filmalap támogatta a filmet, így az ezekre a reklámokra jellemző „hirdetés átugrása” fül is megjelenik, ami ismeretesen néhány másodpercről számol vissza. Itt a képen a kurzornyíl látszik, és egy egérekattintgatást imitáló hangeffekt is hallatszik a kép nézése közben.



Hartungék használnak továbbá teljes képernyős felületmegjelenítést is. Itt a YouTube-csatorna felülete tölti ki a vásznon a teret. Igaz, itt is fókuszáltságot látnunk. Azaz nem 1:1-es méretarányt használnak a film készítői, hasonló a *Searching* készítőihez. A rázoomolós kiemelések így irányítják a néző figyelmét a szövegbuborékokban megjelenő szövegek és emojik jelentésére.

Ez az illuminált lányról feltöltött videókra érkező felpörgő chatkommunikációk és megosztások megjelenítésének sebességére szolgáló jelenet.



A *FOMO* képi dinamikája, az, hogy javarészt mobilos felvételek alkotják a filmet, a nézői bevonódást segítő ötlet. Ez a fajta képiség, a kézből vett, kapkodó felvételek, az élesség lassú átállása, a nem komponáltság az, ami megágyaz az internetes felületek ábrázolásának. A nézőnek ugyanis a netes felületekről otthonosnak tűnhetnek a fenti módokon bevágott képek, elvégre a YouTube-élményt idézik meg, illetve a magántelefonos felvételeket juttathatják a néző eszébe.

Ezen filmek formátuma még leginkább fekvő téglalap alakú, akárcsak a hagyományos mozivászon – vagy a laptop képernyője, amely lassan szintén kiment a divatból. Mert ma már a fiatalok leginkább telefonon néznek mozgóképet, ily módon az állókép lett a domináns. A továbbiakban a telefonos, állóképpel is érdemes számolnia az online térre reflektálni kívánó kortárs filmnek.

Erre is találunk további magyar filmes példát, épp a *FOMO* és a *Remélem, legközelebb sikerül meghalnod* :) környezetében: Csujka László *Kilenc hónap háború* című, szintén 2018-ban bemutatott dokumentumfilmjében, amelyben „hagyományos”, operatőr által készített, fekvő képek váltakoznak a főszereplő katona fronton készített mobilos felvételeivel. Két képernyőképet mutatok: egyik esetben a laptopon lett megnyitva a film, másik esetben egy telefon képernyőjéről készült a fotó. A laptop vizuális nyomai (pl. „Aktiválja a Windowst”) máris mintha poros hatásúvá tennék a képet, a másikhoz képest.



A fent említett filmek azzal kísérleteznek, hogyan vonhatnák be a nézőt a filmbe egy olyan korban, amelyben az átlagos néző az ideje jelentős részét az internet előtt tölti. A digitális bennszülöttek az elődeiktől nagyban eltérő technikai, videófogyasztási, képértelmezői attitűddel rendelkeznek. Az egyetemes és a magyar filmművészet jelen időben játszódó filmjeinek alkotói kénytelenek lesznek tehát egyre inkább alkalmazni a fentiekhez hasonló, állandóan megújuló formai megoldásokat.