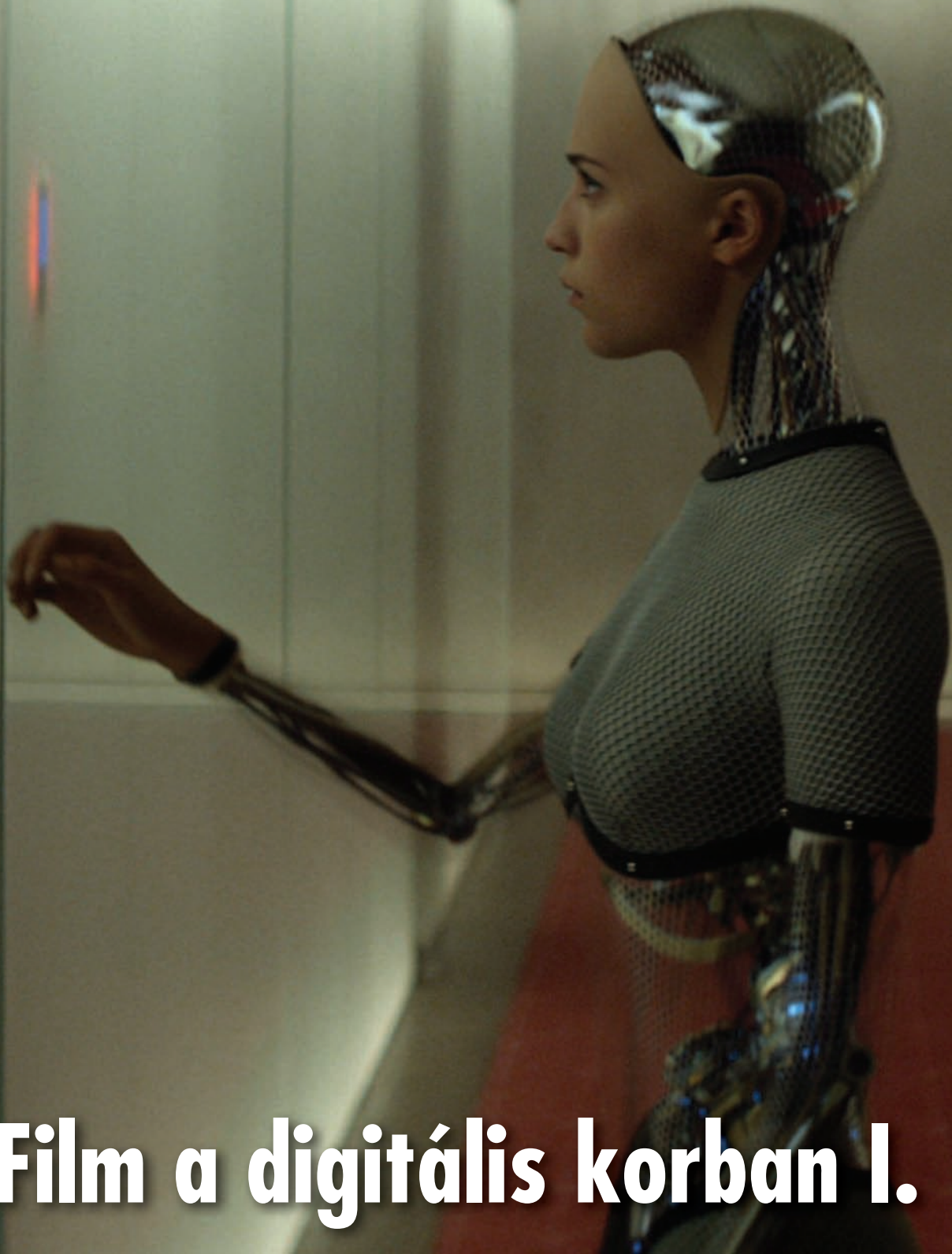


2017 | 01

METROPOLIS

FILMELMÉLETI ÉS FILMTÖRTÉNETI FOLYÓIRAT



Film a digitális korban I.

[metropolis]

Filmelméleti

és

filmtörténeti

folyóirat

**A szerkesztőbizottság
tagjai:**

Bíró Yvette
Gelencsér Gábor
Hirsch Tibor
Király Jenő
Kovács András Bálint

A szerkesztőség tagjai:

Vajdovich Györgyi
Varga Balázs
Vincze Teréz

A szám szerkesztője:

Margitházi Beja

Szerkesztőségi munkatárs:

Jordán Helén

Szerkesztőség:

1082 Bp., Horváth Mihály tér 16.
Tel.: 06-20-483-2523
(Jordán Helén)
E-mail: metropolis@c3.hu

Felelős szerkesztő:

Vajdovich Györgyi

ISSN 1416-8154

[t a r t a l o m]

Film a digitális korban I.]

- 6 Bevezető a „Film a digitális korban I.” összeállításhoz
- 8 *Thomas Elsaesser – Malte Haegener: Digitális film és filmelmélet
A testi digitális*
- 28 *Margitházi Beja: A pikkely-pixelről a kvantum-végtelenig
Látványosított textúrák és a késő kapitalizmus érzéki logikája
a kortárs hollywoodi effekt-filmekben*

Kritika]

- 50 *Eszter Polonyi: Thomas Elsaesser: Film History as Media
Archaeology. Tracking Digital Cinema*
- 52 Szerzőink

Kiadja:
Kosztolányi Dezső Kávéház
Kulturális Alapítvány

Felelős kiadó:
Varga Balázs

Terjesztő:
Holczer Miklós
emholczer@gmail.com
36-30-932-8899

Arculatterv:
Szász Regina
és Szabó Hevér András

Tördelőszerkesztő:
Zrinyifalvi Gábor

**Borítóterv és
nyomdai előkészítés:**
Atelier Kft.

Nyomja:
X-Site.hu Kft.

Felelős vezető:
Tóth Balázs

A *Metropolis* megtalálható az interneten az alábbi címen:
<http://www.metropolis.org.hu>

A *Metropolis* előfizetési díja 4 számra 3000 Ft személyes átvétel-
lel, 5000 Ft postai kézbesítéssel.

Előfizetési szándékát a
metropolis@c3.hu
e-mail-címen jelezze!

A *Metropolis* kapható
a nagyobb könyvesboltokban.

Korábbi számaink
megvásárolhatóak az ELTE BTK
Jegyzetboltjában (1088 Bp.,
Múzeum krt. 6–8.), az Írók
Boltjában vagy megrendelhetőek
a szerkesztőség címén.

Számunk megjelenéséhez segítséget nyújtott
a Nemzeti Kulturális Alap.



KÖVETKEZŐ SZÁMAINK TÉMAI:

FILM ÉS TRANSZNACIONALIZMUS

FILM ÉS ÉRZELEM

*A címlapon az Ex Machina, a hátsó borítón a Pixel
egy képkockája látható.*

A FOLYÓIRATBAN SZEREPLŐ ÍRÁSOK JOGAIVAL A SZERZŐK RENDELKEZNEK,
KIVÉVE:

ELSAESSER–HAEGENER: © ROUTLEDGE, 2015.

A KÉPEK JOGTULAJDONOSAI:

A HANGYA: © 2015 MARVEL

EX MACHINA: FILM © 2014 UNIVERSAL CITY STUDIOS PRODUCTIONS LLLP

MINDEN JOG FENNTARTVA!

JURASSIC WORLD: FILM TM & © 2014 UNIVERSAL STUDIOS & AMBLIN

ENTERTAINMENT, INC. MINDEN JOG FENNTARTVA!

PIXEL: © SONY PICTURES ENTERTAINMENT INC. / INTERCOM

[F i l m a d i g i t á l i s k o r b a n l .]

Bevezető a „Film a digitális korban I.” összeállítás elé

*Tulajdonképpen mi az, ami ma „lefilmezhető”?
És mi az, ami válaszként „teoretizálható”?*
(B. Ruby Rich)¹

A digitalizáció megragadása azért is rendkívül összetett feladat, mert míg látszólag radikálisan átalakította a kortárs fogyasztói kultúrát és médiát, annak jónéhány elemét, mechanizmusát teljesen érintetlenül hagyta; ráadásul az időközben történt változások, más gazdasági és társadalmi folyamatokkal összekapcsolódva, nem mindig tudhatók be a digitalizáció direkt következményeinek. Nincs ez másképp akkor sem, ha a film helyzetét nézzük. A film mozgóképes médium, míg a digitális- vagy újmédia az információk, adatok számítógép alapú tárolását, közvetítését vagy manipulálását jelenti – kettejük találkozása pedig legalább annyi átfedést, mint fennmaradó különbséget produkált.

Gyakran elmondjuk, hogy praktikus és intézményi-strukturális szempontból nézve az új, digitális technológia a filmipar minden szegmensén markáns nyomot hagyott, az előkészítéstől (pl. forgatókönyvíró szoftverek, previzualizáció), a forgatáson (pl. DV, motion/performance capture, Simul-Cam) és utómunkán át (pl. digitális vágás, képkalkoló szoftverek, VFX) a forgalmazásig (pl. DVD, Blu-Ray, online marketing, streaming, VOD, stb.) és a bemutatásig (pl. DCP, 3D, Dolby Atmos, 4K stb.). Ezen túl megváltoztatta a restaurálás és archiválás standardjait, a filmek fogyasztási szokásait (l. házimozis, mobil, tablet), ahogyan a befogadói aktivitást (pl. rajongói közreműködés, blogok), sőt, a filmes újságírás szerepét is; a filmre hatott az újmédia-kontextus (videojátékok, VR, interaktív szimulációk, adatbázisok, hypertextek), de szélesebb perspektívában a mediakonvergencia, a világháló, a közösségi média és a részben ezekkel

összefonódva zajló globalizáció is. A poszt-film, poszt-mozi terminusok pontosan arra hívják fel a figyelmet, hogy ma mindannyiszor idézőjelbe kellene tennünk a „film” és „mozi” kifejezéseket, annyira nem azonosak már egykori, hagyományos önmagukkal. A pezsgő, gyorsan változó felszín mögött azonban azt is látni kell, hogy mind a mozi, mind a film intézménye továbbra is létezik és népszerűsége is nagyjából töretlen. Folyékony, változékony médiummá válva, több platform között szétosztódva, transzmediális kapcsolatokat kialakítva folytatja pályafutását egy olyan korban, amelyről egyelőre nem látszik, hogy csupán átmeneti korszak-e vagy a gyors és folyamatos változások korának kezdete.

Mindez a filmtudomány számára is feladja a leckét, ugyanakkor rengeteg izgalmas, kutatásért kiáltó témát és ezek interdiszciplináris feldolgozásának lehetőségét kínálja. A *Metropolis* eddig ugyan nem szentelt önálló összeállítást a digitalizációnak, de a kétezres évektől egyre több lapszám cikkei érintették az elektronikus/digitális vizualitást (Új képfajták 2001/2; *Önreflexió a filmművészetben* 2007/2), a filmtrükk és fantasztikum (*Science fiction* 2003/2), a tévésorozatok illetve hollywoodi filmek új kép- és történetalkotásának (*Kortárs amerikai tévésorozatok* 2008/4; *Kortárs hollywood* 2012/4; *Narratív komplexitás* 2012/1), a 3D-film (*Film/test/film* 2013/3) vagy a digitális hangtechnika (*Hang a filmben* 2015/2) idevágó kérdéseit, mely szövegeket ezuton is a téma iránt érdeklődők figyelmébe ajánljuk.

A *Film a digitális korban* címmel megjelenő két új lapszám a digitalizáció következményeinek és filmre

gyakorolt hatásának csak néhány kiemelt vonatkozásával foglalkozik; a befogadói-nézői, stilisztikai-esztétikai illetve technológiai-infrastrukturális aspektusokat öt olyan írás segítségével tekintjük át, melyek eltérő tematikus hangsúlyaik ellenére több ponton érintkeznek, és közös filmpéldákon, szakirodalmi referenciákon is osztoznak egymással. Thomas Elsaesser és Malte Hagener első lapszámban megjelenő szövege mindhárom fenti szempontot érintő, nagyívű körképet fest az analóg-digitális váltás hatásairól. *Film Theory Through the Senses* (2015) című kötetük szemléletéhez híven, ez az utolsó fejezet is filmtörténeti, filmelméleti és testi-érzékszervi szempontokat integráló, a kor filmpéldáit organikusan az érvelésébe építő szöveg, mely a digitális filmet szélesebb kontextusban, a médiakonvergenciával és virtuális valósággal alkotott háromszögben láttatja. Elsaesserék bravúrosan kapcsolják egymáshoz, illetve ütköztetik a témában publikáló, eltérő elméleti álláspontokat képviselő olyan szerzőket, mint Lev Manovich, Sean Cubitt, Vivian Sobchack, Anne Friedberg vagy Jay Bolter és Richard Grusin, a filmelmélet jövőjét és filozófiai perspektíváit felmérő kitekintéssel zárva írásukat.

Az összeállítás második tanulmánya néhány közelmúltbeli hollywoodi effekt-film példáján keresztül a digitális textúrák látványosításának új trendjével foglalkozik, melyet a szerző a későkapitalizmus érzéki logikájának kontextusában, a többlet, túltermelés és a túlingerlés fogyasztói kultúrát és kortárs médiát átható jelenségének részeként értelmez. Margitházi Beja amellet érvel, hogy a minél több érzékszervet mozgósító kortárs blockbusterek kompjúter-generált textúrái nem csak az érzéki bevonódást szolgálják, de a narráció tetőpontján megjelenő „digitális többlet” révén, a mediális és digitikus szövegek egymásba játszásával – továbbra is attrakció részeként – az illúzió gondosan kiszámított leleplezését is végrehajtják.

Az első lapszámot Polonyi Eszter, tanárának, Thomas Elsaessernek a legújabb könyvéről írott recenziója zárja. A kötet felvetése szerint sohasem volt annyira szükségszerű a film történetének média-archeológiai szempontú újragondolása, mint a mozgóképes műlthoz való gazdag hozzáférést kínáló digitális kor hajnalán. Ennek egyik következményeként

Elsaesser párhuzamot von a kortárs digitalizálódó film és a 19. századvégi, tudományos és technikai látványosságokkal operáló vizuális média, illetve a némafilmkorszak között, másfelől felhívja a figyelmet a kortárs művészet azon érdeklődésére, amellyel múzeumi terekbe enged be és a művészeti kánonba integrál akár populáris filmeket is, ezzel is újrakeretezve mindazt, amit hagyományosan a filmekről gondoltunk.

A szám előkészítésében való közreműködéséért külön köszönet illeti az ELTE filmszak *Kortárs film és CGI* című kutatászemináriumán részt vett MA hallgatókat. Bízunk benne, hogy a két lapszám a mellékelt tematikus bibliográfiával együtt és a témába kódolt elavulás ellenére inspiráló és hasznos anyaggal látja el a filmes digitális váltás hatásai iránt érdeklődőket, ugyanakkor érzékelteti a kutatásban rejlő, általunk lefedetlenül hagyott további lehetőségeket is.

A szerkesztő

Thomas Elsaesser – Malte Haegener

Digitális film és filmelmélet

A testi digitális*

Klasszikus filmi szituáció: a kamera a vadnyugati határvidék városkájában a szalontól egy faviskóig svenkel, mire hirtelen Félzemű Bob, a bűnöző tűnik fel, egy az arcát ábrázoló körözvénypalakát előtt. A pisztolyforgató bandita kirabol egy farmerek és az iskolamester által látogatott bankot, de Woody sheriff megmenti a helyzetet, és rács mögé küldi a bankrablót. A keret szélein azonban másvalaki is jelen van: a szereplők valójában játékgurák, amelyeket egy kisfiú irányít. Akár egy filmrendező, színre viszi a jelenetet és létrehozza a kibontakozó eseményeket, mozgatja a figurákat és hangot ad nekik a képkereten kívülről; miután elhagyja a szobáját, csak akkor döbbenünk rá, hogy a sanyarú sorsú, manipulált játékguráknak saját élete van, amely meglehetősen különbözik a szemünk előtt lejátsz(ód)ott korábbi jelenettől. Így tehát egy kettős valóság bontakozik ki, ahol a látszólagos urat és parancsolót (a kisfiút) valójában az orránál fogva vezetik, egy a játékgurák által előadott illúziójátszmában. Az ágencia áthelyeződését a humántól a nem- vagy poszthumán felé stiliztikai szinten az ideoda tologatott játékgurák-szemszögéből felvett szubjektív nézőponti beállítások sorozata készíti elő. A *Toy Story* (John Lasseter, 1995) emblematikus nyitójelenete kulcsfontosságú pillanatot jelez a filmtörténetben, amennyiben ez a film volt az első, amely teljes egészében digitálisan készült, bárminemű hagyományos, optikai-kémiai alapú fotografikus eljárás nélkül. A film cselekménye így tehát nem csupán a humántól a nemhumán ágencia felé történő átmenetet dramatizálja (a színjátészó testtől és rajzoló kéztől a generált képpont és a számításokat végző processzor felé), hanem egyúttal allegorizálja az analógtól a digitális, a fotografikustól a grafikus film, a reprezentációtól a prezentáció felé történő elmozdulást is. Az ismerős filmes jelenettel történő indítás azonban

eközben azt látszik üzeni, hogy habár minden megváltozott (a felszín alatt), mégis minden marad a régi (a felszínen).

Ha mindössze ennyi lenne a digitális korszakkal kapcsolatban levonható konklúzió, aligha kellene külön zárófejezetet szentelnünk a filmelmélet előtt álló lehetséges jövő és elképzelt ösvények tárgyalásának, a helyzet azonban korántsem ilyen egyszerű. Az alábbiakban azt igyekszünk felvázolni, hogy az előző hét fejezetben kifejtett konfigurációk hogyan terjeszthetők ki a digitális média elméleteire, annyiban, amennyiben ezután ismét a filmre vonatkozathatók. Mindeközben főként olyan megközelítésekkel foglalkoztunk, amelyek a klasszikus formájában megjelenő filmre épültek: fotografiai alapú, filmszínházi vetítést igénylő, elsődlegesen élőszereplős játékfilmre koncentrálnak. De rendszerezett történeti áttekintésünk számára a filmelmélet-történetből válogatott szembezőző jellemzők abban a határozott tudatban kerültek kiválasztásra, hogy változások korát éljük. Konceptuális metaforáinkat a kezdetektől igyekeztünk nyitva hagyni jövőbeni fejlemények számára – akkor is, ha ezek a jövőbeni fejlemények adott esetben módosítani fogják és újragondolják a múltat. Az „ablak” vagy a „tükör” előtérbe helyezése például azt is jelentette, hogy ezek a metaforák, noha a film realista, formalista és reflexív elméletei számára voltak alapvetőek, ez nem feltétlenül kőbe vésett: éppen történetiségük, valamint ebből következő változatosságuk és rugalmas potenciáljuk az, ami lehetővé teszi, hogy releváns metaforáknak tekintsük őket. Tézisünk szerint azonban a digitális film korában a test és az érzékek, ha lehet, még inkább központi szereppel bírnak a filmbefogadás elméleti megértésében, gondoljunk akár a digitális hangrendszeren keresztül felkeltett testi jelenlétre, az IMAX-vásznakra vetített nagyfelbontású digitális

* A fordítás alapja: Elsaesser, Thomas – Haegener, Malte: *Digital Cinema and Film Theory – The Body Digital*. In: *Film Theory: An Introduction through the Senses*. 2nd revised edition. New York: Routledge, 2015. Ch. 8. pp. 194–218.

képek által elért érzéki túlterhelésre és részletgazdagságra, vagy arra a „szabadságra”, hogy hordozható eszközeinken a filmeket „elvitelre” rendelhetjük, amelyek lejátszását és sorrendjét magunk szabályozhatjuk a kezeinkkel. A célunk azonban ismét csak nem az, hogy saját elmélettel álljunk elő ezen jelenségekkel kapcsolatban, hanem, hogy a kortárs szakszövegekből (és filmekből) válogassunk relevanciájuk szerint a filmbefogadás – azaz a film-test és a nézői test interakciójának – folyamatban lévő átalakulása tekintetében. Másképp fogalmazva: milyen érzékszervekre és perceptuális regiszterekre koncentrálnak a kortárs filmelméletek és a digitális média gyakorlata, és hogyan viszonyulnak mindezek a filmbefogadás klasszikus alakzataihoz (vagy írják felül őket), amelyeket az előző fejezetekben tárgyaltunk?

Hogy ismét visszatérjünk a *Toy Story*-hoz, az analóg-digitális váltást számos módon allegorizáló, emblematisztikus filmhez: fentebb a filmnek csupán az első jelenetét írtuk le, amely el szeretné hitetni velünk, hogy minden maradt a régiben. Mintha csak a film médiumának ezen a ponton biztosítania kellene a közönséget az új regiszterbe való átmenet kapcsán azáltal, hogy egyértelműen jelzi, az ismerős, régi történeteket meséli újra. Nem is kell sokáig várni, a kisfiú új játékot kap a születésnapjára: Buzz Lightyear-t, az űrharcost. De még ez, a régi és az új *frontier* (a vadnyugat és a világűr) között kibontakozó csata is vörös heringnek bizonyul – „MacGuffin”-nak, ahogy Hitchcock nevezné –, amint egy új fenyegetés üti fel a fejét, és az egymással szembenálló mitikus hősöknek félre kell tenniük a nézeteltéréseiket, és összefogniuk, hogy végigvigyék az utazást az új világba, amit a család másik házba költözése jelent. A *Toy Story* képeivel élve, a filmelmélet sheriffjei és űrharcosai előtt álló feladat az, hogy senkit és semmit ne hagyjanak hátra aközben a radikális változás közben, amin a film stilisztikailag és technológiailag, azaz esztétikailag, érzelmi és érzelmekre ható élményként egyaránt keresztül megy. A régi

és az új közötti, látszólag ellentmondásos viszony szétszalazásához három, a kortárs médiakultúra leírására rendszeresen alkalmazott kifejezést fogunk vizsgálat alá venni.

A paradoxonokat és szemantikai ellentmondásokat elrejtő vagy magukba foglaló, gyakran megkérdőjelezetlenül használt kifejezések: digitális film, virtuális valóság és médiakonvergencia. Első pillantásra pusztán leíró jellegűnek tűnnek, amennyiben összehozzák a régit (film, valóság, médiaspecifikusság) az újjal (digitális, virtuális, médiakonvergencia). De a tény, hogy ezidáig nem született a poszt-fotografikus mozgóképekre vonatkozó neologizmus (úgy, ahogyan a lónélküli kocsiból idővel automobil lett, a drótnélküli táviró pedig a rádió nevet kapta), azt is jelezheti, hogy a film hibrid médiumként kezelésében valamiféle speciális érték rejlik, vagy hogy a benne rejlő ellentmondások (mind a „digitális film”, mind a „virtuális valóság” érthető oximoronként, azaz melléknév és főnév ellentmondásaként) valamiféle közös dologban gyökereznek, és efelé mutatnak, de (egyelőre) nem tudják néven nevezni.¹ Ezen problémák megtárgyalásához a digitális média számos teoretikusához fordulunk majd, de eközben, a korábbi fejezetekhez hasonlóan, továbbra is próbára tesszük tézisünket, mely szerint a film megváltozó (episztemológiai, ontológiai) státuszára saját eszközeivel reflektál. Hagyjuk tehát, kitarva könyvünk eddigi koncepciójánál, hogy néhány kortárs film maga beszéljen a változásokról, feszültségekről és átrendeződésekről, vagyis röviden: saját, továbbra is „filmként” való létezéséről.

Ugyan a „digitális film” (*digital cinema*) közkeletű kifejezéssé vált, amely alatt alapvetően a digitális módon létrehozott mozgóképeket értik, érdemes kibontanunk néhány implicit feltevést. Lev Manovich, a digitális média egyik legfontosabb (film-)történeti háttérű teoretikusa, rámutatott, hogy a „digitális film” kifejezés kevésbé fedi le, mi is az, ami új és más.

1 A fenti, látszólag önellentmondó kifejezések részletesebb tárgyalásához lásd: Elsaesser, Thomas: Digital Cinema: Convergence or Contradiction. In: Herzog, A. – Richardson, J. – Vernallis, C. (eds.): *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media*. Oxford: Oxford University Press, 2013. pp. 13–44., valamint Elsaesser, Thomas: Pushing the Contradictions of the Digital: ‘Virtual Reality’ and ‘Interactive Narrative’ as Oxymorons Between Narrative and Gaming. *The New Review of Film and Television Studies* 12 (2014) no. 3. pp. 295–311.

Nézőpontja szerint egy kategóriabeli változást kell észrevenni, amelynek következtében minden, a filmhez eddig társított definíció (narrativitás, élő felvétel, realizmus, vetítés, indexikusság), relatív és történeti kontextusba helyezendő.² Még erősebben fogalmazva: ha a digitális alatt bármely analóg felvétel (hangok és képek) és szimbolikus lejegyzés (írott szöveg és zenei kották) elektromos impulzusokká konvertálásának képességét értjük, amelyek numerikusan eltárolhatók, és tetszőleges médiumban reprodukálhatók, az azt jelenti, hogy a kifejezés ténylegesen új „ontológiát” takar. Így minden tulajdonság, amit ezidáig a filmhez kapcsoltunk, pusztán helyi vagy specifikus megnyilvánulása lesz egy magasabb rendező elvnek, ami Manovich szerint nem más, mint a szoftver.³ Mindez esetlegessé teszi azokat a jellemzőket, amelyekre korábban a film „sajátjaként” vagy „egyedi” tulajdonságaként tekintettünk: a fotográfia mint materiális alap, a vetítés mint a bemutatás módja, a montázs vagy a hosszúbeállítás mint esztétikai alapelvek ilyenformán leginkább a digitális mozgókép mégoly meggyökeresedett, történetileg mégis esetleges „speciális effektusaiaként” foghatók fel. Legalább ilyen fontos, hogy a digitális film szimptomatikus a technológia és technika, a hardver (az apparátus) és szoftver (a film) közötti megváltozott viszonyok szempontjából: a hardver, amelyen keresztül hozzáférhetünk a filmhez és befogadhatjuk, ma pusztán egy a „mozit” és a „filmet” is lehetővé tévő szoftver lehetséges (anyagi) állapotai közül. Immáron a szoftver és az esztétikai forma különböző konfigurációi hozzák létre a film által a nézőnek felkínálható interfészeket, amelyek mindegyi-

ke az érzelmi és kognitív reakciók eltérő módjait hozza létre, és amelyek közül néhányat fel is vázolunk a következőkben.

Hasonló poszt-filmi nézőpontból érvel Sean Cubitt, aki a „filmhatásnak” (*cinema effect*) a pixel, a vágás, és a vektor kategóriái szerinti (a C.S. Peirce taxonómiája szerinti elsődlegesség–másodlagosság–harmadlagossághoz, és a lacani Valós, Képzetes, Szimbolikus hármashoz is kapcsolódó) újradefiniálását, és így a film történetének „visszamenőlegesen előrevetítő” módon, digitális koncepciók mentén történő rekonstruálását javasolta.⁴ Ezen logika szerint a „film” csupán a mozgókép azon képességének folyamánya, hogy meg tud mutatni egy oszthatatlan elemet (pixel), két elemet egymáshoz való viszonyukban (vágás), illetve megnyit az összehasonlítás és az interpretáció lehetőségére felé (vektor), meglehetősen hasonlóan ahhoz, ahogy Roland Barthes a „valóság-effektusra” mutatott rá a 19. századi regényben, amely a korszak specifikus gazdasági és társadalmi logikájához illeszkedett.⁵ A film gazdasági és társadalmi logikájában eszerint a dematerializáció tendenciája érvényesül (Marx: „minden ami rendi és állandó, elpárolog”),⁶ az egyenlőség és a kölcsönösség felé mutatva, de egyúttal a kiszámíthatóságot és mérhetőséget is lehetővé téve – amit a digitális támogat és elősegít.

Manovich és Cubitt téziseit is észben tartva, első közelítésként a következőt javasoljuk a réginek az új médiához fűződő viszonyának újragondolására: ahelyett, hogy átállítanánk a gondolkodásunkat a „csak szoftver létezik” paradigmára, ahogyan azt Manovich várja, vagy feltételeznénk, hogy a film

2 Lásd a digitális filmről szóló esszéjét: <http://manovich.net/index.php/projects/what-is-digitalcinema> (utolsó hozzáférés: 2014. november 19.). Könyve, *The Language of New Media* (Cambridge, MA: MIT Press, 2001) ezen felül a film és az új média kapcsolatát övező általánosabb viták alapszövege lett.

3 „A szoftver a 21. század előtt alkalmazott fizikai, mechanikai és elektronikus technológiák széles tárházát váltotta fel a kulturális termékek alkotásában, terjesztésében, és a velük való interakcióban. [...] [I]nterfészé vált a világhoz, másokhoz, az emlékezetünkhöz és a képzeletünkhöz – univerzális nyelvvé, amelyen a világ megszólal, és univerzális motorrá, ami a világot hajtja. Ami az elektromosság és a belsőégésű motor volt a kora 20. század számára, azt jelenti a szoftver a kora 21. századnak.” Manovich, Lev: *Software Takes Command*. London: Bloomsbury, 2013. p. 2.

4 Cubitt, Sean: *The Cinema Effect*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

5 Barthes, Roland: *The Reality Effect*. In: *The Rustle of Language* (trans. Richard Howard). Berkeley, CA: University of California Press, 1989. pp. 141–148.

6 Lásd Karl Marx és Frederick Engels *Kommunista kiáltványát* (1847/48).

bizonyos értelemben mindig is „digitális” volt, ahogyan arra Cubitt visszamenőleges rekonstrukciója igyekszik rávilágítani, a mi „digitális film”-értelmezésünk az erőviszonyok megváltozását veszi észre, ahol a melléknév felülkerekedik a főnéven, és a fark csóválja a kutyát. A film mostantól jelzője vagy attribútuma a digitálisnak, és nem fordítva: ez a hallgatólagos helycsere lesz tehát a lehetséges közös nevező, amely felé a beágyazott ellentmondás mutathat.

A digitális film eképpen sokféle ösvényt nyújt a jövőbe, ahol a filmek mindenféle hosszúságban és műfajban jelennek meg, mindenféle nagyságú képernyőn megtekinthetők, bármely programformátumban elérhetők, az árat pedig az határozza meg, hogy mennyire értékeljük az alkalmat, nem pedig a terméket magát. A mozgóképek egyre változatosabb módokon fognak körülvenni minket, annyira alapvetők és mindenütt jelenvalók lesznek, hogy meg sem kérdőjelezzük létüket: többé nem „ablakot” nyitnak a világra, nem „interfészként” működnek a valóság felé, hanem magát a valóság arcát fogják jelenteni.

Az egyik kulcsfontosságú kérdés, ami a „filmi” és a „digitális” különbségeit taglaló vitákban felmerül, a „virtuális” kifejezés jelentését firtatja egy vizuális reprezentációs, valamint egy szimbolikus-numerikus rendszerben. A „virtuális valóság” egy a kifejezések közül, amit az emberek hajlamosak a „digitális film” vagy digitális média ideájával társítani, de kritikus különbségek lehetnek a tekintetben, hogy mit is értünk a „virtuális valóság” alatt, akárcsak aközött, hogy mit értünk a virtuális valóság ideája és a „virtuális” filozófiai koncepciója alatt. Pragmatikusan a virtuális valóság (VR) három, egymást kiegészítő paraméter mentén definiálható: először is, valós környezetek szimulációs célú reprezentációja, gyakran kiképzési, oktatási, terápiás, vagy hasonló, gyakorlatias céllal. Az ilyen szimulációk veszélyes, megközelíthetetlen, vagy elérhetetlen területek esetében lehetnek adekvátak. Másodsorban, a virtuális valóság az

„absztrakt rendszerek” kontextusában is alkalmazható, láthatóvá és érzékletessé teszi, ami az emberi szem számára láthatatlan, vagy nem immanens módon vizualizálható, amilyenek például a statisztikai, véletlenszerű vagy dinamikus folyamatok. Harmadrészt, művészeti alkotások és szórakoztatóipari termékek is profitálhatnak a virtuális valóságból, de ezek, mondjuk úgy, csupán függelékei a közvetlenebb módon „hasznos” alkalmazásoknak a hadászatban, az építészeti tervezésben, a gyógyításban, vagy olyan rendszerek modellezésében, amelyek 3D-s vizualizációja elősegíti a távvezérlést vagy „mediált” beavatkozást. James Cameron *Titanic*-jában (1997) az elsüllyedt utasszállító felkutatására és felderítésére hivatott mélytengeri expedíciót bemutató „dokumentumfilmes” keretbe szál kettős értelemben, szinte paradigmatis módon illeszkedik a virtuális valóság ezen gyakorlatias definíciójához, amennyiben a hajóroncs „szimulált” bejárása szó szerint „felszínre hozza” a romantikus mese virtuális valóságát, miközben az elsüllyedt hajó távolsága a mélytengeri térben adekvát metaforául szolgál az időben és az emlékezetben mélyre süllyedt szerelmi történetnek. Ezen felül a lokáció-alapú média (*locative media*) használatára és a „kiterjesztett valóság” lehetőségére is utal, ahol eltérő „világok”, egyszerre valódiak és virtuálisak, ugyanabban a fizikai térben léteznek a nézővel vagy felhasználóval, de ahol a virtuális nem az illúzió vagy a szimuláció fogalmi mentén definiált, hanem inkább egy időben és/vagy térben máshová tartozó jelenlét mediált formájaként értendő.

A dilemma, miszerint a virtuális nem definiálható a realizmus ellentétéként, két, eltérő választ indukált: az egyik iskola az „illuzionizmus” saját jogon esztétikai értékkel bíró koncepcióként való újraértékelése felé fordult,⁷ míg mások az „index” enunciatív dimenzióját emelték ki, és az indexikalitást ily módon az enunciació és a deixis aspektusaként tételezik.⁸ Mindkét megközelítés koncepcióális szinten szakít a

7 Ennek az álláspontnak a vázlatos megfogalmazása megtalálható: Gunning, Tom: *An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator*. In: Williams, Linda (ed.): *Viewing Positions*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1995. Az álláspontok kurrens (filozófiai) áttekintéséhez lásd Koch, Gertrud – Voss, Christiane (eds.): *...kraft der Illusion*. München: Wilhelm Fink, 2006.

8 Lásd a *Differences* folyóirat „Indexicality: Trace and Sign” című, Mary Ann Doane által szerkesztett tematikus számát:

filmi „realizmusról” alkotott hagyományos definícióinkkal, mert a virtuális valóság „valósága” többé nem indexként, nyomként, egy „máshol” referenciájaként értendő, hanem egy (önmagában) teljes környezetként: ilyen értelemben az igazság egy összefüggési elméletéhez, semmint (a jelre vonatkoztatott) megfelelési elméletéhez kapcsolódik.* Másodsorban, noha láthatóan nagy hangsúly helyeződik a virtuális valóság „immerzív”, taktilis és haptikus tulajdonságaira, illetve az élmény testi jellegére, a testi érzetek különböznek a piktorális illuzionizmustól, amennyiben a vizualizáció itt képek vagy vizuális jelek absztrakt adatokat vagy folyamatokat láthatóvá tévő, szimbolikus nyelvként való használatára utal: amit „látunk”, az pusztán információ a látás (konvencionizált) nyelvére lefordítva, nem pedig valami, ami bármilyen értelemben ténylegesen „ott lenne”. Mintha csak számos különböző érzékelő és kognitív rendszer lenne egyszerre bevetve, hogy létrehozzák a „virtuális valóság-hatást”. Ezek a valóság-effektusok nem alkotnak folytonos „mezőt”, hanem kompozitok, amelyek részekből összeépült diszkontinuitásukkal vagy hidegen hagynak valakit, vagy beszippantják egy elvarázsolt önfeladásba és immerzív jelenlét-élménybe.

A „virtuális valóság” ilyenformán ismerős terepre is visszavezethet minket, amelyhez a filmelmélet történetében találhatunk előképet. A *virtuális valóság*, amelyet bizonyos szimulációs technológiák tesznek lehetővé, magában foglalja a nézői jelenlétet, és ennyiben összevethető azzal a *képzeltbeli valósággal*, amelyet a néző bármely fikcióhoz vagy elbeszéléshöz társít, és amely reprezentációjának (legyen bár szóbeli, vizuális vagy akusztikus) a tudat valóságstátuszt ítél meg. Gyümölcsöző lehet itt visszautalni a „diegézis” koncepciójára: ahogyan az elbeszélések a diegetikus tér

létrehozásakor az idő- és térbeli folytonosság filmbeli jelölőinek konzisztens olvasását várják nézőjüktől (a „tényleges” diszkontinuitás ellenére), a virtuális valóságokban – különösen leggyakoribb alkalmazásaikban, mint a játékbeli környezetek – a diegézist szabályok és konvenciók halmaza építi fel, amelyek közül az egyik az, hogy a résztvevő játékos teste teljes mértékben részévé válik a diegetikus térnek, miközben tudja, hogy a diegézisen kívüli térben is létezik, legyen az a hálósoba vagy egy játékterem. Alexander Galloway megállapítása szerint „egy *videójátékban nehezen lehatárolható a diegetikus és a nem diegetikus cselekvés, éppen mivel a jól működő játék folytonossága végett, amennyire csak lehet, észrevétlenül kell összeolvasztani ezeket.*”⁹ Az „operátor” (ahogyan Galloway nevezi a játékost) teste, a játék irányítása (joystick, billentyűzet, konzolon keresztül) és a képernyőn zajló akció összeolvadva egy képzeletbeli valóságot hoz létre, ami összeköti a gépet és az embert. A virtuális valóság ily módon még erősebben hat a testre és az érzékekre, de nem valamiféle egyszerű, közvetlen „fizikai” módon: a kapcsolat (akár a szemé, akár a kezé, akár mindkettőé) mediált, lefordított, közvetített. Hasonlóképpen, a játéktér a számítógépen belül, háromdimenziós környezetként van modellezve, a képernyőn megjelenő látvány pedig ebből a modelltől generálódik, nem pedig eleve létező objektumok vagy reprezentációk halmazából áll össze. A számítógépben komputációs modellként létező virtuális valóság digitális renderelésélszigetelten történik, és ily módon különbözik a korábbi technikák által létrehozott reprezentatív valóságtól.

Ezzel párhuzamosan elég a Microsoft Windows-ra gondolni, hogy eszünkbe idézze az erőteljes asszociációkat, amelyeket az „ablak” a digitális korszakba is

Differences: A Feminist Journal of Cultural Studies 18 (2007) no. 1. Lásd még: Curtis, Robin: Deixis and the Origo of Time-Based Media: Blurring the ‘Here and Now’ from the Dickson Experimental Sound Film of 1894 to Janet Cardiff’s Installation Ghost Machine. In: Lechtermann, Christina (ed.): *Möglichkeitssräume: Zur Performativität von sensorischer Wahrnehmung*. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 2007. pp. 255–266.

* A koherencia- vagy összefüggési elméletek szerint egy állítás akkor tekinthető igaznak, ha összhangban van egy rendszeren belül elfogadott más állításokkal, a korrespondenciaelméletek (megfelelési elméletek) szerint pedig akkor, ha a „valóságot” helyesen írja le. [– *A ford.*]

⁹ Galloway, Alexander R.: *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis, MN, London: University of Minnesota Press, 2006. 8ff.

magával hozott. Anne Friedberg Leon Battista Alberti-től és az egy iránypontos perspektíva úgymond feltalálásától kiindulva amellel érvelt, hogy az ablak-metaforát számos ideológiakritikusa karteziánus metaforaként értette félre, miközben azt inkább Maurice Merleau-Ponty fogalmai mentén kellene konceptualizálni. Fenomenológiai kontextusba illesztve az ablak és a keret többé nem áll ellentétben egymással, ahogyan azzal kapcsolatban a klasszikus filmelmélet érvelt Bazin és Eisenstein, és az ő mélység és „síkszerűség”, reprezentáció és figuráció koncepcióik nyomán: a test immáron az ablak/kerettel mint a tér és az idő dimenzióit tartalmazó „konténerrel” találkozik, amely lehetővé teszi, hogy megkülönböztessük az „itt” és „én”-t az „ott” és „te”-től.¹⁰ A film az új, digitális környezetben így tehát egyszerre módosítja a hatókörét és új tartalommal revitalizálja egyik kulcsmetaforánkat, az ablakot/keretet, és paradox módon éppen azt, amelyiket a legelső sorban szokás a fotografikus képpel és a „realizmussal” társítani. A fentiek fényében az „ablak és keret” bármely konceptualizálásának immár magában kell foglalnia „portál” vagy „szegmens” funkciókat is, ily módon néhány olyan tulajdonságot is magára véve, amelyet korábban az „ajtó”-hoz társítottunk, de amelyet olyan nyílásként fogtunk fel, amely hozzáférést nyújt egy mindig lehetséges, sokszorosra osztható „mögötteshez” (mint a weboldalak „keretei” esetében), ahelyett, hogy egy világosan körülhatárolt kompozíciót, vagy egy fizikailag hiteles teret határolna le.

Milyen következményekkel jár ez arra az állításunkra nézve, hogy a film inherens módon kapcsolódik a testhez és az érzékekhez? Első ránézésre megtorpedozza, tekintve, hogy a digitalizáció olyan technológiai paraméter, amely elmozdulást implikál a konkrétól az absztrakt, az anyagtól és elmétől a matematikai modellezés, a változatosságtól és érzéki gazdagságtól a numerikus kód egyetemes zsarnoksága felé. De ezzel természetesen csupán a fonákját

mutattuk meg a színe helyett, ami nyilvánvalóvá válik, ha a felvételtől és tárolástól a prezentáció és vetítés felé fordulunk. A digitális film kaméleonszerű mutációi, formai áttűnései, léptékmódosításai és kísérteties textúra-képzései – röviden, az (újra)megtestesített manifesztációi minden láthatónak, taktilisnek, érzékinek – lehetővé teszik a digitális számára, hogy sokkal inkább igazodjon és közelebb kerüljön a testhez és az érzékekhez. Az, hogy a *Toy Story* nézőponttal, érzelmekkel és vágyakkal ruház fel bábukát, a film újfajta hajlékonyságáról tanúskodik, amennyiben nem a forráskód, hanem a nézői élmény felől közelítjük.

Hasonló pozíciót fogalmaz meg a film fenomenológiájával foglalkozó Vivian Sobchack, akinek a befogadói élményben a test szerepét tárgyaló írása(i) nagy hatásúnak bizonyult(ak) (lásd az 5. fejezetet*). A *morphing* Sobchack számára nem pusztán egy a digitális technológia által lehetővé tett új technikai truváj. Az időbeliség és dinamikus kibontakozás korábbi gyakorlataihoz is kapcsolódik, mint a vágás vagy a hosszúbeállítás. A forma visszafordíthatóságával és az alakváltás látható könnyedségével a *morph*-képek az anyag és az identitás képlekeny és cseppfolyós természetére emlékeztetnek minket, amely fenomenális létünk mélyén rejlik – és ami központi szerepet játszik a mozgókép emberi kultúrában betöltött szerepének megértésében is: „Fizikai másunkként a *morph* megkérdőjelezi azokat a domináns filozófiákat és fantáziákat, amelyek lehorgonyozzák testebe zárt emberi lényünket és megalapozzák elkülönült identitásunkat, és ezzel emlékeztet minket tényleges instabilitásunkra: fizikai áramlásunkra, önmagunkban való bizonyosságunk hiányára, szubatomi és »bőr alatti« létünkre, amely folytonos mozgásban van és örökké változik.”¹¹ A digitalizáció azonban nem csak a film anyagi lényegére és textuális tulajdonságaira van hatással; a befogadóra és testére irányított nézőpontváltás újrakeretezi és -gondolja a digitalizáció hatását a filmre mint eseményre és élményre is. A „digitális” nem feltétlenül változtatta meg alapjaiban a filmél-

10 Friedberg, Anne: *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.

* Elsaesser–Haegener: *Film Theory*. Ch. 5.: Cinema as skin – Body and touch. pp. 124–145. [– A szerk.]

11 Sobchack, Vivian: Introduction. In: *Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*. Minneapolis, MN, London: University of Minnesota Press, 2000. pp. xi–xxiii, idézet helye: p. xii. Lásd még: ‘At the Still Point of the Turning World’: Meta-Morphing and Meta-Stasis. In: *Meta-Morphing*, pp. 131–158.

ményt mint népszerű látványosságot és közösségi eseményt, de megnövelte az attraktivitását, „jobb” kép és hangminőséget szolgáltatva – azzal a kitételrel, hogy ez a „jobb” nem a realizmus egyre magasabb szintjének (teleo-)logikája szerint határozza meg magát, hanem, mint azt már érintettük, ehelyett inkább újfajta részletgazdagságot kínál a felületi textúrák vizuális információja és a hang stimulus tekintetében. Az egyik oldalról az érzéki adatmennyiség ezen rétegzett gazdagságának elérése érdekében a digitalizációnak a filmkészítés minden főbb területét át kellett alakítania (és a továbbiakban is folytatnia kell ezt): a produkciós fázist – hogyan szkriptelik, „sztoribordozzák” és veszik fel a filmet; a posztprodukciós fázist – hogyan vágják, utószinkronizálják, és véglegesítik; a forgalmazást – hogyan szállítják vagy továbbítják elektronikusan a produkciós cégtől a filmszínházakba; a bemutatást és vetítést – a filmszínházak milyen módon mutatják be és vetítik a filmeket, és hogyan nyernek bevételt belőlük. Másfelől, az érzéki adatok ezen bősége a testet új módokon szólítja meg, és a figyelem és készenlét magasabb szintjét hozza létre. A belépési pontok, amelyeket a filmszínház mint közösségi tér a néző számára nyújt – a 2. fejezetben* felvázolt ajtók és nyílások – átalakulnak, még ha a mozilátogatást meghatározó elemek közül a legtöbb változatlanul is látszik. Egy másik paradoxonnal megfogalmazva: a digitális mozival minden megváltozik, és minden a régiben marad.

Mi maradt változatlan? Ha betérünk a helyi multiplexbe megtekinteni a legutóbbi hollywoodi blockbustert, első látásra nem sok minden – továbbra is a sztárok és a műfajok jelentik a vonzerőt, többletbevételt vagy egyenesen a bevétel oroslánrészét koncessziók és merchandise-termékek hozzák a mozinak, a közönséget pedig továbbra is egy (konzumerista fantáziára épített) közösségi élmény várja. Mi változott? Méretek, léptékek és térbeli viszonyok különböző változatai vannak jelen: az egyik véglet, a modern multiplex stadion-kialakítású nézőterével, digitális térhangrendszerével és látványos effektu-

saival (IMAX vásznon vagy az egyre népszerűbb digitális 3D formátumban) új térbeli konfigurációkat hoz létre, miközben olyan érzelmeket és testi érzeteket kelt fel, amelyek közelebb vannak a virtuális valóság immerzivitásához (lásd lentebb), mint a művészfilm eltávolodottabb, szemlélődő részvételi módjához (a „gondolkodó néző”), vagy akár a nézői bevonódás klasszikus elbeszélő filmre jellemző, szorosan kézben tartott fokalizációs stratégiáihoz. A spektrum másik végén, egy új bemutató vagy egy digitálisan felújított klasszikus beszerzése DVD-n, Blu-ray-en, vagy letöltése egy mozijegy árértékért (sőt, akár kevesebért), majd megtekintése laptopon, mobilszközön, vagy HD-ben egy házimozi felszerelésen, a kisajátítás és birtoklás új formáját jelenti. A DVD és a Blu-ray sokat felülírt a korábban rögzített paraméterek közül, még a televíziós korszakkal és a videokazettával összevetve is. A letöltés immáron az élmény további módosítására ad lehetőséget, „kimozdítva” helyéről a filmnézés aktusát és mobillá téve azt, valamint manipulálhatóvá alakítva a filmet, például a távirányítón keresztül, olyan módokon, hogy ezzel testünket nem csupán teljeskörű érzékelő vagy befogadó felületként szólítja meg, hanem különféle cselekvőképességekkel vérteli fel: mint tulajdonosok, felhasználók és fogyasztók, „alkotó felhasználói” és „termelő fogyasztói”^{***} vagyunk a film nevű árucikknek, kezelhetjük azt megosztandó élményként, tanulmányozandó szöveggként, vagy féltve őrzött tulajdonként is.

A digitalizáció globális hatása önmagában nem egyenlíti ki a játékeret. A film esetében tekintettel kell lennünk a megváltozott erőviszonyokra, az egyenetlen fejlődésre és aszinkronitásokra a nézők és helyi kultúráik részéről, de emellett a közrejátszó technológiai és gazdasági tényezőkre is. Például, noha az amerikai és európai mozik többsége 2014-re digitális vetítőket használ, a fájlok nem engednek nagyobb rugalmasságot a moztulajdonosoknak, inkább növelik a kontroll lehetőségét a forgalmazó oldaláról, tekintve, hogy a film minden vetítési alkalmához egy digitális kulcs szükséges. Ezzel egyidejűleg, a világ más részein a

* Elsaesser–Hagener: *Film Theory*. Ch. 2.: Cinema as door – Screen and threshold. pp. 39–62. [– A szerk.]

** Az eredetiben „prod-users” ill. „pro-sumers” – az angol nyelvű szakirodalomban elterjedt, lefordíthatatlanul frappáns szóösszevonások. [– A ford.]

tőke befektetése egy senkinek nem szemet szűrő konverzióhoz (csak a könyvelők regisztrálnák az alacsonyabb költségeket) nem történt meg. Azt sem szabad elfelejtenünk, hogy Latin-Amerika, Afrika és Ázsia nagy részei meglehetősen eltérő technológiai, gazdasági és társadalmi paraméterek mentén működnek, ahol a közösségi filmnézés, a videolemezek és az informális (ide értve a névleg „illegális” is) terjesztési csatornák még mindig fontos szerepet játszanak.¹² De még ha eltekintünk a gazdasági tényezőktől, a digitális dominanciája akkor sem magától értetődő. A legfontosabb filmarchívumok például napjainkban is rutinszerűen másolják a digitális információt megőrzési célból celluloid kópiákra, mert utóbbi megfelelő körülmények biztosítása mellett tartósnak és időtállóknak bizonyul, míg a digitális formátum számos nyitott kérdést vet fel (hozzáférési platform, a hordozóanyag maradandósága, elfogadott szabványok). Az úgynevezett „digitális átállás” ily módon messze nem sima és egyirányú, ehelyett folyamatos „tárgyalások” komplex halmazát takarja különböző felek között, amelyek a vitában saját céljaikkal és aggodalmaikkal képviselik magukat.

Az elmélet szintjén tehát újra kell keretezni a réginek az újhoz való viszonyát. Átmeneti fázisban vannak? Egy irányba tartanak vagy hibridekként léteznek egymás mellett? Felváltja-e az új média a régit, szimulálva vagy helyettesítve azt? Ugrásszerűen lép-e egyik közbülső stádiumról a másikra, vagy akár az újtól a régi felé fordulásról is szó lehet – mint a filmarchívumok esetében, vagy bizonyos művészek gyakorlatában, akik számára az elavultság az esztétikai érték új forrásává válik?¹³ A történeti fejlődés eszméjére és lineáris ok-okozati modellekre épített tradicionális koncepciók nyilvánvalóan egyre kevésbé használhatóak, és ezért nyert teret a filmtudományban is a „médiarcheológia” koncepciója mint a film/mé-

diatörténet helyettesítője vagy kiegészítője: ugyan első látásra nem kapcsolódik közvetlenül a digitálishoz, a „régészeti” megközelítés mindazonáltal tükrözi a tényt, hogy a régi és az új média közötti oksági és időbeli viszonyok – és ehhez tegyük még hozzá az erőviszonyokat is – újradefiniálásra szorulnak.

Egy bizonyos koncepció különösen nagy hatásúnak bizonyult ezzel kapcsolatban: Jay David Bolter és Richard Grusin szerint a „remedializáció” a legalkalmasabb keret azon változások leírásához és elemzéséhez, amelyekben a média a társadalmi és technológiai környezet megváltozása esetén keresztülmegy.¹⁴ Marshall McLuhan téziseiből kiindulva amellet érvelnek, hogy az új kivétel nélkül a régi köntösében jelenik meg: a fotográfia a festészetet imitálja, a film a regényt és a színházat követi, a digitális média pedig a szövegtől a hangon át a játékokig és a filmig lényegében a média minden formáját „felfalja”. Ebben a folyamatban két ellentétes, ám egymást kiegészítő tendencia működik egyszerre, amelyek különböző mértékben keveredhetnek: a transzparencia és a „hipermediáltság”. Előbbi esetében (az új média) háttérbe igyekszik húzódní, üvegszerűen láthatatlanná vagy áttetszővé téve magát, míg utóbbinál előtérbe helyezi és szemérmetlenül megmutatja saját konstruáltságát. A két tendencia tehát az ablak és a keret az 1. fejezetben leírt működését visszhangozza.*

A remedializáció koncepcióját azonban többen, köztük Lev Manovich, módosították és kibővítették, mert túlságosan nagy folytonosságot sugallt a régi és az új között, és mert nem igazán adott választ arra, hogy mikor eredményez hipermediáltságot és mikor transzparenciát. Noha a remedializáció jól megfogja a mediális változások kétirányú természetét, valamint a résztvevő ágensek körüli többértelműséget, ezekre a változásokra úgy tekint, mint amelyek egy semleges környezetben mennek végbe. Manovich ezzel szemben

12 Ld. Lobato, Ramon: *Shadow Economies of Cinema: Mapping Informal Film Distribution*. London: British Film Institute – Palgrave Macmillan, 2012., valamint Larkin, Brian: *Signal and Noise: Media, Infrastructure and Urban Culture in Nigeria*. Durham, NC: Duke University Press, 2008.

13 Ld. Connolly, Maeve: *The Place of Artists' Cinema: Space, Site and Screen*. London: Intellect, 2009., továbbá Balsom, Erika: *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.

14 Bolter, Jay David – Grusin, Richard: *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA – London: MIT Press, 1999.

* Elsaesser–Haegener: *Film Theory*. Ch. 1.: Cinema as window and frame. pp. 14–38. [– A szerk.]

a remedializáció által megengedett új lehetőségeket, „affordanciákat” hangsúlyozza, azt, ahogyan a médium lehetőségei kitágulnak a kapcsolódások és rekombinációs módok, az alkalmazások és optimalizációk terén (például a fénykép vagy a videoklipek esetében).

Manovich hozzájárulása a média történeti változásának természetét illető vitához a „belülről kifelé” haladó változás modelljével kapcsolódik Bolter és Grusin remedializáció-konceptiójához: *„A változás a természetben, a társadalomban és a kultúrában egyik módja szerint belülről kifelé történik. Először a belső struktúra változik meg, és ez a változás csak később jelenik meg a látható felületen. [...] [G]ondoljunk a technológiai eszközök formatervezésére a huszadik században: az új eszközök először jellemzően régi, ismerős köntösbe voltak bújtatva: a huszadik század eleji gépkocsik például a lovashintó formáját követték. Az ismert McLuhani tézis, mely szerint az új média először a régit másolja, szintén a változásnak ezt a módját példázza.”*¹⁵ A „belülről kifelé” modell előnye az, hogy emlékeztethet minket arra, hogy a változás a felszínen fokozatos és szinte észrevétlen lehet, de mindeközben lehetséges, hogy belső „felfordulás” jár vele. Amikor az új felbukkan, felboríthatja a korábbi rendszer egyensúlyát és drámai változásokat indukálhat, az erőviszonyok tekintetében is. Manovich explicitebben is megfogalmazta ezt, a volt szovjet szatellitállamok (1989 utáni) „bársonyos forradalmait” használva metaforaként, amelyek eleinte meglepően vértelennek és békésnek tündek, de a hosszútávú következményeik fájdalmasak voltak, egyértelmű győztesekkel, vesztesekkel, és számos módon az „elfojtott tartalmak felszínre törésével”. A film esetében a „belülről kifelé” változás jellemzőjeként egy új logika hathatja át a rendszert, átvéve az uralmat felette, a külső megjelenést érintetlenül hagyva, de eközben kiüresítve mind a technológiai, mind az ontológiai alapvetéseket, amelyeken egy adott médium vagy reprezentációs mód nyugodott. Ezt példázzák a speciális effektusok a kortárs filmekben: kiegészítésből és ráadásból azzá a „digitális alappá” lettek, amelyre a filmet felépítik, és ezzel megfordítják az erőviszonyt a

produkciós és a posztprodukciós fázis között – utóbbi determinálja az előbbi, a szoftver pedig nemcsak azt határozza meg, mi lehetséges, de azt is, hogy mi tűnik valósnak. Melléknév és főnév megfordítása a „digitális film” kifejezésben, amiről korábban beszéltünk, immáron jobban kifejezhető: a digitális filmben a „film” szó egy elavult kulturális gyakorlatra vonatkozó héjat jelöl, aminek mindazonáltal fontos szerepe marad gazdatestként, hogy átvigye a mozgókép egy új „életformáját” a következő évszázadba. De itt azért talán még nem tartunk.

Manovich remedializációra vonatkozó kiegészítései a figyelmet a nézőkre és azok cselekvőképességére irányítják, és a hangsúlyt az „affordanciákra” helyezik: *„[N]oha vizuálisan a digitális média imitálhat más médiumokat, ezek a médiumok immáron más módokon működnek. Vegyük például a digitális fényképet, amely megjelenésében gyakran a hagyományos fényképészetet másolja. Bolter és Grusin számára ez azt példázza, ahogyan a digitális média »remedializálja« az elődjeit. De ahelyett, hogy csupán a megjelenésre koncentrálnánk, gondoljuk végig a digitális fényképekkel kapcsolatban azt, hogy hogyan is funkcionálhatnak. Ha egy digitális fényképet (a világban megjelenő) fizikai objektummá változtatunk – magazinillusztrációvá, falon lógó poszterré, pólóra nyomott képpé – ugyanazt a szerepet tölti be, mint az elődje. [...] De ha ezt a fényképet meghagyjuk természetes közegében a számítógépen – ami lehet egy laptop, egy hálózati adattároló-rendszer, vagy bármely számítógépes kapcsolattal ellátott médiaeszköz, mint egy mobiltelefon, amely lehetővé teszi a felhasználójának, hogy szerkessze és más eszközökre vagy az internetre töltsse fel a fényképet – akkor olyan módokon funkcionálhat, amelyek, meglátásom szerint, radikálisan különbözővé teszik hagyományos testvérétől. Egy másik fogalmat használva azt mondhatjuk, hogy a digitális fénykép számos olyan »affordanciát« kínál a felhasználóinak, amelyet a nem-digitális elődje nem.”*¹⁶ Más szavakkal tehát, Manovich érvelése szerint a külső lehet ugyan azonos, de a funkcionalitás radikálisan megváltozott a tekintetben, hogy a felhasználók

15 Manovich, Lev: Image Future (2006). <http://www.egs.edu/faculty/lev-manovich/articles/image-future/> (utolsó hozzáférés: 2014. augusztus 28.)

16 Manovich: *Software Takes Command*. pp. 61–62.

hogyan léphetnek interakcióba a remedializált média-objektumokkal vagy alkotásokkal.

A belülről kifelé haladó változás eklatáns példája a videoesszék burjánzása, amelyek az akadémikus filmtudomány, a cinefil-esszé és a rajongói „kisajátítás” közötti frissítően cseppfolyós zónában találták meg a helyüket. A mindenféle műfajú és korszakú filmekhez való könnyű hozzáférést és a bőséges online fellelhetőséget kihasználva, a videoesszé-szerzők maguk barkácsolhatnak a képekből és hangokból, és – nagyon is könnyűnk szelleme szerint, ahogyan példákat adunk minden fejezet elején – engedik, hogy a filmrészletek ne csupán „magukért beszéljenek”, hanem hogy saját képeikkel és hangjukkal „filmként” gondolkodjanak (*think cinema*). A műfaj rövid idő alatt jelentős és impresszív korpuszt termelt ki, saját szabályokkal, kritikai reflexiókkal és magasztalt alkotókkal.¹⁷ A szcéna létrejöttéhez az Audiovisualcy weboldal és az online [In]Transition folyóirat is hozzájárult,¹⁸ amelyek az új videoesszék prezentálása mellett a zsánerre és gyökereire kritikailag reflektáló cikkeket is publikálnak. Hogy a műfaj nem mentes a problematikus és ellentmondásos aspektusoktól, egyik első számú gyakorlója, Kevin B. Lee is elismeri, azt írván: „Már nem tudom felidézni, hogyan ragadt rá a »videoesszé« elnevezés a műfaj egyre nagyobb számú, önjelölt gyakorlója által (magamat is ide értve) az elmúlt években egyre nagyobb számban kitermelt online videókra. Saját belépésem a területre filmkritikusai és filmkészítői háttérrel szerves szintézisét jelentette, két gondolkodásmódot, ami egészen addig versengett a fejemben egymással, amíg nem kezdtem el kiaknázni annak a lehetőségeit, hogy a film kritikai felfedezését magán a médiumon keresztül valósítsuk meg.

Ez a gyakorlat tálcán kínálja magát abban a korban, amikor a digitális technológia voltaképpen bárki számára, aki számítógéppel rendelkezik (még csak nem is azt mondom, videokamerával, hiszen a képi tartalmak hatalmas mennyiségben hozzáférhetőek), lehetővé teszi, hogy majdnem olyan egyszerűséggel kreáljon médiatartalmat, mint ahogyan fogyasztja őket.

Vajon ez az új alkotói forma a média-írástudás izgalmas, új korszakát hirdeti, valóra váltva Alexandre Astruc jóslatát arról, hogy a film lesz az új egyetemes nyelv? Vagy nem több mint a médiafogyasztás egy burkolt, új formája? Legalábbis ez csapódik le bennem azzal kapcsolatban, amit újabban videoesszének neveznek: supercutok, lista vevő montázsok és rajongói videók áradata, amelyek kevesebbet tesznek azért, hogy kritikai meglátásokat közöljenek forrásanyagukról, mint inkább új módot teremtenek a popkultúra kigyójának, hogy falatozzon a hosszú farkából.”¹⁹

A fogyasztó mint termelő nehezen megfogható szerepe így nem meglepő módon új fókuszpontja lett a filmhez fűződő viszonyt illető vizsgálatoknak, noha nem minden tanulmány tér ki expliciten a film létrejöttének megváltozott körülményeire. A munkák egy jelentős halmaza a néző mint rajongó szerepével foglalkozik, ami egyre inkább láthatóvá válik az online fellelhető számtalan rajongói és Wiki-oldalnak köszönhetően. Jelenleg is vitatott, hogy ezek a fejlemények újfajta ágenciával ruházzák-e fel a közönséget – heves disputa zajlik akörül, hogy ünnepeljük-e a termelő-fogyasztó hatalmát²⁰ vagy kritizáljuk a kaliforniai optimizmus vakságát azt illetően, hogy az ilyen „lúzer-generált tartalom” gyakran „nulla kommentre” érdemes.²¹ A kölcsönhatások itt átren-

17 A műfaj gyakorlóit közül talán Kevin B. Lee és kognonada a legismertebbek, nem kis részben a *Sight and Sound* és a The Criterion Collection weboldalai számára készített munkáiknak köszönhetően, valamint a Vimeón való jelenlétük miatt.

18 A Catherine Grant által menedzselte Audiovisualcy elérhető a <http://vimeo.com/groups/audiovisualcy>, az SCMS által futtatott [In]Transition pedig a <http://mediacommons.futureofthebook.org/intransition/> címen (utolsó hozzáférés mindkét esetben: 2014. szeptember 1.).

19 Lee, Kevin B.: Video Essay: The Essay Film – Some Thoughts Of Discontent. *Sight & Sound* (August 2013), web-exkluzív tartalom: <http://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/features/deep-focus/video-essay-essay-film-some-thoughts> (utolsó hozzáférés: 2014. augusztus 15.).

20 Bruns, Axel: *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Producersage*. New York: Peter Lang, 2008.

21 A „lúzer-generált tartalom” kifejezést Soren Mork Petersen vezette be a köztudatba, ld. uő.: Loser-Generated Content: From Participation to Exploitation. *First Monday* 13 (March 2008) no. 3. <http://firstmonday.org/article/view/2141/1948> (utolsó

deződnek azon drámai társadalmi változások mentén, amelyek újrarajzolták, elmosták, vagy csaknem eltörölték a privát és a nyilvános közötti hagyományos határvonalakat, meglehetősen különböző érzelmi és érzéki „élménygazdaságaikkal”. Ez figyelemreméltó lökést adott a mozinak mint nyilvános térnek, akár elismerjük a fősodorbéli filmek eseményvezérelt népszerűségét, akár kárhozzátjuk speciális effektusokra és látványos attrakciókra koncentráló, beszűkült hozzáállásukat. Mindazonáltal, noha a filmképernyő újkeletű mobilitása sokat köszönhet a hang mobilitásának, aminek a leszármazási vonala az MP3-lejátszókat és mobiltelefonokat összeköti a Walkmannel (a „personal stereo”-val) és más, jóval a „digitális forradalom” előtt megjelenő, hordozható zeneeszközökkel, az új óriásképernyők szigorúan véve nem vetítésen alapulnak. Ehelyett fénykibocsátó diódákat (LED-eket) vagy folyadékkristályos kijelzőt (LCD-t) alkalmaznak, és így a fotografikus „átvilágítással” éppen ellentétes elvre épülnek.

Az ezek mögött a divergens/konvergens, remedializációs/hibridizációs tendenciák mögött húzódozó logika felfejtésében relevánsabbnak tűnnek az emberi felhasználók változatos igényei, cselekvései és vágyai, az, hogy az érzékszerveik és a testük milyen módon szólítódik meg, vonódik és burkolódik be, és milyen kihívások elé van állítva, de egyúttal az is, hogyan van kizsákmányolva és pénzé téve. Ebben az összefüggésben a mozi értéke különleges szociális térként és fix épített helyszíneként megmarad, saját kulturális értékeivel, elsősorban a „nyilvánosság” – vagy inkább az intim és a nyilvános azon ellentmondásos, de egyre inkább releváns kombinációjának, amelyet napjainkban a „közösségi” kifejezés takar (lásd: „közösségi média”) – politikai jelentőségét illetően.

A rajongók által előállított tartalommal illető újkeletű érdeklődés a médiabefogadás filmelméletben elfoglalt ambivalens helyzetének tanúbizonysága. Egyfelől kutatók, mint Henry Jenkins a rajongói munkát (elsősorban a *Star Trek* TV-sorozat kapcsán) és kollektív kreativitást már az internet hajnala előtt is vizsgálták,

és ily módon előképet szolgáltatottak számos diskurzushoz, amely teljességében csupán az internet széleskörű elterjedésével vált láthatóvá. Másfelől a globális vállalatok, amelyek birtokolják és kontrollálják a közösségi médiát (és gazdasági érdekük fűződik a felhasználói önkiteljesítés Web 2.0-ás nyelvének promotálásához) gyorsan lecsapnak, hogy keretek közé szorítsák és kiaknázzák az ismeretlen terepre lépő egyének tevékenységét. Az olyan oldalak, mint a Google, a YouTube és a Facebook nem csupán meghatározzák, hogy mit és milyen formában lehet feltölteni a netre, az üzleti modelljük arra is kényszeríti őket, hogy specifikus reklám- és marketingstratégiákhoz szabott algoritmusokat és adatbázisokat hozzanak létre, és így bármely, a platformok „falain” belüli cselekvést a (felhasználói) figyelem pénzé tehető tranzakciójává változtatnak, „szemgolyókat” árusítva vállalati vevőiknek, akik fizetnek személyes adatainkért, hogy mi mindezért cserébe az internetet „szabadon” használhassuk.

A második fejezetben* már emlegetett film, a *Szörny Rt. (Monsters, Inc., 2001, Pete Docter)* kiinduló ötlete, ahol ajtók végtelennek tűnő sora enged hozzáférést az alvó kisgyerekekhez és álmaikhoz, e tekintetben pazar példát nyújt az ajtóra és a keretre mint az új (digitális) környezetben a publikus és a privát szféra megváltozó helyzetét illusztráló konceptuális eszközökre. A szörnyek hálósobákba törnek be éjszakánként, hogy megijesszék a gyerekeket, és rémült sikolyaikat mint energiaforrást „hasznosítsák”, amely nélkül a szörnyek városa – egy párhuzamos (virtuális) valóság – nem működhetne. A portálok sorozatán keresztül, azonnali és folyamatos hozzáférés (internet) az álmok és szörnyek tudatalatti világához (saját taxonómiánkban a „tükör”) kölcsönhatásba lép az érzelmek előhozásának affektív munkájával (a test részéről) és a társadalom működésével általában (a szórakoztatóipar, amely gazdaságilag az affektív állapotok és álomszerű élmények kizsákmányolásától függ). Hollywood itt szellemesen és okosan demonstrálja, hogy tudatában van a gyorsan változó mediakultúrának, és egyúttal

hozzáférés: 2014. szeptember 1.). Ld. még: Lovink, Geert: *Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture*. London, New York: Routledge, 2007.

* Elsaesser–Hagener: *Film Theory*. Ch. 2.: Cinema as door – Screen and threshold. pp. 39–62. [– A szerk.]

hangsúlyozza az átmeneti vagy határterületek fontosságát, amely nem csökken a potenciálisan végtelen, bővíthető és megkettőzött tereket felmutató digitális média esetében sem.

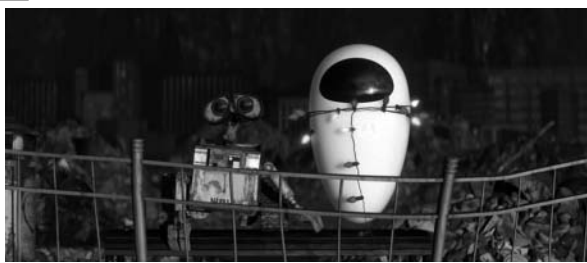
Miközben ajtót nyit a jövőre, a digitális mozgókép a film saját múltjához is újkeletű hozzáférést biztosít: elmozdítja és átrendezi például a publikus és a privát, a közösségi kikapcsolódás és az egyéni belefeledkezés közötti viszonyt, ami oly nagy szerepet játszott a mozi korai éveiben. Az esemény közösségi jellege ismét előtérbe kerül, és nem csupán azért, mert a szocializáció jelentős szerepet játszik az emberek döntésében, hogy moziba menjenek vagy filmeket nézzenek egy fesztiválon. Emellett ugyanis, köszönhetően a szakosodott weboldaloknak, blogoknak, valamint a közösségi hálóknak, a közösségi befogadás új normává kezd válni, még úgy is, hogy az egyének otthonuk magányában, elszigetelve ülnek a számítógépük vagy a házimozijuk előtt. A kommentelés és a véleménycikkek oly módon mobilizálják a nézőket, amely megbillenti az egyensúlyt, nem csupán a rajongói közösségeket, a suttogópropagandát és a kult-sikereket juttatva előnyhöz, de az amatőrt mint ízlésformálót is, a szakmai recenzio kárára, noha ez alól kivételt képezhetnek a bloggerré avanzsált sztárkritikusok.²²

Azt jelenti-e mindez, hogy az álom, amit a huszadik századi avantgárdok valaha vizionáltak, nevezetesen, hogy az életet és a művészetet egyfajta közös nevezőre hozzák, közel a megvalósuláshoz, ha egyszer manapság „bárkiből lehet művész”? Vagy egyszerűen a publikus szféra átalakulásának vagyunk tanúi, ahol az ágencia és a „ráhatás” új terei nyílnak ki a kapitalista „fennhatóságon” belül, de nem azzal szemben? Például lehet amellet érvelni, hogy a dokumentumfilm nem csupán műfajként, hanem a nyilvánosság jelentős tényezőjeként történő felfutása kevésbé a (technológiai értelemben vett) „digitalizációval” van összefüggésben, mint ahogyan azt oly gyakran állítják (egyszerű és olcsó hozzáférés a produkciós eszközökhöz, köztük akár az online vágás lehetősége, kisméretű kamerák, amelyek különböző módokon teszik lehetővé a hozzáférést és a

jelenléte, új forgalmazási lehetőségek DVD-n és az interneten keresztül), hanem legalább ugyanekkora részben a nyilvános szféra megváltozásának, amely úgy mond „járulékos” következménye a digitalizáció által elhozott (szociális, kulturális, kereskedelmi) változásoknak. Michael Moore *Fahrenheit 9/11*-e (Michael Moore, 2004) és Al Gore *Kellemetlen igazsága* (*An Inconvenient Truth*, Davis Guggenheim, 2006) e tekintetben egy hagyományos nyilvánossághoz való visszatérés példái lehetnek, amely felvilágosult egyéneknek alapszik, akiknek a döntései számítanak és hatással bírnak. A szabad diskurzus és racionális individuumok ezen habermasi modellje azonban kihívóra talál, amikor „alpári” (pseudo-) dokumentumfilmek, mint a *Jackass – A vadbarmok támadása* (*Jackass: The Movie*, 2002, Jeff Tremaine), a *Trópusi vihar* (*Tropic Thunder*, 2008, Ben Stiller), vagy a *Borat: Kazah nép nagy fehér gyermeke menni művelődni Amerika* (*Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan*, 2006, Larry Charles) demonstrálják a törekeny és illuzórikus természetét a látszólag racionálisan felépülő nyilvánosságnak, amely, szembeítve egy igazán cinikus és éjsötét világképpel, rögvést szertefoszlik. Míg a hagyományos dokumentumfilmek a nézőiket racionális, felvilágosult egyénekként képzelik el, akiknek az elméje felette áll a testnek, az „alpári” (pseudo-)dokumentumfilm dagonyázik a test(iség) „alantas” aspektusaiban és a film azon képességében, hogy fájdalmat, szégyent, és gyötrelmeket mutathat a nézőnek, aki legalább annyira testileg is meg van szólítva, mint amennyire racionálisan involválódik.

Az, hogy a Pixar, a digitális korszak vezető animációs társaságának filmjeire esett a választásunk, nem véletlen. Összhangban van az animációra irányuló megújult figyelemmel, ahogyan az analóg, fotografikus film története során jórészt mostohagyerekként kezelt műfaj visszatér, hogy kikövetelje magának elsősülötti jogait és legitimitását. Az animáció valódi feltámadáson ment keresztül – új életet kezdhetett, köszönhetően a digitalizációnak, a renderelés, a

22 Lásd példaként David Bordwell, Roger Ebert, Jonathan Rosenbaum és Henry Jenkins weboldalait: <http://www.davidbordwell.net/>, <http://rogerebert.suntimes.com/>, <http://www.jonathanrosenbaum.net/>, <http://www.henryjenkins.org/> (utolsó hozzáférés mindegyik esetben: 2014. szeptember 1.).



WALL-E

morphing, a vonalrajz és a kompozitálás új technológiáinak. Innen nézve lehetséges, hogy az elbeszélő játékfilmet pusztán a filmes rendszer jelenlegi „alapértelmezésének” kéne tekinteni, amely rendszer maga azonban nem a fenti normában gyökerezik és nem is általa meghatározott. Ahogyan Lev Manovich és mások érveltek, a fotografikus csupán egy adott megjelenési formája a grafikusnak, ami sokkal ősbibb a fotografikusnál, és arra van predesztinálva, hogy túlélje azt.²³ Más nézőpontból: az animáció a film mostohagyerekéből mára a játékfilm (nagy)apjává vált a sztoribordokon keresztül. Ily módon nem túl elrugaszkodott azt mondani, hogy a Pixar filmjei – a *Toy Story*-tól a *WALL-E*-ig (2008, Andrew Stanton) – meta-kommentárokat nyújtanak a digitalizáció által előidézett számos változáshoz, anélkül, hogy „technikai” aspektusokra, „speciális effektusokra”, vagy akár csak a konvergencia kérdésére redukálnák őket. Ellenkezőleg, a Pixar-darabok tágabb kontextusban, „filmként” gondolkodnak, miközben párhuzamosan újragondolják a film viszonyát élőhöz és élettelenhez, szubjektumokhoz és tárgyakhoz. Láthatóan különösen foglalkoztatja őket a kérdés, mi is az a tárgy vagy objektum, és miféle viszonyai lehetnek a szubjektumnak a világgal – és tárgyaival.²⁴

Számos filozófus és pszichológus véleménye szerint az ember társadalmi és pszichológiai valóságát tárgyi viszonyok determinálják: a tárgyak végső soron mind a világhoz való hozzáférésünket teszik lehetővé és alakítják, függetlenül attól, hogy a marxizmus, a heideggeri „*Ge-Stell*”, „az ember kiterjesztése” mcluhani gondolata, vagy a Melanie Klein és D. W. Winnicott-féle pszichoanalitikus elméletek keretében beszélünk-e róluk. Ahogyan környezetünket egyre inkább áthatja a technológia, viszonyunkat a világhoz olyan tárgyak is alakítják, amelyek egyre gyakrabban a környezetüket aktívan formáló szubjektumokként viselkednek, mintsem egyszerű, általunk kontrollált és akarathoz igazított eszközökként. A Pixar ilyen módon a tárgyi viszonyok egy olyan elméletét tárja elénk, amely az ágencia, szabadság, természet és technológia kérdéseit boncolgatja animációs filmek sorozatán keresztül. A *Toy Story*-ban az emberek pusztán „részleges objektumokként” vannak jelen, a tárgyi világ pedig középpontba kerül, fejtetőre állítva a mozi eredeti premisszáját, mely szerint az embereknek mutatja meg a saját világukat. A Pixar valójában kevés egészestés filmet készített emberi főhősökkel – a *Fel!* (*Up*, 2009, Peter Docter) és a *Merida, a bátor* (*Brave*, 2012, Brenda Chapman – Marc Andrews) juthatnak eszünkbe; a figyelem többnyire inkább az állatokra helyeződik, amelyeket az emberek megkülönböztethetetlen tömegnek, rajnak, ellenszenves sokaságnak látnak (halak, patkányok, rovarok); vagy olyan tárgyakra, amelyekkel az emberek gyakran különösen közeli és érzellemmel teli viszonyt ápolnak (játékfigurák, autók, robotok). A kör bezárul a *WALL-E*-vel, amely egy olyan bolygót tár elénk, ahol az apokaliptikus ökológiai katasztrófa egyetlen túlélője egy

23 Elképzelhető, hogy a valódi, színészeket szerepeltető élőszereplős filmek csak az „alapértelmezést” jelentik majd a jövő filmes rendszerében: „Ahogyan a digitális produkció más opciókat is lehetővé vagy éppen kívánatosabbá tesz, a felvétel mint a fizikai tér és idő kreatív manipulálása opcionálissá válhat, és nem a filmnyelv alapvető tulajdonsága lesz.” Rodowick, David: *The Virtual Life of Film*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2007. p. 106.

24 Nem véletlen, hogy a Pixar-filmek számos messzire vezető, allegorikus és politikai olvasatnak kínálják fel magukat – lásd: Halberstam, Judith: *The Queer Art of Failure*. Durham, NC: Duke University Press, 2012.; Herhuth, Eric: *Life, Love, and Programming: The Culture and Politics of WALL-E and Pixar Computer Animation*. *Cinema Journal* 53 (Summer 2014) no. 4. pp. 53–75.; Meinel, Dietmar: *Empire Is Out There?: The Spirit of Imperialism in the Pixar Animated Film UP*. *Necusus: European Journal of Media Studies* 5 (Spring 2014), online: <http://www.necususejms.org/empire-spirit-imperialism-pixar-animated-film/> (utolsó hozzáférés: 2014. szeptember 1.)



Toy Story

program szerint működő takarítórobot, akinek algoritmikus rutinjaiból érzelmek fejlődnek (Steven Spielberg korábbi *A.I. – Mesterséges értelem* című filmjére emlékeztetve [*A.I. – Artificial Intelligence*, 2001]). A digitális kép megtévesztő autonómiája, ahol a tárgyi világot egy másik objektum generálja, és amiben az ember keze nyoma már nem látható közvetlenül, a *WALL-E*-ben zenitjére ér. A film nagy részéből feltűnő módon hiányoznak a humanoidok, és még a beszéd is az abszolút minimumra van redukálva ebben a gépi világban, ahol nem a *Terminátor*-filmekéhez hasonló disztopikus háború zajlik robotok és emberek között, hanem inkább egy emberi beavatkozástól mentes (és ily módon jobb helynek bizonyuló) utópiát láthatunk. A film ténylegesen az emberi faj túlélését és történelmi jövőjét félti a környezetre leselkedő veszélyek és a légszennyezés árnyékában, és felkészít a „visszatérésre a dolgokhoz” (Edmund Husserl) vagy „a dolgok internetére”, párhuzamban Bernard Stiegler, Giorgio Agamben, Bruno Latour, vagy Graham Harman elméleteivel, részben Martin Heidegger-re, részben Maurice Merleau-Ponty-ra és más fenomenológus gondolkodókra építve.²⁵

A filozófián belül az úgynevezett spekulatív realizmus és tárgyorientált ontológia hasonló fókuszváltást javasol az emberre és világra koncentráció, antropocentrikus nézőponttól a minket körülvevő dolgok irányába. Ezek a Heidegger által inspirált és törekvéseikben meggyőződésekkel anti-kantiánus iskolák igyekeznek komolyan venni a tárgyakat, az anyagot, az entitásokat, amelyek változatos formáikban körül vesznek minket.²⁶ A fókuszváltás az élettelen felé, Bruno Latour cselekvőhálózat-elméletéhez (*actor-network-theory* – ANT) nagyon hasonló módon, annak a felismerésén alapszik, hogy valójában milyen nagy mértékben is formálnak és határoznak meg minket a körülöttünk lévő dolgok, amelyekkel folytonos interakcióban vagyunk.

A tárgyaknak a hétköznapi életben betöltött helyére és szerepére fókuszálás azt is hangsúlyozni szándékozik, hogy az átalakult médiakörnyezet nem csupán a digitális kódot takarja, amelyre az összes képet hangot, szöveget lefordítják. Gondosan megtervezett „kütyü”-világunkban a digitális szóról általában olyan tárgyakra asszociálunk, mint az iPod-ok vagy az okostelefonok, laptopok és tabletek, LED

²⁵ Lásd: Latour, Bruno – Weibel, Peter (eds.): *Making Things Public: Atmospheres of Democracy*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005., valamint Clement, Justin – Pettman, Dominic: *Avoiding the Subject: Media, Culture and the Object*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005.

²⁶ Két példa ehhez: Harman, Graham: *Prince of Networks: Bruno Latour and Metaphysics*. Melbourne: re.press, 2009., és Bennett, Jane: *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Durham, NC: Duke University Press, 2010.



Terminátor 2 – Az ítélet napja

TV-k és érintőképernyők – a kommunikáció és interakció eszközei, amelyek egyre nagyobb mértékben „hálózatosodnak” annak köszönhetően, hogy nem csupán hozzáférni tudnak a különféle típusú digitális információkhoz és azokat közvetíteni, hanem képesek „online” jelen lenni, azaz állandóan készenlétben állni üzenetek fogadására és küldésére. Az ellenvetés ezzel kapcsolatban gyakran az, hogy minden modern médiatípus közös nevezője az egymás felé irányuló konvergenciájuk, amely a közös digitális kódokon alapszik. Ezzel azonban a médiumokat pusztán a technikai specifikációra vagy az operációs rendszerre redukáljuk, és nem vesszük tekintetbe kulturálisan eltérő használati módjaikat, ahogyan elfeledjük társadalmi történetüket is. A mozi, a fényképészet, a gramofon, a rádió és a televízió – a huszadik század analóg hang- és képi médiumai – különálló és mégis összefonódott fejlődési vonalai azt sugallják, hogy ezek a komplex öröklődések és sokarcú kölcsönhatások folytatódni fognak, akkor is, ha egyre inkább az internet lesz az a környezet (és „alapértelmezés”), ahol ezek a különbségek és egymást kiegészítő tulajdonságok megjelennek.

A mozi illetően a konvergencia melletti érvéls különösen komplikált, és első látásra megint csak paradoxnak tűnhet. Az egyik tendencia szerint a mozgóképi platformok miniaturizálódnak, mobilabbá és többfunkciósá válnak (a konvergencia pedig, ha

egyáltalán valamire, a kézi készülékek irányába tart, mintsem az otthoni televíziók vagy monitorok felé, ahogyan azt még két évtizede is jóslták). Másfelől, a vetítés élménye, ami oly jellemző tulajdonsága – egyesek azt mondanák, esszenciális és nélkülözhetetlen eleme – a mozinak, egyre nagyobb vásznon valósul meg, multiplexekben, IMAX-filmszínházakban, városi tereken és szabadtéri helyszíneken, csakúgy, mint az otthonunkban.²⁷ Ez megfelel Manovich tézisének, mely szerint a különböző médiumok interakcióba lépésekor hibridek jönnek létre, nem pedig egyetlen metamédium: „Számomra ez a számítógépes metamédium új fejlődési stádiumának esszenciája. A különböző médiumok egyedi tulajdonságai és technikai szoftverelemekké váltak, amelyek korábban elképzelhetetlen módokon kombinálhatók.”²⁸

Egy másik gyümölcsöző ösvény lehet az extrém sportokhoz – BMX-hez, siklóernyőzéshez, síeléshez, ejtőernyőzéshez – kifejlesztett kisméretű fogyasztói kamerák alkalmazásainak vizsgálata. Ezeket a GoPro-ként ismert, eldobható kamerákat innovatív módon használta a Harvard égisze alatt működő Sensory Ethnography Lab (SEL) a filmelmélet és -gyakorlat határán dolgozó munkacsoportja. A *Sweetgrass* (Ilias Barbash – Lucien Castaing-Taylor, 2009) ugyan még a longitudinális megfigyelő dokumentumfilm örökségét hordozza, a *Leviathan* (Véréna Paravel – Lucien Castaing-Taylor, 2012) már lenyűgöző teljesítmény,

²⁷ Ezeknek az átalakulásoknak két, eltérő nézőpontú tárgyalásához lásd: Klinger, Barbara: *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies and the Home*. Berkeley, CA: University of California Press, 2006., valamint Marchessault, Janine – Lord, Susan (eds.): *Fluid Screens, Expanded Cinema*. Toronto, Buffalo, London: University of Toronto Press, 2007.

²⁸ Manovich: *Software Takes Command*. p. 176. (kiemelés az eredetiben).

amely a Nantucket partjainál zajló ipari halászat valóságával szembeállítja a nézőjét. A kamerákat itt a hálókba kötötték, a halászhajó orrára rögzítették, vagy a vízbe dobták, és ezzel szó szerint „halszemoptikán” keresztül mutatják meg, mit is jelent kifogatni és feldolgoztatni. A számtalan kulturális előképre utaló film (Melville *Moby Dick*-je, Eisenstein *A Patyomkin páncélos*-a és Hobbes *Leviatánja*) egyáltalán nem él dialógusokkal, ehelyett ténylegesen „belemeríti” a nézőjét az olcsó digitális eszközök által felvett anamorf-expresszionista képekbe. A SEL munkája, amely esztétikájában közelebb áll a BMX-mutatványokhoz, magaslati pontokról véghez vitt hajmeresztő ugrásokhoz és egyéb „öngyilkos” akciókhoz, mint gyakorlatilag bármely hosszabb (film)formához, összeházasítja az attrakciók moziját, a testet támadó érzéki „gép-puskázást” és az absztrakcióra való törekvést egy szabadelvű filmformában, amely F. W. Murnau „láncaitól megszabadult” kameráját idézi. A digitális eszközök alkalmazása ez esetben egy új esztétikai formát hoz világra, ami a néző testét előre nem látott módokon szólítja meg.

A kamera, a kameraszubjektum és a test fúziója ezekben a filmekben olyan szintekre lépett, hogy még Dziga Vertov, a világot új perspektívából megmutató, megtestesült, szabadon mozgó szem korai mestere (lásd a 4. fejezetet*) is meglepődne. Az extrém sportok népszerűsége részben ezeknek a reprezentáció határait feszegető képeknek köszönhető, amit ember-gép hibridek filmjeit közvetítő, apró kamerák tesznek lehetővé, melyek inkább egy tárgy, mintsem emberi ágens nézőpontját ábrázolják – vagy inkább az emberi ágens mint tárgy/objektum nézőpontját. Az olyan filmek, mint (a 6. fejezetben tárgyalt**) *A nő* (Her, Spike Jonze, 2013), a „tárgyorientált ontológia” és a filmelmélet állatok iránti érdeklődése szimptomatikusak annak a készletésnek a szempontjából, hogy az

ember(i) határait és köztes állapotait különböző irányokban (ember-gép, nő-gép, ember-állat, nő-szellem) felderítsék, ezzel implicit módon azt is újraértelmezve, mit értünk a testen és annak határain: ez a vizsgálati irány, amely például az „alávalóságot” (*abject*) olyan kategóriává emelte, amely paradox módon képes helyreállítani a méltóságot és az én egységét, egyfajta negatív dialektikán keresztül, mint Lars von Trier vagy Aki Kaurismäki filmjeiben,²⁹ valamint Julia Kristeva és Giorgio Agamben filozófiájában.

Noha a digitálist technológiailag gyakran a numerikus 1/0, a be/ki bináris logikája mentén definiálják, a kortárs filmben a test virtualitásait és határait illető átfogóbb és szélesebb körű (de semmiképpen nem kimerítő) körképünk egy másik lehetséges generációt is sugallhat a digitális képhez és testhez való viszonya tekintetében. Ez a „digitális” szó etimológiájához vezet minket, ahol nem csupán a legalapvetőbb számítási különbséget jelöli, hanem emlékeztet minket az (ujjakkal ellátott) kézre is*** mint a legsokoldalúbb emberi eszközre, kellékre, szerszámra és bővítményre. Míg a huszadik század nagy részében a szem tűnt a legfontosabb testrésznek és érzéki csatornának a film(elmélet) számára, napjainkban a kéz (a videojátékosé, a fényképészé, az operatőr és a rajzolóé) lép be ismét a médiumokba, például a szem-kéz koordináció esetében, ami oly elengedhetetlen a számítógépes játékokhoz és bármely művelethez az egérrel, amely az ember egy másik technológiai nyilvánva a konceptuális metaforák életem túli (vagy épp nagyon is élő) világába. Az érintőképernyők elterjedése és népszerűsége az okostelefonokon, tableteken és monitorokon, csakúgy, mint más mobiliszközök haptikus interfészei a „kézimunka” fontosságának felértékelődéséről tanúskodnak. Úgy tűnik, annak a lehetőségével, hogy bizonyos feladatokat távolról, közvetítéssel hajthatunk végre (billentyűzetten, egéren,

* Elsaesser–Haegener: *Film Theory*. Ch. 4.: Cinema as eye – Look and gaze. pp. 94–123. [– A szerk.]

** Elsaesser–Haegener: *Film Theory*. Ch. 6.: Cinema as ear – Acoustics and space. pp. 146–168. [Magyarul: Elsaesser, Thomas–Haegener, Malte: A film mint fül: hang és tér. (trans. Andorka György) *Metropolis* (2015) no. 2. pp. 8–11. (A magyar fordítás a könyv első, 2010-es kiadása alapján készült, melyben még nem *A nő* példája szerepelt.) – A szerk.]

29 Elsaesser, Thomas: Hitting Bottom: Aki Kaurismäki and the Abject Subject. *Journal of Scandinavian Studies* 1 (2011) no. 1. pp. 105–122.

*** Az angol *digit* szó (a latin *digitus*ból) a számjegy mellett ujjat is jelent, az etimológiai kapcsolat könnyen érthető [– A ford.]

távirányítón vagy érintőképernyőn keresztül), olyan kérdések merülnek fel aktivitás/passzivitás, felelősség, sőt bűnösség kapcsán, amelyeket a szem- és nézőközpontú paradigma másképp tett fel. A tele-jelenlét, a közvetítéssel végrehajtott cselekvés, és más „helyettes” folyamatok, amelyeket a virtuális valósággal kapcsolatban tárgyaltunk, szükségessé teszik, hogy átgondoljuk, mit is csinálunk valójában, amikor a számítógépet használjuk. Ezek a kérdések politikai jelentőségre tettek szert a hadviseléssel és a megfigyeléssel kapcsolatban, ahol kulcsfontosságú tényezővé váltak az ember nélküli járművek vagy fegyverek, például drónok, amelyek a technológiailag fejlett felek számára lehetővé teszik, hogy minimalizálják a saját csapataikra leselkedő veszélyeket, miközben hatalmas mértékben megnövelik az egyes (emberi) döntések következményeit. A sokak szemében az állam erőszakmonopóliumának illegitim kiterjesztését jelentő, elszámolhatatlan ágencia ellenlábcai között vannak hacker kollektívák (Anonymous), közérdekű leleplezők (Edward Snowden) és a Wikileaks, csakúgy, mint más oldalak és aktivisták, akik olyan titkosított információk napvilágra hozatalára törekuszenek, amelyek, ha egyszer kikerülnek, többé nem zárhatók vissza a palackba vagy tüntethetők el, tekintve a digitális információ azonnali áramlását és víruszerű terjedését. Az ágencia és az elszámoltathatóság egyfelől szétszóródik és diffundálódik, ugyanakkor pedig rendkívüli mértékben koncentrálnak kis számú globális nagyvállalat, illetve nemzeti és nemzetek feletti állami bürokráciák kezében.

Ez az egyik ok, amiért manapság olyan sok film szól problematikus vagy paranormális „ágenciáról” – ezek új képalkotó technikákat használnak annak megmutatására, hogy mit képes „létrehozni” a pusztán álmodás, mint Richard Linklater *Az élet nyomában* című filmjében (*Waking life*, 2001), vagy az emlékezés folyamata, mint Ari Folman *Libanoni keringőjében* (*Waltz with Bashir*, 2008). Számos kortárs ázsiai film, mint Koreeda Hirokazu vagy Kim Ki-duk darabjai furcsa, „testetlen” passzív-agresszív viselkedést ábrázolnak, a korábbiakban már tárgyalt „elmejátékfilmek”

pedig olyan, rejtélyes ágencia körül forognak, ahol látszólag a véletlen és az (előre) elrendeltség közötti viszony vette át a szabad akarat, az egyéni cselekvőképesség és a racionális döntéshozatal helyét. Első pillantásra ennek nincs sok köze a technikai értelemben vett digitálishoz, ám indirekt módon mégis van, azon keresztül, ahogyan a digitális úgynevezett „interaktivitása” egyszerre nyomatékosítja és elnyomja azt a tudást, hogy a „cselekvést” valójában nem mi végzünk. A film tehát az ágenciára vonatkozó meta-reflexió lesz, ami, természetesen, a testről, az érzékekről és koordinációjukról szól. A média „második élete” – a képzeletbeli terek, történetek és karakterek, amiket magunkra húzhatunk, belakhatunk és megélhetünk – tehát átfolyik a „való világba”, és nehezebbé, ha nem épp teljesen hiábavaló próbálkozássá teszi a valóságos és a virtuális közötti határ meghúzását. Miközben a mozgókép és a rögzített hang mindenhová elérő és mindenütt jelenvaló tényező lett az életünkben, a fizikai világ objektumai adatokkal töltődnek fel („kiterjesztett valóság”), a hétköznapi tárgyak pedig virtuális életet kapnak és aktívan kommunikálnak a környezetükkel, olyan érzékelőkön keresztül, amelyek önszabályozó adatcserét folytató hálózatba vannak szervezve („a dolgok internete”).

Ahogyan azt az előző fejezetekben próbáltuk megmutatni, a filmet mindig is erősen foglalkoztatták a test és az érzékek, de emellett az élet (és halál) dolgai is, amelyek túllépnak az egyes filmekben és filmszínházakon, az identitás, közösség és „a világban való létünk” aspektusai felé. Napjainkban a mozgóképet sokan legbecsesebb (és veszélyeztetett) történelmi örökségünknek tartják, amely az elmúlt 120 év életének és dolgainak unikális „archívumát” jelenti. Egyesek mellett érveltek, hogy a film kulcsot és mintát jelent az új (digitális) média kulturális megértéséhez,³⁰ mások számára a film egyenesen egy saját jogán létező anyagi-szellemi organizmust jelent, az anyag, energia és információ új és vibráló artikulációját, és ily módon valami olyan „dolgot”, ami „gondolkozik”, amit pedig a filozófia segíthet megérteni.³¹ Ezért lehet értelmes beszélni mind a film

30 Manovich: *The Language of New Media*.

31 Gilles Deleuze *Film*-könyvei kétségkívül robbanáshoz vezettek a „film és filozófia” gyűjtőnévvel illethető területen, amely



Libanoni keringő

„episztemológiájáról” (annak tudása és megkérdőjelezése, honnan tudja a film, amit tudni vél), mind az „ontológiájáról” (a létezés módjai, illetve a létezők kategorizálása) mint a filmelmélet legitim területéről.

Annak fényében, ahogyan az előző fejezetek a testet érzékelő felületként kezelték, és a különböző érzékszerveket a képhez, elbeszéléshez, érzelmekhez és a közösségi szférához való viszonyukban külön-külön elemezték, a fotográfikustól a digitális képek felé történő gyors és elkerülhetetlen átmenetre nem szabad és nem is szükséges olyan radikális törésként tekinteni, amilyenek gyakran tartják. Azzal, hogy olyan paramétereket választottunk, mint a test és az érzékek, illetve olyan vonatkozásokat, mint az ablak, tükör, szem, bőr, fül, és így tovább, amelyek sem a film technológiai jellemzőin nem alapultak, sem „normatív” vonzataik nem voltak azzal kapcsolatban, hogy „mi a film” (ez akkor lenne igaz, ha például a „vetítést”, „fotográfiát”, vagy az „egyirányú lefutást” a film szükséges aspektusaiként tételeznénk), a megközelítésünk lehetővé teszi, hogy éppen a „mi a film” kérdését finomítsuk, bővítsük és újraértelmezzük. Ez lehetővé teszi számunkra, hogy a digitális filmet is bevegyük átfogó rendszerünkbe, anélkül, hogy

eltagadnánk a különbségeket a fotográfikus film és poszt-fotográfikus örököse között a konvergencia mint új cél vagy telosz általános ernyője alatt, vagy hogy amellet kelljen érvelnünk, hogy nincs semmi új a nap alatt, abból kiindulva, hogy a film még mindig leginkább történetek elmesélését célozza, és közülük – ahogyan ennek a fejezetnek az elején is láttuk – sok megtévesztően ismerős, sőt alapvetően ódivatú.

Ha elfogadjuk a terminológiánk közötti megváltozó erőviszonyokat, valamint alany és tárgy potenciális megfordíthatóságát ellentmondásos kifejezésekben, akkor nem szükséges eldöntenünk, hogy a bitekből előállított kép mennyiben nevezhető pusztán más módon előállított fotográfikus képnek, illetve olyan, grafikus képnek, amely magában foglalja a fotográfikust mint egyik lehetséges formáját. Szem előtt tartva az antropomorfizmusok hosszú sorát, amelyet története során a mozgókép technológiájára ráhúztak, Dziga Vertov „kameraszemétől” Balázs Béla „látható emberén” át Laura Marks „a film bőre” és Gilles Deleuze „az agy a filmvászon” koncepciójáig bezárólag, amelyekre mind kitértünk a kötetben, feltehetjük a kérdést: szakít-e a digitális kép az okulárcentrikus paradigmával pusztán imitálva a

túláságosan tág ahhoz, hogy néhány sorban felvázolható legyen. A különböző nézőpontok áttekintéséhez lásd: Freeland, Cynthia A. – Wartenberg, Thomas E. (eds.): *Philosophy and Film*. London – New York: Routledge, 1995.; Carroll, Noël – Choi, Jinhee (eds.): *Philosophy of Film and Motion Pictures: An Anthology*. Malden, MA – London: Blackwell, 2005.; Shaw, Daniel: *Film and Philosophy: Taking Movies Seriously*. London – New York: Wallflower, 2008. Lásd még a *Film-Philosophy* jól karban tartott weboldalát: www.film-philosophy.com (utolsó hozzáférés: 2014. szeptember 1.).

hatásait, és így a perspektíva rendszerét befogadóbb kategóriák alá rendeli? Vagy szemben áll a digitális kép az optikaival, egy másfajta testi sémát és „rendszer” vezetve be? Már utaltunk a lehetőségre, hogy a „haptikus látás” felé fordulás főként a digitális képhez intuitív módon társított taktilitásnak, „közelségnek”, és texturális érzetnek köszönhető. Hasonló asszociációk bukkannak fel a némileg metaforikus analógiákban, amelyeket a digitális szoftverek és a festőecset, a pixel és a pigment, vagy a szobrászat és a sztereoszkopikus képkötés szemantikája („rendelés”, „3D”) közé húznak, hogy a kéz-szem-test különböző viszonyait jelezzék a képkötés és képmanipuláció kortárs folyamataiban.

Nyilvánvaló, hogy Gilles Deleuze filmes könyveinek 90-es évekbeli széleskörű elterjedése óta, a mozgókép, vagy inkább „film”, a reflexivitás és konceptualizálás egy egészen másfajta terébe lépett. Deleuze színre lépése és a filmelmélet ezt követő „filozófiai fordulata” egybeesett a digitalizációval, de ez nem feltétlenül implikál oksági kapcsolatot. Egyfelől ott van a „szubjektivitás” és a „gender-identitás” paradigmáinak potenciális kimerülése (amelyeket Deleuze hangsúlyosan kerül), másfelől a krízis, amibe a film (illetve definíciói) mint kultúránk elsőrendű reprezentációs módja a digitalizáció által került. Ahogyan azt láttuk, koncepciók és alapvető elgondolások széles spektruma – „megtestesültség” (*embodiment*) és érintés, design és diszruptív („felforgató”) innováció, a test-elve megkülönböztetés összeomlása, a dolgok ágenciája, az intuitív a mimetikus helyett – áll készen, hogy átvegyék a történelmi feladatokat és a kulturális pozíciót, amelyet valaha a reprezentációval és a mimézissel, a koncentrációval és a szemlélődéssel azonosítottunk, azt jelezve, hogy a film egy alapvető episztemológiai váltás keresztútján találja magát, azt illetően, ahogyan az emberek megértik és megélik a világban való létüket és egymással való kapcsolataikat. Ez közelebb hozza a filmelméletet a filozófiához, vagy fordítva, arra kényszeríti a filozófiát, hogy közelebbről foglalkozzon a filmmel.

Amikor ugyanis a filmtudomány a filozófiához közelít, és amikor a filozófia (a kontinentális filozófiától a kognitívizmusig terjedő spektrumon, magába foglalva Stanley Cavell-t és az angolszász pragmatizmust is) a film iránt kezd érdeklődni, a digitalizáció mellett sok más kérdés is ugyanúgy előtérbe kerül: a bizonyosság és az episztemológia kérdései, a film viszonya az igazsághoz, hithez és bizalomhoz, akárcsak az ontológia, a „létezés”, a „valamivé válás”, a „jelenlét” és a „rejtetlenség” (*disclosure*). Meglehetősen optimisták lehetünk a tekintetben, hogy a következő évtizedben a filmelmélet újra feltalálja magát, akkor is (vagy talán éppen amiatt), ha a film ahhoz képest, ahogyan első száz évében ismertük, kifordított módon, egy új „parazita” nagyra becsült gazdatesteként létezik tovább. Akár az hozza el a filmelmélet újraéledését és túlélését, hogy a digitálist mint univerzális kódot előtérbe helyezi, körülötte definiálva újra magát (ahogyan azt láthatólag a digitális médiával dolgozók többsége gondolja, vagy olyan írók, mint Sean Cubitt és Ann Friedberg javasolják), akár a grafikus mód dominanciája artikulálja újra mind a fotografikus, mind a poszt-fotografikus képeket (ahogyan amellet Manovich érvelt egykor³²), akár Hans Belting és Georges Didi-Huberman képi antropológiája „öröklimeg” a filmet és a filmelméletet, vagy akár a filozófia lesz az elsőrendű diszciplína, ahogyan azt mind Deleuze követői, mind az analitikus filozófusokból kognitivistává avanszáltak hiszik – meggyőződésünk marad, hogy azok a finom és összetett viszonyok, amelyeket felvázolni és kifejtetni igyekeztünk a test, az érzékszervei és filmi interfészei körül, szerepet fognak játszani a legtöbb, ha nem az összes hasonló mentőakcióban.

Andorka György fordítása

32 „Mondhatjuk ugyan, hogy manapság fotografikus kultúrában élünk, a »fotografikus« szót azonban eközben el kell kezdenünk másképp olvasni. A »fotografikus« manapság valójában foto-GRAFIKUS, ahol a »fotó« csupán a kiinduló réteget jelenti a teljes grafikai összetételben.” Manovich, Lev: Image Future. (2006). www.manovich.net/index.php/projects/image-future (utolsó hozzáférés: 2014. november 19.).

Korábbi számaink

1997 tavasz	Filmtörténet-elmélet Gothár Péter	2006 no. 1.	A horrorfilm
1997 nyár	Gilles Deleuze filmelmélete Tarr Béla	2006 no. 2.	Lars von Trier
1997 ősz	Festészet és film Derek Jarman	2006 no. 3.	A kortárs iráni film
1997 tél – 1998 tavasz	Futurizmus és film Grunwalsky Ferenc	2006 no. 4.	80 éves a Metropolis – 10 éves a Metropolis (Jubileumi szám)
1998 nyár	Narratológia Szóts István	2007 no. 1.	Bollywood
1998 ősz	Szergej Mihajlovics Eisenstein	2007 no. 2.	Önreflexió a filmművészetben
1998 tél – 1999 tavasz	Kognitív filmelmélet Atom Egoyan	2007 no. 3.	A thriller
1999 nyár	Pszichoanalízis és filmelmélet Forgács Péter	2007 no. 4.	Erdély Miklós
1999 ősz	Műfajelmélet Makk Károly	2008 no. 1.	Film és tér
1999 tél	Jean-Luc Godard	2008 no. 2.	Film és építészet
2000 no. 1.	Magyar operatőrök	2008 no. 3.	A filmmusical
2000 no. 2.	Orson Welles	2008 no. 4.	Kortárs amerikai tévésorozatok
2000 no. 3.	Dada és film Antonin Artaud és a film	2009 no. 1.	Az animációs film
2000 no. 4.	Feminizmus és filmelmélet	2009 no. 2.	Robert Altman
2001 no. 1.	Nemzeti filmtörténetek	2009 no. 3.	Magyar filmkánon
2001 no. 2.	Új képfajták	2009 no. 4.	Dokumentumfilm-elmélet
2001 no. 3.	Jancsó Miklós I.	2010 no. 1.	Magyar műfaji film
2001 no. 4.	Média és film (A Metropolis és a Médiautató közös száma)	2010 no. 2.	Globalizáció és filmkultúra
2002 no. 1.	Jancsó Miklós II.	2010 no. 3.	Hollywoodi Reneszánsz
2002 no. 2.	Stanley Kubrick	2010 no. 4.	Magyar film az 1980-as években
2002 no. 3–4.	Kelet-európai film a rendszerváltás után	2011 no. 1.	Joel és Ethan Coen
2003 no. 1.	Fotó és film	2011 no. 2.	Kortárs dél-koreai film
2003 no. 2.	Science fiction	2011 no. 3.	Kortárs magyar film – Kulturális értelmezések
2003 no. 3.	Szabó István	2011 no. 4.	Michael Haneke
2003 no. 4.	Szerzői elméletek	2012 no. 1.	Narratív komplexitás
2004 no. 1.	Psycho-analízisek	2012 no. 2.	Tudat – álom – film
2004 no. 1.	Magyar dokumentumfilm a rendszerváltás után	2012 no. 3.	Melodráma
2004 no. 3.	Film és fenomenológia	2012 no. 4.	Kortárs Hollywood
2004 no. 4.	Jeles András	2013 no. 1.	Japán kapcsolatok
2005 no. 1.	Varratelmélet	2013 no. 2.	Magyar film 1939–1945
2005 no. 2.	Posztkoloniális filmelmélet	2013 no. 3.	Film/test/film
2005 no. 3.	Gaál István	2013 no. 4.	Király Jenő 70
2005 no. 4.	Wong Kar-wai	2014 no. 1.	Empirikus filmtudomány
		2014 no. 2.	A filmbefogadás empirikus vizsgálata
		2014 no. 3.	Klasszikus magyar filmvígjáték
		2014 no. 4.	Modern és kortárs magyar filmvígjáték
		2015 no. 1.	Olasz műfajok
		2015 no. 2.	Hang a filmben
		2015 no. 3.	Magyar animáció
		2016 no. 1.	Nőfigurák a kortárs populáris filmben
		2016 no. 2.	Kortárs román film
		2016 no. 3.	Filmfesztiválok
		2016 no. 4.	Férfi és női szerepek a magyar filmben

A Metropolis előfizethető a szerkesztőség címén átutalással vagy postai csekken a Kosztolányi Dezső Kávéház Kulturális Alapítvány javára a következő OTP-számlaszámon: 11742001-20034845. Négy szám ára személyes átvétellel: 3000 Ft, postai kézbesítéssel: 5000 Ft.

Szerkesztőség: 1082 Budapest, Horváth Mihály tér 16., tel.: +36 20 483-2523 (Jordán Helén), e-mail: metropolis@c3.hu

A Metropolis kapható a nagyobb könyvesboltokban.

Egyes korábbi számaink megrendelhetők a szerkesztőség címén, a még kapható számok listája megtekinthető

a folyóirat honlapján: <http://www.metropolis.org.hu/?pid=50>

Margitházi Beja

A pikkely-pixeltől a kvantum-végtelenig

Látványosított textúrák és a késő kapitalizmus érzéki

logikája a kortárs hollywoodi effekt-filmekben*

„A néző egy gazdagon textúrált térbe vonódik be – vagy inkább a textúra türemkedik ki a képből, hogy a nézővel találkozhasson.” (Laura Marks)¹

Villámgyorsan terjedő, folyékony és gáznemű masszaként tombol a sötét mágiatömeg, az „obszurus” a *Legendás állatok és megfigyelésük* (*Fantastic Beasts and Where to Find Them*, 2016, David Yates) filmes adaptációjában; az *Érkezés* (*Arrival*, Denis Villeneuve, 2016) idegen lényei, a heptapodok illékony, tintafolt állagú logogramokkal üzennek a földieknek; az agykapacitása 100%-os felhasználásáig eljutó *Lucy* (Luc Besson, 2014) a fináléban rugalmasan indázó és kristályosan sokszorozódó anyagként kebelezi be az összes számítógépet, mielőtt éterien szétszóródva elfoglalná helyét „mindenütt.” Az utóbbi évek találmára kiválasztott effekt-filmjeiben a textúrák ezen szavakkal aligha visszaadható változatosságának előzményei a digitális effektek nagyipari, játékfilmes alkalmazásáig vezethetők vissza, a *Toy Story* sorozat műanyag-játékaitól a *Jurassic Park* többgenerációs dinoszauruszain át az idegen életformák (*A mélység titka*) vagy alakváltó lények (*Terminátor* vagy *X-Men* franchise) megjelenítéséig. Miközben azonban a

legújabb fantasy és sci-fi blockbusterek látszólag a változatosság irányába növelik a tétet, a fantasztikus anyagok és testek továbbra is a fotórealisztikus reprezentáció konvencióihoz igazított perceptuális realizmus² jegyében jelennek meg, két újdonsággal: az újgenerációs, egyre kidolgozottabb, „élethűbb” digitális textúrák a háttérből a spektákulum, a látványosság központi elemeivé lépnek elő, miközben egyre nyilvánvalóbban visszautalnak önnön számítógéppel generált materialitásukra. A dinamikus és szervezeten mozgó részecskékből álló anyagok textúrái most már a *viselkedésükkel* hívják fel magukra a figyelmet, ugyanakkor ezekben a formákban és koreográfiákban a VFX szoftverek (*After Effects*, *Maya*, *Houdini*, stb.) eszköz- és effekt-készlete köszön vissza,³ a laboratóriumi, számítógépes kivitelezés körülményeit is megidézve.

A jelenség társadalmi, érzékelési és mediális kontextualizálása után ebben a szövegben négy hollywoodi effekt-film⁴ példáján keresztül fogom mindezt vizsgálni. A *Jurassic World* (Collin Trevorrow, 2015) és a

* A tanulmány megírása idején a szerző a Magyar Tudományos Akadémia Bolyai János Kutatói Ösztöndíjában részesült.

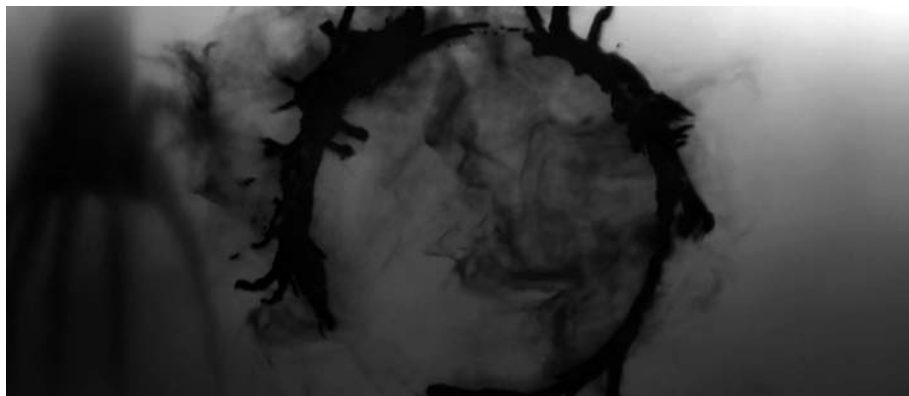
1 Marks, Laura U.: *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002. p. 132.

2 Lásd Prince, Stephen: True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory. *Film Quarterly* 49 (Spring 1996) no. 3. pp. 27–37.

3 A *Thinking Particles* szoftver például beszédesen azzal reklámozza magát, hogy bármilyen anyagot bármivé képes alakítani (Turns any particle into anything, from solid to cloth, from cloth to liquid.) A szoftver-vezérelt látványosságról lásd még: Manovich, Lev: *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury Academic, 2013. pp. 243–323.; Gurevitch, Leon: *Cinema Designed: Visual Effects Software and the Emergence of the Engineered Spectacle*. In: Denson, Shane – Leyda, Julia (eds.): *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Falmer: Reframe Books, 2016. pp. 270–296.

4 Az „effekt-film” kifejezést műfajok-, költségvetés-, box office- illetve franchise vonatkozások felett átívelő terminusként használom annak jelölésére, hogy ezeket a filmeket különböző produkciós hátterükön és rokon vonásaikon túl a látványos digitális vizuális effektek koncepciózus használata köti össze.

Érkezés



Terminátor: Genisys (Alan Taylor, 2015) legújabb franchise-epizódjaiban, a *Pixel* című Adam Sandler sci-fi komédiában (*Pixels*, Chris Columbus, 2015), és *A Hangya* (*Ant-Man*, Peyton Reed, 2015) képregény-adaptációjában sci-fi- és akció-elemek garantálják a futurista technológiát, látványos harcokat és rombolásokat, de a vizuális koreográfiát gyakran a szoftvergenerált textúrák szenzációs viselkedése uralja. Mindezt olyan jelenségnek tekintem, melyben – a digitális korszak több más filmjéhez hasonlóan –, a narratíva és a vizuális kivitelezés kölcsönösen és szimptomatikusan a médium változó státuszára, illetve a digitális kép szintetikus és valóságos elemeket bricolage-szerűen ötvöző, hibrid természetére reflektál. Ilyen értelemben ezekben a globális közönség számára tervezett blockbusterekben a látványos anyagok és textúrák a tudomány és technológia diegetikus és extra-diegetikus szinteken zajló, exhibicionista ünneplésén túl új diskurzust nyitnak a poszt-mozi állapotról és poszt-tranzíciós traumáról, arra a korszakváltásra reagálva, melynek során a digitális képalkotás bő másfél évtized alatt a filmkészítés összes fázisának nehezen megkerülhető kísérője lett.⁵ A filmpéldákban a digitális kép új performativitása körvonalazódik, mely saját textúrájának mobilizálása és narrativizálása formájában jelenik meg abban a folyamatban, ahogy a gondosan felépített CG-objektumok, az attrakció

részeként, rendszerint látványosan le is romboltatnak, láthatóvá téve a felületi textúra alatti, pixelekből álló szerkezetet. A szemünk előtt átalakuló, mikrostruktúrájukat felfedő anyagok egy új, mesterséges vizuális érzékiség nyelvén beszélnek, mely a fokozás és a többlet késő kapitalizmusra jellemző érzéki logikája szerint szerveződik, mintegy ezzel ellensúlyozva a „digitális haptikus” csupán „virtuális” materialitását.

Az érzékek logikája a késő kapitalizmusban

Makroperspektívából tekintve, a digitalizáció nyomán átalakuló kortárs hollywoodi filmgyártás sok egyéb iparághoz hasonlóan a késő kapitalizmus globalizáció-, fokozott verseny- és túltermelés jellemezte világában igyekszik stabilizálni pozícióit, miközben a filmek, a többi termékhez hasonlóan, a globalizált javak körforgásába bekerülve válnak „transzkulturális köztulajdonná.”⁶ Ily módon részesei voltak annak a nagyívű folyamatnak, melynek során a gazdasági és technológiai változások a média-, fogyasztói- és anyagi kultúrában a humán szenzórium átkonfigurálásához vezettek. Az érzékekben rejlő potenciál felfedezése már a 20. század második felére lezajló, ipari kapitalizmusból

5 Az ezredforduló óta egy átlagos hollywoodi filmben több százra, újabban több ezerre rúghat az effektekkel kezelt képkockák száma. Lásd Allison, Tanine: *Visual Effects: The Modern Entertainment Marketplace (2000–Present)*. In: Keil, Charlie – Whissel, Kristen (eds): *Beyond the Silver Screen: Editing and Special/Visual Effects*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2016. pp. 172–186.

6 Lásd Appadurai, Arjun: *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. University of Minnesota Press, 1996.

a fogyasztói kapitalizmusba való átmenet szerves része volt, de a kilencvenes évek végére a reklám- és médiaipar már rutinosan gyarmatosította az összes érzékszervet. Az ezredfordulós mutiszenzoriális kultúrában a fogyasztói vágyak generálásában továbbra is rendíthetetlen szerepe van a vizualitásnak, de a fogyasztási folyamatba időközben fokozatosan felzárkózott a többi érzékszerv is. A téma multimediális vonatkozásait kutató Laura U. Marks mindebben a nyugati filozófia érzékszervi hierarchiájának megfordulását látja: az eddig a csúcson elhelyezkedő, tudásközvetítő, távolsági érzékszervek, a látás és a hallás helyét az alsóbb szintek hedonistának bélyegzett proximális érzékei, a tapintás, ízlelés és szaglás veszik át, az érzékszervi élmények beárazásához, árucikké válásához vezetve. Marks szerint a kortárs antiracionalizmus trendjébe jól illik az érzékek ezen viszonteladása a közönségnek, mely nem tudással, hanem élvezetekkel kecsegteti az azt megfizetni tudókat.⁷

Az ezzel párhuzamosan a humán- és társadalomtudományokban jelentkező, az érzékelés kulturális és történelmi vonatkozásait vizsgáló „sensory studies” képviselője, David Howes antropológus szerint a késő kapitalizmus érzéki logikája hiperesztézia formájában nyilvánul meg, mely a túlingerlés és túlérzékenység, az on- és offline reklámok, hirdetések vizuális telítettsége és az ebből fakadó közöny, illetve a tapintási érzék újraelődése közti kapcsolatra utal.⁸ A kortárs, 21. századi piac hiperszenzualitása az élménygazdaság felfutásához vezetett, melyben a szolgáltatások színpadán a termékek csak kellékként kapnak szerepet a stimuláló és emlékezetes élmény megteremtésében. Howes szerint miközben a reklámszlogenek arról gondoskodnak, hogy egyetlen érzékszerv sem maradjon kikapcsolva, a „kapitalista érzékiség reprezentációs

gépezete” azon dolgozik, hogy a fogyasztó teste és a termék közötti távolságot és különbséget minimálisra csökkentve, az illeszkedést láthatatlanná téve őket egységként, összetartozóként tüntesse fel; az immerzivitás, belemerülés révén tehát nem a valóság, hanem maga az én oldódik fel a reprezentációkban.⁹

A többlet és a fokozás szerepét tartja a legmeghatározóbbnak az érzékek szociológiával foglalkozó Philip Vannini, Dennis Waskul és Simon Gottschalk is, akik szerint a kortárs médiát és a fogyasztói kultúrát az érzékek ingerlése, stimulálása itatja át: a kínált tárgyakban, szolgáltatásokban és fantáziákban az a közös, hogy válogatott érzéki élvezetekkel kecsegtetnek.¹⁰ A jelenséget a *hiperfogyasztás* és a *virtualizáció* látszólag ellentétes, de mélyen összefüggő fogalmaival írják le, mely a minden területen jelentkező többlet (*excess*), az események, áruk és termékek túlzott bőségének egyenes következménye, és amely nagyban megnehezíti a jelen megértését a kortárs kultúrában élők számára. A teljes társadalmat átható, nem feltétlenül pozitív értelemben vett *többlet* jelensége, mely az individualizmustól az innováción, információn, kockázatokon, versenyen át a kommunikációban és a fogyasztásban is megnyilvánul, hiperfogyasztáshoz, és az érzéki élmények felfokozottságához vezet. Ez tükröződik vissza a fogyasztói javak érzékszervi tapasztalatokat ünneplő, dizájn- és textúracentrikus retorikájában: „A kocsik, telefonok, metrószerelvények, számítógépek, kamerák, elektromos borotvák dizájnja gömbölydedséget, organikus és érzéki formákat idéz... Az árucikkeknek a megfelelő működésnél többet kell tudniuk: érzékszervi élvezetekkel kell kecsegtetniük, csúcsmínőségű hang-, íz- és tapintási élményeket sejtetniük...”¹¹ Mindezt árnyalja a Vanniniék által használt másik kulcsfogalom, a *virtualizáció*, mely azt a folyamatot jelöli, mely-

7 Marks, Laura U.: Thinking Multisensory Culture. *Paragraph* (July 2008) no. 2. pp. 123–137.

8 Howes, David: Hyperesthesia, or, the Sensual Logic of Late Capitalism. In: Howes, David (ed.): *Empire of the Senses. The Sensual Culture Reader*. London, New York: Bloomsbury, 2014. pp. 281–303.

9 *ibid.* pp. 293–297.

10 Vannini, Phillip – Waskul, Dennis – Gottschalk, Simon: *The Senses in Self, Society, and Culture: a Sociology of the Senses*. London, New York: Routledge, 2013.

11 Lipovetsky, Gilles: *Le Bonheur Paradoxal: Essai sur la Société d'Hyperconsommation*. Paris: Gallimard, 2006. pp. 210–211. Idézi: Vannini – Waskul – Gottschalk: *The Senses in Self, Society, and Culture: a Sociology of the Senses*. p. 156. (A továbbiakban, ha másképp nem jelzem, az angol szövegekből idézett részletek a saját fordításaim. MB)

nek során a számítógép-mediált kommunikáció a fizikai jelenlét kizárásával és érzékszervi orientációnk átfigurálásával az élmények totális virtualizációjához vezet. A hiperfogyasztással szemben mindennek a következménye atrofia, vagyis a humán szenzorium sorvadása és az érzőrendszer szétkapcsolódása, amennyiben ezek az eszközök, az ízlelés, szaglás, mozgás, egyensúlyérzék teljes mellőzésével, a mozdulatlan testet mindössze három érzékszerven keresztül (látás, hallás, tapintás) ingerelik túl. A műanyag (billentyűzetek) vagy üveg interface-ek (képernyők) érintése monoton, korlátozott és repetitív mozdulatokban merül ki: „Míg az egérrel, különféle gombokkal és az ujjainkkal manipulált virtuális objektumokat a textúra, hőfok, ellenállás, sebesség, súly és méret gazdag kínálatából válogatva tudjuk manipulálni, az általuk kiváltott tényleges, fizikai benyomás lényegében egyforma.”¹² A hiperfogyasztás és a képernyőkhöz köthető virtualizáció Vanniniék szerint együttesen fémjelzi a jelenkor új érzékszervi orientációját: míg előbbi a különböző érzékszervekhez kapcsolt élmények sokaságát vezeti be, és ezek fokozását ígéri, utóbbi főleg audiovizuális élvezeteket kínál, és az izolált érzékek steril ingerlését, fizikai benyomásoktól való leválasztását implikálja.

Textúra, észlelés és médium

A hollywoodi film felfokozott szenzualitása, „jobb” kép- és hangminőséggel megnövelt attraktivitása, „a felületi textúrák vizuális információja és a hang stimulus”, az „érzéki adatmennyiség ezen rétegzett gazdagsága”¹³ egyfelől a digitális technológia minden filmkészítési fázist átható jelenlétének köszönhető, ugyanakkor a Marks, Howes és Vanniniék által részletezett gazdasági-kulturális térben zajló makrofolyamatok meg-

hosszabbításának tekinthető. Az újfajta részletgazdagság a legújabb filmekben a felületek, anyagok látványosítására, a textúra fogalmára irányítja a figyelmet. A továbbiakban a textúrát olyan kulcsfogalomként kezeltem, mely egyszerre utal az anyagok gyártott, létrehozott, ugyanakkor érzéki minőségére, valamint a vizuális effektek, illetve a digitális kép hagyományos, analóg filmképtől eltérő ontológiai, episztemológiai és fenomenológiai vonatkozásaira.

Bár a filmben a textúrák multiszenzoriális tulajdonságai csak korlátozottan jeleníthetők meg, a hétköznapi valóságban textúrákat minden érzékszervünkkel tapasztalhatunk. A textúrára felfigyelni, textúrát észlelni ugyanakkor különleges, az anyagok minőségére, struktúrájára, összetevőire irányuló figyelmet jelent. Talán ez az egyik oka annak, hogy a művészetek elmélete mellett éppen a dizájn-, illetve az ételtudomány (food science) a legeltökéltebb a textúra lényegének konceptualizálásában. Zuo Hengfeng, Tony Hope és Mark Jones dizájn-elméleti kutatók a textúra jelenségét így foglalják össze: „Egy selyemruha, egy csepp olvasztott csokoládé, egy zenei akkord, egy festmény, egy vers, a föld, a víz – mind rendelkezik textúrával, mivel mindegyikben ott a struktúra, a szerkezet, amelyben a résztvevő alkotóelemek (selyemfonal, ételösszetevők, hangok, pigmentek, szavak) adott módon szerveződnek és fonódnak össze.”¹⁴

A legtöbb definíció a textúra fogalmának kettős jelentését emeli ki. Az *Oxford Dictionary* meghatározása – „egy felület vagy anyag érzete, megjelenése vagy állaga” – pontosan összefoglalja azt, hogy a textúra egyszerre utal látható, felszíni tulajdonságokra, de szerkezeti összetevőkre, komponensekre, ugyanakkor az „érzetre” (*feel*) is, vagyis arra, hogy a textúrában hogyan fonódnak össze az adott dolog látható és tapintható, optikai és haptikus, fizikai és érzékelési jegyei. Ezt tükrözi az a tény is, hogy a dizájn-kutatók az

12 Vannini – Waskul – Gottschalk: *The Senses in Self, Society, and Culture: a Sociology of the Senses*. p. 160. (kiemelés az eredetiben)

13 Elsaesser, Thomas – Hagener, Malte: *Digitális film és filmelmélet – A testi digitális*. (trans. Andorka György) *Metropolis* (2017) no. 1. p. 14.

14 Zuo, Hengfeng – Hope, Tony – Jones, Mark: *Tactile Aesthetics of Materials and Design*. In: Karana, Elvin – Pedgley, Owain – Rognoli, Valentina (eds.): *Materials Experience: Fundamentals of Materials and Design*. Oxford: Butterworth-Heinemann, 2013. pp. 27–38. op. cit. p. 29.

anyag, *materiális* textúrát megkülönböztetik az *észlelt* textúrától; míg az első az anyagok, tárgyak kétdimenziós felszínének vagy a háromdimenziós tömegének geometriai, fizikai és kémiai tulajdonságaira utal, a második a *materiális* textúrára adott fiziológiai és pszichológiai (érzelmi, asszociatív) reakciók összességére.¹⁵ A vizuális művészetekben, de a filmben is, a különbség a *valóságos*, *fizikai* textúra és *vizuális* textúra között húzódik meg: míg a háromdimenziós alkotásokban (szobrászat, építészet) az anyagoknak valódi, kézzel fogható, tapintható, *taktilis* textúrája van, a második esetben a valódi anyagától elválasztott textúra *szimulált*, illúziórikus, mint a trompe l'oeil vagy a fotórealista festmények esetében.¹⁶

A textúra filmes vonatkozásait Lucy Fife Donaldson filmteoretikus komplex rendszerként képzelel el: a fogalom rétegzettségéből kiindulva, főként a klasszikus, analóg korszak filmjeire vonatkoztatva, magyarázó elvként használja a különböző filmi elemek (zene, mozgás, színészi játék, tárgyak, anyagok) sűrű és kifinomult integrációjának leírására, a stílussá és jelentéssé összeálló hálózat, filmszövet jellemzésére.¹⁷ A film elemi, anyagi szintjeitől a nagyobb struktúrák, kompozíciós mintázatok felé haladva, többek között megkülönbözteti pl. a *film textúráját*, ami a a film megfogható anyagát, az analóg korszakban a celluloidot jelentette, az összes olyan vizuális jeggyel, amely a médium materialitására utalt (karcolások, kopások, szemcsék); ezzel szemben a *filmbeli textúrák* a profilmikus mezőben megjelenő díszlet- és kellékelemek, a *mise-en-scène*, design, jelmezek, smink textúráit jelentik. A továbbiakban Donaldson textúra-konceptiójának ezt a két elemét kiindu-

lópontnak tekintve, a hollywoodi effekt-filmek példáinak segítségével a digitális textúrák filmbe integrálását vizsgálom majd, azt a módot, ahogyan a narrációban a (*digitális*) *filmi textúra* és a *filmbeli* (*digitális*) *textúrák*, vagyis a mediális és diegetikus anyagok, szövetek közötti viszony és kölcsönhatás megjelenítődik. Ennek jegyében először a digitális film texturális kérdéseit tekintem át, majd rátérek a filmbeli digitális textúrák beágyazási és érzékelési problémáira.

Nosztalgia és képzaj: a digitális médium „saját” textúrája

Az analóg és digitális film közötti anyagi és technikai diszkontinuitás a látható texturalitás megváltozásával is leírható. Az analóg korszakban használt „celluloid” filmszalag¹⁸ olyan értelemben igen érzéki médium, hogy egyértelműen magán viseli fizikai létének és mechanikai mozgásának látható jegyeit: a vetítés közbeni mikroremegésekhez, vibrálásokhoz idővel az emulzió sokasodó karcolások, kopások és piszok látható nyomai adódnak hozzá. A filmszalag kora, használatának gyakorisága, kezelése, tárolási, archíválási körülményei beszédesen mutatkoznak meg a film vizuális textúrájában, legfőképpen abban, hogy a filmképnek egyáltalán van *saját* textúrája, vetítés közben érzékelhető materialitása. A digitalizációt különféle képpen teoretizáló szerzők leírásaiban visszatérő fordulat a film elanyagtalánodásának kérdése és értelmezése: David Bordwell az átállás lényegét a „filmről fájlra” váltásban látja;¹⁹ Lev Manovich

15 ibid. p. 29.

16 Fichner-Rathus, Lois: *Understanding Art*. Boston: Cengage Learning, 2012. pp. 54–55.

17 Donaldson, Lucy Fife: *Texture in Film*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014. pp. 164–168.

18 A digitális váltás után gyakran emlegetett „celluloid” megnevezés igazi „nosztalgia a nosztalgiában”, mivel a gyorsan öregedő, gyúlékony celluloid (cellulóz-nitrát) filmszalag csak a negyvenes évek végéig volt használatban, helyét az ötvenes évektől fokozatosan bevezetett, éghetetlen és mérettartó cellulóz-acetát, majd a poliészter (polietilén-tereftalát) alapú filmszalag vette át. Lásd: Enticknap, Leo: *Moving Image Technology: From Zoetrope to Digital*. London, New York: Wallflower, 2005. pp. 29–73.

19 „Films have become files.” Lásd: Bordwell, David: *Pandora's Digital Box: Films, Files, and the Future of Movies*. Madison, Wisconsin: Irvington Way Institute Press, 2013. p. 8.

szoftver-elve nyomán Elsaesser és Hagener a digitális film szoftver és hardver között megoszló, szétszóródó állapotáról beszél;²⁰ Lucy Fife Donaldson a celluloid vágásának „kézimunka” jellegét állítja szembe a digitális vágás közvetettségével;²¹ Vivian Sobchack az analóg audio-vizuális média materiális jegyeivel szemben az elektronikus jelenlét „radikális” anyagtalanságára és annak testi következményeire mutat rá;²² Laura Marks pedig úgy fogalmaz, hogy a digitális videó csak „virtuálisan létezik, mintha feladta volna saját testét.”²³ Ez az anyagtalanság egyúttal a „saját”, mediális textúra olyan értelemben vett hiányát jelenti, ahogyan azzal a film az analóg korban rendelkezett. Jennifer M. Barker például a *Toy Story* filmképeiről jegyzi meg, hogy azok textúrája tulajdonképpen érzékelhetetlen, mivel a film bőre olyan sima, mint egy műanyag labda: „*semmi szemcse, semmi érdesség, semmi rendetlenség.*”²⁴ A digitális filmet testetlen médiumként aposztrofáló diskurzusokat Ian Garwood szerint a digitális kép két azon jellegzetessége táplálja, hogy a manipulált, számítógéppel létrehozott kép mögött gyakran nincs valóságos referens, másfelől az interfész láthatatlan, és a digitális képpel mindig együtt jár egy „börtelen”, sima, éles, dehumanizált tökéletesség.²⁵

A látszólagos sterilitás azonban a digitális kép numerikus természetének köszönhetően rendkívüli

kompozíciós flexibilitást takar. Mivel a „digitális” metamédiumként kebelezte be és haladta meg más képalkotási eljárások technikáit, bármilyen képfajta hibátlanul tud imitálni – ezt a szimulációs képességet nevezi Philip Rosen „digitális mimikri”-nek, amivel a régi/indexikus és az új/digitális hibriditására, a kettő közötti átfedésre, illetve a két állapot közötti, távolról sem radikális különbségre világít rá.²⁶ A digitális mimikri sajátos esete a Laura Marks által megnevezett „analóg nosztalgia”, amikor a digitális médium vizuális effektek segítségével bújik analóg „bőrbe”, stílusként mímelve azt.²⁷ Ez játékfilmekben éppúgy jelentheti például az analóg, fotografikus apparátus kompozíciós hiányosságainak (kamerák fizikai korlátai, mélység-élesség, motion blur, lencse bevillanás) digitális imitálását, mint a celluloid nyersanyag szimulálását.²⁸ Az analóg korra és médiumra utaló apró tökéletlenségek „textúrával, kisebb hibákkal árnyalják a képet, telített, gazdag vizuális összhatást eredményezve,”²⁹ – és nem mellesleg, felelevenítik azt a véletlenszerűséget, ami teljességgel hiányzik a digitális képalkotásból. A mediális nosztalgia egyfelől a Bolter és Grusin által remedializációnak nevezett, új médiumok megjelenését kísérő, a régi médiumo(ka)t „birtokba vevő” jelenség egészen egyedi esete,³⁰ másfelől az egykor öregedésre, kopásra, pusztulásra képes, de most valóban

20 Elsaesser – Hagener: *Digitális film és filmelmélet – A testi digitális*. p. 10.

21 Donaldson, Lucy Fife: *Texture in Film*. p. 34.

22 Vivian Sobchack: A vászon és a képernyő színhelye. (trans. Kaposi Ildikó) *Metropolis* (2001) no. 2. pp. 8–22.

23 Marks: *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. p. 147.

24 Barker, Jennifer M.: *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. Berkeley: University of California Press, 2009. p. 45.

25 Garwood, Ian: *Sense of Film Narration*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2013. pp. 71–72.

26 Rosen, Philip: *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001. pp. 301–349.

27 Marks: *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. p. 152.

28 Az analóg nosztalgia más médiumokban is tapasztalható háttéréről lásd: Schrey, Domink: *Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation*. In: Niemeyer, Katharina (ed.): *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014. pp. 27–38.

29 Flueckiger, Barbara: *Photorealism, Nostalgia and Style. Material Properties of Film in Digital Visual Effects*. In: North, Dan – Rehak, Bob – Duffy, Michael (eds.): *Special Effects: New Histories, Theories, Contexts*. London: Palgrave Macmillan, 2015. pp. 78–96. op. cit. pp. 89–90.

30 Bolter, Jay David – Grusin, Richard: *A remedializáció hálózatai*. (trans. Babarcsi Katica) *Apertúra* (2011) no. 6. <http://apertura.hu/2011/tavasz/bolter-grusin>

eltűnőben lévő analóg jelenség meghosszabbítására tett, önreflexív, a két médiumot integráló kísérlet.

Ezek a felvetések néha elfelejteni látszanak azt, hogy a digitális videóval a kezdetek óta együtt járt a hibaképesség és gyenge minőség. A rossz felbontás, pixelesedés, kódhiba, a veszteséges tömörítés és a „feledékeny” pixellekké széteső képsorok a felhasználók számára a mai napig ismerős jelenségek, a digitális képhiba pedig önálló művészeti ággá (glitch art) fejlődve hirdeti az újmediaesztétika hibáiban, a digitális kép saját zajában gyökerező, és önnön pixel-textúrája felkínálásában rejlő potenciálját. A „bit-rothadás”³¹, a glitch, amennyiben spontán, lehet annak a bizonyítéka, hogy „a kontroll sohasem teljes,”³² de a különböző céllal előállított, „performatív glitch-ek”³³ végső soron a mediális, analóg nosztalgia digitális párdarabjai. Közös bennük, hogy a hibák, tévedések egyaránt implikálják a sérülékenység, múlandóság és a materialitás, anyagiság illúzióját. Laura Marks-nak a filmet multiszenzoriális médiumként leíró elméletében külön helye van a digitális videó képhibáinak, amennyiben ezek a médium fizikalitását hangsúlyozzák, azt a paradoxont, hogy legyen szó kopott celluloidról vagy sérült kodekekről, a gyengébb képminőség közvetlenebb befogadói kapcsolódást vált ki, mivel felidézi az anyag hosszú, időbeli vagy mediális utazását, valamint a gépi (hiba) és az emberi (hiba) közötti rokonságot.³⁴

Horgonyzás érintéssel: digitális textúrák bevezetése a narratív filmbe

34

A digitális képkalkotás kilencvenes évektől egyre látványosabb, piaci sikereket generáló integrálása a

hollywoodi filmbe a szervesen, élettelen felületek (pl. *Tron, avagy a számítógép lázadása / TRON*, Steven Lisberger, 1982), jelenségek (pl. *Úrszerekek II: Khan haragja / Star Trek: The Wrath of Khan*, Nicholas Meyer, 1982) után elhozza a különböző, létező vagy kitalált karakterek, idegen életformák megjelenítésének lehetőségét. A mélytengeri lények, dinoszauruszok, alakváltó robotok vagy műanyagjátékok történetei lényegében a megszemélyesített számítógépes grafika és az emberi szereplők közötti érintkezés, találkozás lehetőségeit narrativizálták. Ezekben a korai példákban a megvilágítás és mozgás mellett a felületi textúrákra többféle szerep hárult: szenzációs attrakciós jellegük mellett egyértelműen utaltak ezen lények szoftver-generált eredetére, és nagy szerepük volt a karakterek környezeti miliőbe integrálásában, az élőszereplők, reális helyszínek és számítógéppel generált elemek mediális hibriditásának áthidalásában.

Bár a néző számára a filmbeli materiális textúrák, illetve az utómunka során hozzáadott szimulált textúrák egyaránt távoli, elérhetetlen, csupán észlelt textúrákként jelennek meg, a digitális effektek szerepe lényegében a valóságos és szimulált anyagok érzékelése közötti különbség ledolgozása, kiegyenlítése lesz. A textúra nem kötődik exkluzívan egyetlen érzékszervhez sem, de liminális jelenségként a tapintás, érintés és a látás közötti határon helyezkedik el,³⁵ ami a digitális textúrák esetében nyomatékosabban érvényesülő vizuális és taktilis jegyekben nyilvánul meg. Dan North az effektek által keltett illuzórikus hatásról és virtuális karakterekről írott 2008-as könyvében azt hangsúlyozza, hogy a kép taktilis természetét a szoftver-korszakban éppen a vizuális effektek erősítik fel: „a megjelenített különleges textúrák változatossága (dinoszaurusz bőr, fémes csillogás, szőr,

31 Gibson a jelenséget így írja le: „Az Elkerített Városban (...) minden fél tucát, gondosan ápolat bit-rothadás szűrőjén látszik át, mintha az itt lakók szándékában állna, hogy megingathatatlan és gyászos világképeket a hely legapróbb fraktáltextúráiban is kifejezésre juttassák (...) melyek egyfolytában szétbomlanak, feltárva más, ugyanolyan molyrágta textúrákat.” In: Gibson, William: *A hónap tegnapija*. (trans. Pék Zoltán) Budapest: Metropolis Média, 2006. p. 185.

32 Cubitt, Sean: *Glitch*. *Cultural Politics* (March 2017) no. 1. pp. 19–33. op. cit. p. 20.

33 *ibid.* p. 31.

34 Marks: *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. p. 159.

35 Bora, Renu: *Outing Texture*. In: Sedgwick, Eve Kosofsky (ed.): *Novel Gazing: Queer Readings in Fiction*. Durham: Duke University Press, 1997. pp. 94–127. op. cit. p. 101.

nedvesség, jég) azzal a lehetőséggel kecsegteti a nézőt, hogy megérintheti ezeket.”³⁶ És valóban, a korai példákban az emberszereplők szinte mindig meg is érintik a effekt-generált objektumokat és lényeket, nagyban hozzájárulva ahhoz, hogy a nem létező, tapinthatatlan textúrák a lehető legérzékibben testesüljenek meg. A karakterek interakciója ezekkel az anyagokkal a filmnéző számára is útmutatással szolgál, mivel ezekben az érzékszervi benyomásokat dramatizáló „tapasztalási jelenetekben” a színészek mintegy „emocionálisan előjátsszák” számára az ámulat, döbbenet, félelem vagy megrökönyödés hűha-reakcióját.

A *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) először szolgált „*hihető fotografikus kép[pe]l az egyébként lefotózhatatlan dolgokról,*”³⁷ vagyis a referenciálisan fiktív dinoszauruszokról. Spielberg filmjében az effekt-generált állatok megjelenítésének fotografikus realizmusát gondos textúrázás,³⁸ és különféle lehorgonyzási (*anchoring*) eljárások tetőzték be, melyek segítségével a dinoszauruszok jelenléte, kinézete, tömege, mozgása, a bőr redőit is beleértve, perceptuálisan valóságosként tűnt fel, ezzel is erősítve a benyomást, hogy közös kartézianus téren osztoznak a filmbeli emberekkel.³⁹ A részletek élethű kidolgozására még alkalmatlan korabeli szoftver-technológiát animatronikus bábok használata ellensúlyozta a közelképeken, így a dinoszauruszok materialitásának, tapintható anyagszerűségének illúzióját ekkor a hagyományos makett- és az új számítógépes technológia, vagyis a speciális és a digitális vizuális effektek⁴⁰ együttesen hozták létre. Később a filmtrükk-apparátus⁴¹ önreflexivitása köszön vissza a diegetikus világba másképp beépülő, kizárólag

számítógépes effektekkel létrehozott fantasztikus lények esetében, melyek környezetet másoló, adaptív felületi textúráikkal tűntek ki. A *mélység titka* (*The Abyss*, James Cameron, 1989) áttetsző víz-testű, fémes színű, hullámzó felületű pszeudopodja kigyóként tekeregve mozog a levegőben, leginkább állagával nyugóztatva le a vele találkozó diegetikus-, illetve mozitermi nézőket. A soft surface és morphing technika ötvöztetésével megjelenített idegen életforma anyagával és alakjával kommunikál: a találkozás kulcspillanatában néhány legénységi tag arcvonásait, illetve grimaszait kopírozza le 3D-ben. A kapcsolatfelvétel kiteljesedéseként Lindsey (Mary Elisabeth Mastrantonio) „belemártja” mutatóját a lénybe, és meg is kóstolja az ujjbegyén maradt cseppet. A minta azonosítása („Tengervíz!”) egyértelművé teszi, hogy az ismeretlen lénynek/effektnek nem az anyaga, hanem textúrájának megjelenése, mozgása, viselkedése volt az igazi attrakció. A vele sok tekintetben rokon vonásokat mutató, a *Terminátor 2. – Az ítélet napjában* (*Terminator 2: Judgment Day*, James Cameron, 1991) bevezetett T-1000 alakváltó, szilárd és cseppfolyós halmazállapot váltogatására képes terminátor önálló alak híján maga a folyamatos ideiglenesség és metamorfózis; az embereket és környezeti elemeket megtévesztően utánozó lény itt már agresszív és invazív: részben vagy teljesen szűrőfegyverré alakulva „érintéssel” gyilkol, előrevetítve a VFX sebességet, váratlanságot indukáló és veszélyérzetet stimuláló potenciálját.

A digitális képalkotást az ipar és a közönség számára is sikeresen bevezető negyedik alapfilm, a teljes egészében digitálisan animált *Toy Story* (John

36 North, Dan: *Performing Illusions. Cinema, Special Effects and the Virtual Actor*. London: Wallflower, 2008. p. 21.

37 Prince, Steven: *True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory*. pp. 28–29.

38 A *textúrázás* (texture-mapping) a legbevettebb eljárás a 3D modellek fotorealisztikus megjelenítésére, melynek során fényképezett vagy szoftverrel (pl. Photoshop) generált felületi minta, textúra álló- vagy animált 2D képét simítják rá egy 3D objektum drótvázis modelljére. Bővebben lásd pl.: Flückerger, Barbara: *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren, 2008. pp. 80–85.

39 Prince: *True Lies*. p. 33.

40 Speciális effektek (SFX) alatt a mechanikus, kamera előtt, forgatás közben (live action) alkalmazott trükköket (robbantás, pirotechnika, maszkok, stb.) értjük, vizuális effektek (VFX) alatt pedig azokat a képalkotási, utómunka során alkalmazott manipulációkat, melyek az analóg korban optikai eszközökkel, újabban digitális kontextusban szoftverekkel végeznek.

41 Cameron filmjeiben a reflexivitás és attrakció viszonyáról bővebben lásd: Andorka György: *Tükör és füst. Medialitás, képalkotás és nézői pozíciók James Cameron filmjeiben. Metropolis* (2012) no. 4. pp. 34–46.

Lasseter, 1995) meglepően „valódinak”⁴² látszó hétköznapi játékok szerepletetésével hidalja át frappáns józansággal a műanyag tárgyak érzete és a korai digitális kép nyersessége, texturális csiszolatlansága közötti hasonlóságot; a fényes plasztik textúrák sikeres imitálása éppen azon profán, közönséges tulajdonságok iránt ébreszt elismerést, amelyek a valódi műanyag-játékok esetében teljesen mellékesekek és érdektelenek.⁴³ Az emberi érintést átvitt és konkrét értelemben is tematizáló történetet végigkíséri a „hiányzó kéz” képzelete, mivel az önálló életre kelt játékgúrákat a prologus rögtönzött bábelőadásában még gazdájuk, Andy animálta a „saját” kezével. A korai példák tehát a szimulált textúrákat szenzációsként, elevenként és érinthetőként pozicionálják, anélkül, hogy bármit is megelőlegeznének a későbbi halmozás, tobzódás, öszszecsapás és rombolás látványos lehetőségeiből.

Blockbuster haptikusság és digitális többlet

A digitális kép (és hang) új texturalitása, főleg a hollywoodi fantasy és sci-fi felől nézve, a high-tech, magas felbontású textúrák maximális, azokat a túlingerelt érzékekhez igazító, közelítő kontrolljában és alakíthatóságában, illetve ezek spektakuláris felhasználásában nyilvánul meg. A legtöbb speciális-, illetve digitális vizuális effekthez hasonlóan a textúrázás is technológia- és korfüggő, vagyis pontosan dokumentálja a gyártási kor technikai fejlettségét. Az új

textúrák kifinomultabbak és részletgazdagabbak, de a CGI „valóság-fetisizmusa,”⁴⁴ illetve a mögötte álló gyártási, kulturális kontextus és ipari cél lényegében változatlan: a gyorsabb processzoroknak köszönhetően olajozottabban mozgatható nagyobb adatmennyiség így a különböző lények, objektumok és helyszínek emelt szintű fotórealisztikus megjelenítésének szolgálatába állhat. Az itt tárgyalt kortárs hollywoodi effekt-filmekben a részletgazdag textúrák diegetikusan is tematizálódnak a történetekben azáltal, hogy a filmbeli szereplőket és a nézőket egyaránt érintő érzékszervi élmények, túltermelési és hiperfogyasztási hálózatok résztvevői lesznek.

Ez a vizuális és texturális túlfinomultság meglátásom szerint új típusú többletben nyilvánul meg, melyet a Kristin Thompson által bevezetett film-többlet (*cinematic excess*) fogalma⁴⁵ nyomán „digitális többletnek” fogok nevezni. Thompson az orosz formalisták elméletei alapján eleveníti fel a film-többlet narráción túli jelenségét; eszerint a műalkotásban ellentétes, egyfelől az egységért, homogenitásért és koherenciáért, másfelől az abból való kitörésért harcoló erők feszülnek egymásnak. A Thompson által idézett Stephen Heath meglátásában a többlet a film anyagisága és a benne lévő egységesítő struktúrák közötti konfliktusból ered; annak a materialitásnak a következménye, amelyből a film építkezik, de amelyet a végső műben láthatatlanul el kell varnania: „A homogenitást az elnyomott anyagiság kíséri, és a kontinuitás formái kiprovokálják a veszteség alakzatainak a film textúrájában való megjelenését (...).”⁴⁶ A többlet a Thompson által említett példákban gyakran a haj, bőr, textilek, anyagok, tárgyak, ruhák színeiben, mintáiban, felületein, vagyis a filmbeli

42 Chion, Michel: *The Sensory Aspects of Contemporary Cinema*. In: Richardson, John – Gorbman, Claudia – Vernallis, Carol (eds.): *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*. Oxford: Oxford University Press, 2013. pp. 325–330. op. cit. p. 327.

43 Barker: *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. pp. 45–46.

44 Dan North és társai mindenek az ipari-gazdasági meghatározottságát emelik ki: „Nincs erre »természetes« vagy »evolúciós« magyarázat, csak a közös cél, amin a számítógépes grafika ipara és a filmipar osztozik, az előbbi a workshop az utóbbi showroom számára, és mindkettőt az állítja, hogy a megnövekedett fotórealizmus iránti kulturális igényt elégítik ki.” North, Dan – Rehak, Bob – Duffy, Michael: Introduction. In: North, Dan – Rehak, Bob – Duffy, Michael (eds.): *Special Effects: New Histories, Theories, Contexts*. London: British Film Institute, 2015. pp. 1–15. op. cit. p. 11. (Kiemelés az eredetiben.)

45 Thompson, Kristin: *The Concept of Cinematic Excess*. *Cine-Tracts* (1977) no. 2. pp. 54–64.

46 Heath, Stephen: *Film and System: Terms of Analysis*. Part I. *Screen* 16 (1975) no. 2. p. 10. Idézi Thompson *ibid.* p. 54.

textúrában találja meg a kifejeződés helyét. A fogalom közel áll a Roland Barthes által bevezetett „harmadik jelentéshez,” mely lényegében nem jelentés, hanem olyasvalami, ami a jelentést befolyásolja, felforgatja, netán meg is hiúsítja: „a jelentőre vonatkozik, nem pedig a jelentettre, az olvasásra, nem a megértésre: ez [maga a] »poétikus« megragadása.”⁴⁷ Példaként Barthes úgy írja le a *Rettegett Iván* (Ivan Groznyj, Szergej Eisenstein, 1948) egyik képkockáján a szereplők bőrének, hajának textúrájára való felfigyelés folyamatát, mint ami túlmutat a figurákon, és azok kinézetén: a „csúnyán és súlyosan matt, tompa” aspektus megpillantása kivezet az elbeszélésből, bár nem szakítja meg azt; a látvány anyagosságának jelenlétével szembesít.⁴⁸

A többlet sok közös vonást mutat a képzőművészetből átvett haptikus fogalmával. Laura Marks az érzelmek és emlékezet kísérleti videófilmekben való megjelenését vizsgálva a filmélményt optikai és haptikus látvány dinamikus együttműködéseként írja le.⁴⁹ Az időnként szemcsézett, alul- vagy túlexponált, alacsony felbontású, lebegő, testetlen képek Marks szerint erős multiszenzoriális aspektusokkal rendelkeznek, minőségek, részletek érzékelésére irányítva a figyelmet, vagyis egyfajta „haptikus látást” hívnak elő. A hiányokkal, azonosíthatatlan formákkal teli filmképek a nézőt közreműködésre, megfejtésre, kiegészítésre invitálják. A mindent kontrolláló optikai vizualitással ellentétben a haptikus látvánnyal szemben a néző, akinek szubjektivitása feloldódik „a képpel való közeli és testi kontaktusban,”⁵⁰ nem értelmez, hanem a testével reagálva fogadja be a képeket. Marks gyakran emeli ki a textúra liminális fogalmának jelentőségét ebben a látványban és befogadási modellben, melyben

a „haptikus képek közelebb, túl közel hozzák a nézőt hogy megfelelően, helyesen lásson...”⁵¹ A haptikus látás pedig „inkább tárgyának felületén marad, nem hatol a mélybe, nem formákat akar megkülönböztetni, hanem a textúrát megfigyelni.”⁵² Mind a haptikusság, mind a film-többlet esetében a jelenség észlelési, fenomenológiai meghatározottságát hangsúlyozzák a szerzők; Thompson szerint a film „gazdag észlelési mezőként”⁵³ perceptuális felfedezésre invitálja a nézőt, hogy hosszabban időzzön el a kompozíció, színészet, vágás vagy hang triviális részletein: „Többlet jelenik meg abban, ahogyan a dolgok történnek (...) bármilyen stílusbeli kiválás a nézőt rávezetheti a többlet tudatosítására (...) Problematikus vagy tisztázatlan, homályos elemek nagy valószínűséggel többletté válnak.”⁵⁴ Olyan a film cselekményén túlmutató, abból kiváló részletekről van szó tehát, amelyek „egy másik regiszterben nyerik el az értelmüket.”⁵⁵

A hollywoodi blockbusterekben a vizuális effektek alapvetően a látvány feletti optikai kontroll olyan megnyilvánulásai, melyek az attrakció jegyében a totális megmutatást ajánlják fel a nézőnek. A kidolgozott, digitálisan generált textúrák megszorodása a 21. századi effekt-filmekben a vizuális részletek, a film texturális aspektusainak felértékelődését mutatják, és ilyenként egy Marks által leírt, de más típusú haptikus nézőmódot hívnak elő. A digitális effektek következményeként is elszaporodó rombolási, pusztítási jele- netekben ezen textúrák szétbomlása néha hosszú pillanatokra a cselekményen kívülre emeli a filmet. A digitális többlet megjelenése azért lehet jellemző ezekre a jelenetekre, mert az effekt-generált objektumok és lények effektekkel való elpusztítása nemcsak másképp készül, de másként is fest, mint a valóságos, fizikai

47 Barthes, Roland: A harmadik értelem (trans. Kálmán László). *Filmspirál* 7 (1997) no. 2. pp. 1–15. op. cit. p. 2.

48 Ibid. p. 10.

49 Marks, Laura U.: Video Haptics and Erotics. In: Marks, Laura U.: *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002. pp. 1–20.

50 Ibid. p. 13.

51 Ibid. p. 16.

52 Ibid. p. 8.

53 Thompson: *The Concept of Cinematic Excess*. p. 59.

54 Ibid. p. 60.

55 Watkins, Lisa: Excess, Cinematic. In: Branigan, Edward – Buckland, Warren (eds.): *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*. Routledge, 2013. pp. 178–182. op. cit. p. 179.

objektumoké. Mintha a felület, és ezáltal a film-többszörlet lehetőségének kontrolljára törekvő hollywoodi film szoftverrel, csapatmunkában tervezett és létrehozott látványának kontinuitása ilyenkor maga is sérülne, hasadozna, ami saját, mediális textúrája felfelcsúszásához vezet: a filmbeli, effektekkel létrehozott, diegetikus textúrák között maga a digitális textúra jelenik meg.

A következő négy hollywoodi látványfilm cselekménye elsősorban a science-fiction és akció-kaland zsánerkódjaival tematizál biopolitikai, tudományetikai és poszthumanista kérdéseket, de ezekhez minden esetben az anyagság, a materialitás problematizálásán keresztül vezet az út, legyen szó génmanipulált dinoszauruszokról (*Jurassic World*), 8-bites videojáték pixel-karaktereiről (*Pixel*), nanotechnológiával létrehozott ember-robotról (*Terminátor: Genisys*) vagy tárgyak, élőlények zsugorításának kísérleti technológiájáról (*A Hangya*). A vizuális és narratív keretezésben a digitális textúra *felszíni* (dinoszaurusz bőr), illetve *strukturális*, szerkezeti jelenséggé (pixelekből álló lények, bőrfelszín alatt operáló nanorobotok) vagy egyenesen a tér és anyag fogalmán túli minőségként jelenik meg, és a diegetikus világot keretező eleje- vagy végefőcímmel éppúgy domináns grafikai motívuma, ahogyan a narratív tetőpont végső összecsapásának is meghatározó vizuális eleme.

Pixel-pikkely és video glitch

„Jurassic World nem természetes. Nem valóságot rendeltek tőlem, hanem még több fogat.” (Dr. Wu, Jurassic World)

A Michael Crichton regényéből adaptált, szérianyitó *Jurassic Park* több elemét is átvevő *Jurassic World* ismét a géntechnológia, digitális számítógépek és üzleti, kereskedelmi tervezés motívumait ötvözi, ezúttal mindhármát a fokozás, a többszörlet jegyében. Az új rész, a militarista motívum bevezetése mellett, tematikusan is

a park kényszerítő fejlesztése, a kötelező upgrade köré szerveződik, mely a konfliktus fő forrása. A sziget (Isla Nublar) az attrakció, a látványosság szinonimája, mely a kapitalista fejlődéskényszerrel modellező, állandóan újdonságokat követelő közönség nyomása alatt áll, ahogy Clair (Bryce Dallas Howard), a menedzser magyarázza: „A parknak időről időre új attrakcióra van szüksége, hogy a látogatók érdeklődését felfűtse. A génmódosítás fokozza a hűha-faktort (...) A közönség mindig nagyobb, hangosabbat, több fogat akar.” Az újdonság ezúttal a méret, minőség, mennyiség fokozását egyszerre jelképező génmanipuláció következménye, melyet a több faj DNS-éből kikevert hibrid Indominus Rex testesít meg.

W. J. T. Mitchell biokibernetikai reprodukciónak nevezi a számítógépes technológia és a biológiai tudományok ötvözését,⁵⁶ mely a kortárs kultúrában felváltja a benjamin technikai reprodukciót. A digitális képalkotás mindezt már az eredeti *Jurassic Park*-ban gyakorlatba ültette, hiszen ahogyan a park sérült DNS alapján rekonstruált dinoszauruszai sem „valódi” óriáshüllők, hanem az eredeti klónjai voltak, úgy vizuális megjelenítésüket is hasonló manipuláció jellemezte: a valóság „DNS-ébe” ágyazott számítógépes effektek a filmkép „génésebészete” révén hozták létre élethű szimulációikat. Az új franchise-részben a genetikai hibriditás elve a vizuális megjelenítés hibriditásában köszön vissza, amennyiben a dinoszauruszok (pl. velociraptorok) digitális effektek és motion capture technológia, vagyis pixel-bőr és emberi mozgás ötvözeteként jelennek meg. Az óriáshüllők új generációját ezen túl vizuálisan precízebben kidolgozott részletek, testrészek és textúrák jellemzik, de a „többszörlet-elv” nemcsak a valóságban, hanem a méreteken,⁵⁷ illetve az intelligenciában is megnyilvánul.

Az első rész könyvében gyerekekre vadászó, itt már fogságban idomított velociraptorai veszélyes, de tanítható, névvel, egyéniséggel felruházott, külsejükben is impresszívebb vadállatok, melyek kommunikációs- és fókuszáló készségükkel tűnnek ki. Mindehhez

56 Williams, W. J. T.: A műalkotás a biokibernetikai reprodukció korszakában (trans. Hornyik Sándor). *Magyar Építőművészet* 19. <http://magyarepitomuveszet.mm-art.hu/hu/vizkult.php?id=783>

57 A T-Rex négy méteres formátumát többszörösen meghaladó, tizenkét méteres I-Rexnél is gigantikusabb a vízben élő, tizenhét méter hosszú Moszaszaurusz.



Jurassic World

nagyban hozzájárul a felületi textúrák viselkedése, melynek tervezésében fontos újítás volt a rétegenként megtervezett lények⁵⁸ csontszerkezetére, izmaira és húsára precízebben tapadó pikkelyes dinoszaurusz-bőr, amely így a kígyók pikkelyeihez hasonló, élethű plaszticitással nyúlik és feszül.⁵⁹ A természetesebb benyomáshoz nemcsak a valódi izommunkát mutató mozdulatok felületi effektjei, hanem a raptorokat „alakító”, érzékelőkkel felszerelt táncosok motion capture-rel rögzített gesztusai, testtartása is hozzájárult, mely olyan részletekkel árnyalta az összképet, mint a figyelmet jelző billentett fejtartás, vagy a futás közben ismerősen egyensúlyozott felsőtest. Ellenpontjuk a gigantikus, betörhetetlen és könyörtelen I-Rex, melynek bőre éppen gigantikus méretei miatt kerül előtérbe: a rejtőző óriáshüllő testrészei (végtagjai, szája, nyelve) az emberszereplők képbentartása miatt gyakran közelnézetben jelenik meg; mivel kaméleon-génjeinek köszönhetően a környezet színét, mintázatát imitáló kamuflázsra képes, a természeti környezet textúrái a legváratlanabb

pillanatokban I-Rex bőrré alakulva jelezhetik a közvetlen veszélyt.

Az ilyen módon is érzékeltetett mediális és diegetikus textúrák egybeoldódása a militarizálódó helyzet, az ember-állat összecsapások megszaporodásával éri el a tetőpontját. Mitchell „metakép”-nek nevezi a „digitális és analóg kód, DNS szekvencia és az abból létrehozott élőlény” azon palimpszesztikus egymásba szövéődését, amikor a *Jurassic Park* egyik velociraptorának bőrére egy DNS-kódokat mutató oktatófilm vetítősugara vetül;⁶⁰ ennek párjeleneteként itt az egyik velociraptor találkozik egy dilophosaurusz mozgó hologramjával a központi csarnok előtérben: a két különböző ontológiájú vizuális illúzió (CGI és vetített kép) összecsapása, a hologram keresztülugrása mintegy felvezeti az üldözési jelenetek hasonló mediális-texturális egybemosódásait. Az I-Rex üldözésének képeit a katonák és velociraptorok minikamerái a központi, óriásképernyőkkel felszerelt vezérlőbe továbbítják; a zöld és kék árnyalatú technikai képek nemcsak a viselőjük mozgását, futását, gyors gesztusait

58 Lásd erről Tim Alexander VFX szakember ismertetését. Failles, Ian: A whole new *Jurassic World*. *fxguide* (2015. június 17.) <https://www.fxguide.com/featured/a-whole-new-jurassic-world/>

59 Glen McIntosh, a film animációs szakembere így részletezi az újítást: „A tipikus textúrázásban azt látjuk, hogy ha a tagokat kinyújtják, a textúra maga is velük nyúlik; itt azonban egy olyan pikkely-részletességű rendszert terveztek meg, melyben a pikkelyek közötti rész megnyúlik, de maguk a pikkelyek nem. Hasonló történik akkor, mikor egy kígyó elnyel egy tojást: láthatjuk, amint a pikkelyek közötti bőr megfeszül, de a pikkelyek változatlanok maradnak.” Failles, *ibid*.

60 Mitchell: *A műalkotás a biokibernetikai reprodukció korszakában*.

dokumentálják, hanem az I-Rex támadásait és gyilkos ámokfutását. A videóképeken mediált, szoftverrel generált dinoszaurusz pixel-textúrája a sebesség, akció, agresszió jeleneteiben haptikus látványként oldódik bele a digitális képi textúrába, miközben a kép zaj, a transzmisszió zavarai a felismerhetetlenségig torzítják mindkettőt.

A végső összecsapásból az emberszereplők fokozatosan kiszorulnak, hogy a „több fog” elve alapján az erőviszonyok és vizuális ábrázolhatóság szempontjából is kompatibilisebb három dinoszaurusz-fajnak adják át a terepet. A széteső mediált kép által előkészített pixelcsatában a velociraptorok, a több méter magas T-Rex és I-Rex gigantikus CG-testei egyre kaotikusabban töltik ki a képmezőt, beazonosíthatatlan és elmosódó részletek halmozásával számolva fel a láthatóság és nézői tájékozódás utolsó kapaszkodóit. A poszthumán harc jelenet ekkor vált át a digitális többlet dimenziójába, ahol vizuális effekt-tömeg áll szemben vizuális effekt-tömeggel; a kép fátyolos textúrái az óriáshüllők illuzórikus materialítására irányítják a figyelmet, miközben a küzdelmet ironikus módon egy még nagyobb pixel-konglomerátum, a Moszasaurusz dönti el, könnyedén a tengerbe ragadva a nyeresre álló I-Rexet. Ezekben a pillanatokban nemcsak a szoftvergenerált lények sérülnek meg, de a digitális kép mediális textúrája, kontrollált pixelfelzáró is felfelik, a nézőt a senkiföldjére vetve ki a diegézisből.

Gigantikus pixelek:

a mikrotextúra léptékváltása

„Elnök úr, nincs olyan nemzet, melynek haditechnológiájával épületeket lehetne pixelekre bontani.” (Violet, Pixel)

Chris Columbus filmjének emblemikus ikonográfiai egysége a láthatóvá tett, diegetikus térbe beengedett óriáspixel. A Patrick Jean rövidfilmje (*Pixels*, 2010) alapján készült sci-fi komédiában a NASA űrbe kilőtt időkapszuláját egy földönkívüli kultúra háborús felhívásként értelmezi, ezért a benne talált játéktérmi világbajnokság dokumentációja alapján néhány korabeli videojáték (pl. Centipede, Pac-Man, Donkey Kong, Super Mario) felnagyított, 3D változatait küldi a Földre. A film tipikus képviselője annak a „videojáték pastiche” trendnek, amelybe pl. a *Scott Pilgrim a világ ellen* (*Scott Pilgrim vs. the World*, Edgar Wright, 2010), a *Tron: Örökség* (*Tron: Legacy*, Joseph Kosinski, 2010) vagy a *Rontó Ralph* (*Wreck-it-Ralph*, Rich Moore, 2012) tartozott; a *Pixel*hez hasonlóan ezek a filmek is felszabadultan remediálják a divatjamúlt játékformák technikai primitívizmusát (pl. alacsony felbontás, nyers technikai kivitelezés), ahelyett hogy ellepleznék, vagy feljavítanák azt.⁶¹ Ebben a számítógép „csecsemőkora” iránti, expliciten önreflexív, digitális nosztalgiában egyszerre van ott a visszavágyódás a nyolcvanas évekbeli, felhasználói ifjúkorba, illetve a technológiai fejlődést látványosító erős kontraszt az ezredforduló utáni, nagy felbontású, high-tech digitális kép és annak primitívebb verziója, egy divatjamúlt játék vizuális megjelenése között, mely időben éppen elég messzire került ahhoz, hogy újra felfedezzék.

A pixel, mint a digitális kép legkisebb szerkeszthető, szabad szemmel észlelhetetlen egysége, olyan mint az anyag számára az atom,⁶² vagy az élő organizmus számára a DNS⁶³: láthatatlan és oszthatatlan építőkocka, mely a technikai fejlesztések nyomán egyre kifinomultabban manipulálható. Miközben a nagyfelbontású képen belüli pixelek mérete a mennyiségük növekedésével párhuzamosan csökken, a korai, 8-bites korszak szögletes, kockás stílusa egy láthatóbb bitmap-struktúrát idéz, a médium textúrájának nyíltabb megmutatkozását.

61 Sperb, Jason: *Flickers of Film: Nostalgia in the Time of Digital Cinema*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2015. pp. 36–37.

62 Nicholas Negroponte vont párhuzamot először az atomok és bitek között, Lev Manovich pedig az újmédia-objektumok legkisebb atomjainak nevezte a pixeleket. A témáról lásd még: Galloway, Alexander R.: *The Pixel*. In: Candlin, Fiona – Guins, Raiford (eds.): *The Object Reader*. New York and London: Routledge, 2009. pp. 499–502.

63 Ennek részleteit és kortárs művészeti kontextusát lásd McCarthy, Steven: *The Art Portrait, the Pixel and the Gene: Micro Construction of Macro Representation*. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 11 (2005) no. 4. pp. 60–71.



Pixel © Sony Pictures
Entertainment INC. / InterCom

Columbus filmjében a remediáció e két textúra kontrasztjában válik látványossá, ahogyan az alacsony felbontású, 8-bites játékok világa, karakterei bevonulnak a kortárs nagyváros fizikai terébe, a diegézisen belül hozva létre a valós és a digitális egyidejűségét.⁶⁴ Ez a hibriditás, a lefilmezett valóság és a digitális animáció kettőssége ugyanakkor a hipermediáció azon esete, melyben a közvetítettség nyilvánvalóvá válik, hiszen a 8-bit hommage ironiája éppen az, hogy a régi ilyen formájú felelevenítését tipikusan újmédia-effektek teszik lehetővé.⁶⁵ A *Pixel* című film mindezt azzal is fokozza, hogy a kétdimenziós pixelek háromdimenziós térben való megjelenítéséhez a Lego-, illetve Minecraft formavilágot idéző, nagyobb méretű, vibráló fényt kibocsátó, színes kockákat (voxelek) használ, melyek sajátos hangeffektus kíséretében omlanak le vagy állnak össze.

A pixel-textúra mediális transzparenciája, illetve a virtuálisból a valós térbe való átvezetése rögtön a főcím-jelenetben elkezdődik, mely a játéktermi játékot a maga nyolcvanas évekbeli valóságában mutatja meg, úgy, ahogyan azt a főszereplők gyerekkorukban játszották. A stáblista utcai képekre montírozott, tetriz-elemekként aláhulló, 8-bites feliratai pár perccel később az árkád játékok útvonalaiiba íródnak bele, ami egy kínáló tervezőgrafikai fogásnál előremutatóbban foglalja össze a két tér közötti átjárhatóságot; a hamarosan kezdődő verseny feszültségében pedig a főhősök alakja körül keringenek megsokasodva a

képernyőről kiszabadult 8-bit motívumok. Később, a videojáték-invázió idején, ennek mintegy ellenpárjaként a pixel-formátum olyan hétköznapi vizuális mintázatokban köszön vissza, mint a katonai egyenruhák színes mozaikos rendfokozatai, Ludlow Lamonsoff polómintája, vagy a korai győzelmet ünneplő fogadáson a zenekar mögötti fal fekete-fehér pixel-ornamentikája.

A valóságot bekebelező digitális média direkt allegóriájaként a pixel-lények interakciója a földiekkel ennél jóval húsba vágóbbnak mutatkozik. Az invázió célja a földi világ pixellesítése, amit az idegenek által kontrollált játéktárgyak közvetlen érintés útján, mintegy fertőzőként terjesztenek. A pixellizáló érintés egyben kettős fordítás a kétféle kódnyelv között: míg a diegézisben tárgyak, élőlények transzformálódnak absztrakt, darabos pixel-nyelvre, mediális értelemben a nagy- és az alacsony felbontás összecsapása ez, melyben a primitívebb látvány vírusként terjedve gyarmatosítja a fotorealista reprezentációt. A látványos metamorfózisok a felnagyított pixel-kockák elszaporodásához vezetnek, mely a digitális képi textúra materialitásával szembeesít, olyan metaképeket hozva létre, melyekben ismét a mediális és diegetikus textúrák vetülnek egymásra. Mindez csak fokozódik a földi ellensapással, melyben az egykori árkádbajnokok felnőttként szállnak szembe gyerekkoruk videojátékainak 3D változataival, Centipede csatatérre változtatva a Hyde Parkot, vagy Pac-Man útvonalakká New York ideálisan derékszögű

⁶⁴ A pixel-elemek hasonlóan nyílt, sőt önreflexív beemelése volt látható korábban a *Transformes: A kihálás kora* (*Transformers: Age of Extinction*, Michael Bay, 2014) laborjelenetében, ahol a transzformium egy digitális parancsokkal molekuláris szinten manipulálható és bármivé alakítható, folyékony, pixelkockákból álló anyagként jelenik meg.

⁶⁵ Meikle, Kyle: 8-Bit Goes to the Movies. *Wide Screen* 6 (2016) no. 2. pp. 1–16. op. cit. p. 5.

utcait. A magányos gaming itt valódi téttel rendelkező, világmentő közösségi akcióvá és attrakcióvá változik, amennyiben a játék játzsása az intergalaktikus támadás visszaverésével egyenlő.

A retrospektákulum pixel-apokalipszise a mindent eldöntő utolsó, washingtoni összecsapás jelenetében kulminálódik, amikor az invázió már-már a filmkép felszámolásával fenyeget. A pixellizáció által eleve hordozott veszteséges tömörítés, illetve glitch tünetei fokozódnak a végletekig akkor, mikor az utcákat, épületeket elárasztják a bit objektumok, és a „voxel-halál”⁶⁶ ellenére a szimultán zajló pixellesítés, illetve az ezt visszaverő pixelrombolás az effekt-generált elemek olyan mértékű többletét termeli ki, hogy néha csak textúrák kaotikus, haptikus áramlása tölti be a képet. A voxelek elszaporodása mellett a (digitális) rombolás közben a tér-idő kontinuitás és a narráció is elhalványul, hogy átadja helyét a mindent átjáró harmadik jelentésnek, digitális többletnek, melyet a léptéket váltott, túltermelő mikrotextúra tesz ki.

Miniatűrízáció: sejtek és a nanorobotok

„Nem ember többé. De fogalmunk sincs róla, hogy akkor mi a fene.” (Sarah, Terminator: Genisys)

A *Terminátor* a kezdetek óta az emlékezetes testek franchise-a volt, mely a különböző kiborg- és robot prototípusok ellenálló, vagy éppen sérülékeny testét expresszív médiumként használta poszthumanista és technofuturista ideák vizualizációjára. Arnold Schwarzenegger android T-800-as, emberi szövetbur-

kolatba húzott, fémvázás terminátora és a Skynet további modelljei a CGI fejlődésével egyre látványosabb alakot öltöttek a folyamatos regenerálódás és fejlesztés harcászati- és látványipari irányelvének jegyében. A 2015-ös reboot eseményeinek fókuszában a Skynet *Genisys* nevű globális operációs rendszerének on-line aktiválása áll, mely a cselekmény szerint 2017 októberében az Ítélet napját szabadítja a gyanútlan földlakókra; az új rész a szérianyitó terminátor-apparátus újralesztésével és az 1984-be tett időutazással nyíltan reagál a technikai újítás és elavulás 21. századi témájára, miközben látványos vizuális effektekkel állítja elő az új, szenzációs textúrájú, antropomorf robottesteket.

A John Connor (Jason Clarke) által a 21. századi, posztapokaliptikus korból anyja, Sarah (Emilia Clarke) megmentésére 1984-be visszaküldött Kyle Reese-nek (Jai Courtney) ugyanúgy szembe kell szállnia a legendás, mimetikus hiperötvözetből készült T-1000-el (Byung-hun Lee), mint elődeinek a korabeli epizódban. A proteuszi, öngyógyító, „*csupa felszín, semmi belső*”⁶⁷ lény kiiktatása azonban ezúttal a szériába bevezetett új vizuális motívum jegyében történik. A nem android, de halála jeleneteiben korábban is antropomorf formáját mutató robotot Taylor filmjében ismét nem közelharcban, fizikai eszközökkel, hanem kémiai úton hatástalanítják egy olyan mennyezetről zuhogó savas vegyülettel, melytől az effekt-generált folyékony fémtest forgácsokra, morzsákra olvadva mállik szét.⁶⁸ Ezt a textúrát tematizálta a nyitó szekvencia akkor, amikor a *Terminator Genisys* címfelirat betűi az atomrobbantás után felszabaduló nukleáris hamuval érintkezve szürke mikrorészecskéként peregtek szét, egyszerre idézve meg a szimulációt miniatűr elemekből létrehozó pixel- és a nanotechnológiát.

66 A voxelek mindent betöltő elszaporodását elkerülendő a VFX tervezőknek ki kellett dolgozniuk a „voxel-halál” koreográfiáját, így ezek finom szemcséjű porrá alakulva egyszerűen feloldódnak a levegőben. Lásd Daniel Kramer VFX felügyelő beszámolóját: Failes, Ian: *Pixels: thinking outside the voxel. fxguide* (2015. július 26.) <https://www.fxguide.com/featured/pixels-thinking-outside-the-voxel/>

67 Telotte, J. P.: *The Terminator, Terminator 2, & The Exposed Body. Journal of Popular Film and Television* 20 (1992) no. 2. pp. 26–34. op. cit. p. 29.

68 Hasonló humánanatómiai VFX-dekonstrukciók előképeit szolgáltatta pl. *A múmia* (*The Mummy*, Stephen Sommers, 1999) vagy az *Árnyék nélkül* (*Hollow Man*, Paul Verhoeven, 2000).



Terminator: Genisys

A baudrillard-i jellemzés szerint „a szimuláció dimenziója a genetikus miniatűrízáció. A valóság miniatűrízált sejtekből, mintákból, emlékekből, parancsmollekból áll elő, és végtelen sokszor reprodukálható.”⁶⁹ Ez a texturális elv ezúttal nemcsak a pixelvalóság irányába gondolható tovább, hanem John Connor emblemikus karakterére is kiterjeszhető, akit Taylor filmje a leglátványosabb test-textúrával lát el. A 2017-ben egy kórházban találkozó főszereplőknek azzal kell szembesülniük, hogy John friss lőtt sebét a vérében hemzsegő, miniatűr fekete részecskék gyógyítják be és tüntetik el másodpercek alatt, olyan célirányosan és szervezeten, mintha egy program adna parancsot egy rendszerhiba kijavítására. A megrökönyödött Sarah-t később a T-800-as (Arnold Schwarzenegger) világosítja fel, hogy John-t „gépi alapú anyaggal fertőzték meg, ami sejtszinten alakítja át és építi újra az emberi szöveteket a maximális harckészség érdekében. A SkyNet Johnból egy terminátort csinált.” A hajlékony és folyékony T-1000-eshez képest ez az új T-3000-as, ember-kiborg hibrid több ezer mágnesesen tapadó nanorobottól áll, melyek gyenge pontja éppen ez a strukturális tapadási technika, aminek a megzavarására egy kórházi MR gép nagyerejű mágneses mezője tökéletesen alkalmas. A berendezés vonzásköréből szabadulni próbáló férfi Étienne-Jules Marey kronofotográfiáit idéző mozdulatfázisokra szakad, egyszerre fedve fel testének futurista nano-textúráját és digitális effektek általi megalkotottságát, azaz a diegetikus és a mediális textúrák egymásra mutató konstrukcióját.

A végső összecsapás jelenete újra összemosza a testek, vizuális jelenségek és a digitális filmkép pixel-textúráit, amennyiben John és a T-800-as harca a széteső, lebomló részecskék, az időgép mágneses terében keletkező hullámok és villanások felismerhetetlenségig fokozott káoszban, a digitális kép valódi anyagiságát felfedő módon bontakozik ki. A grandiózus Cyberdyne központ felrobbanása előtti pillanatokban kizárólag a digitális többlet tölti ki a filmképet, a különböző halmazállapotú, beazonosíthatatlan elemek felfokozott, dekomponált egymásba oldódása. A közelharc tematikus és vizuális fokozásaként jelenik meg az öntudatra ébredt Skynet, mely Alex (Matt Smith), a T-5000-es antropomorf, kékesen villódzó, testetlen hologram formáját ölti magára, illetve a robbanást is túlélő T-800-as, aki a mimetikus hiperötvet-fürdőből új, alakváltó képességeket sejtetve tér vissza.

Szubatomikus absztrakció: előre, a negatív végtelenbe

„Egy olyan valóságban találsz magad, ahol az idő és a tér fogalma teljességgel irreleváns lesz.” (Dr. Pym, A Hangya)

A régi-új superhőst bevezető, 2015-os Marvel képregény-adaptáció középpontjában álló tudományos technológia az atomok közötti távolság redukálásával

69 Baudrillard, Jean: A szimulákrum elsőbbsége. (trans. Gángó Gábor). In: Kiss Attila Atilla – Kovács Sándor s.k. – Odorics Ferenc (szerk.): *Testes könyv I.* ICTUS és JATE Irodalomelmélet Csoport, Szeged, 1996. pp. 161–194. op. cit. p. 161.



A Hangya © 2015 Marvel

bármilyen élő organizmus olyanfajta „sűrítésére” képes, mely egyidejű méretcsökkenéssel és erőnövekedéssel jár. A parányira zsugorodott főhős így észrevétlenül bejuthat bárhová, miközben egy hangya rugalmasságával és erejével felvértezve harcol ellenfeleivel, de birtokolja a kis tárgyak felnagyításának technikáját is. A film vizuális attrakcióját a méretek ezen relativizálódása, a hétköznapi környezet új dimenzióban való megmutatkozása, a mikroszkopikus közelség, gigantikussá növesztett diegetikus textúrák jelentik. Többszörösen is találó az idős Dr. Pym (Michael Douglas) kiszólása, amikor így jellemzi találmányát a Hangya ruhájának felöltésére kisméretű Scott Langnak (Paul Rudd): *„Ez nem afféle csili-vili technológia, mint a Vasember ruhája. Ez itt a valóság textúráját változtatja meg.”*

A texturalitás látványosítását a film többféleképpen is kiaknázza. Jack Arnold *A hihetetlenül zsugorodó emberéhez* (*The Incredible Shrinking Man*, 1957) hasonlóan a méretváltás témája a felborult léptékvizonyokkal, test és környezete közötti egyensúly elvesztésével megnyitja a lehetőséget az aktuális effekt-technológiák előtt, hogy a gigantikust és miniatúrát, az ismerős, mégis ismeretlen szemszöveget érzékletesen látványosítsa. A *Toy Story*hoz hasonlóan a fotórealisztikusság iránti igény a mise-en-scène mindennapiságából fakad, de Lasseter filmjétől eltérően itt ez nem a karakterekre, hanem a környezeti elemek részletezésére irányul. Reed filmje mindannyiszor a makrofotográfia ihlette digitális képalkotás dimenziójába katapultál, amikor Scott összezsugorodik. A használati tárgyak monumentálisa,

részletgazdag texturáltsága ilyenkor olyan tapintási érzéket ingerlő, magas felbontású, de digitális sterilitással átjárt képeken jelenik meg, melyek hol egy gyapjúszőnyeg sűrű erdővé magasodó bolyhai közé, hol egy vízárral fenyegető fürdőkádba, vagy egy félelmetessé nőő játékvasút mozdonya elé vetik a főszerelőt, és vele együtt a nézőt is. Scott, a Hangya ilyenkor Gulliverként közlekedik saját világában, amelynek materialitása az olyan digitális technikai eszközök esetében is megmarad, mint az aktatáska belsejében ide-oda vetődő mobiltelefon, vagy a laboratórium számítógépének processzorai és mikrochipei, melyek óriási tárgyakként, és nem egy másik dimenzióba vezető kapuként jelennek meg.

A küszöb átlépése és a textúra dimenzióváltása egy későbbi, a film egészétől radikálisan eltérő stílusú és formavilágú szekvenciában történik meg, melyben a Hangya, hogy ellenfelét hatástalanítsa, molekuláris szint alá zsugorodik. Így sikerül ugyan Fullánk (Corey Stoll) páncélzata alá bejutva a felszerelés számítógépes vezérlését megsemmisítenie, de elveszti a kontrollt saját törpülési folyamata felett, amitől beindul a „negatív végtelen” irányába tartó, soha véget nem érő zsugorodása, melynek során végképp eltűnik az ismert, fizikai világból. Scott ekkor plasztikusan megtapasztalja azt, amit korábban Dr. Pym így írt le neki: *„Egyszer csak belépsz a kvantumbírodalomba. Egy olyan valóságba, ahol az idő és a tér bármiféle fogalma irrelevánsá válik, miközben folyamatosan, vég nélkül, egyre csak zsugorodsz. Minden, amit addig ismertél és szerettél, örökre eltűnik számodra.”* A szubatomi szintet megjelenítő, non-figuratív, organikus és geometrikus formákat felvonultató képsor mainstream hollywoodi filmbe⁷⁰ illesztett, kísérleti filmes inzertként hat, mely mintegy felszakítja annak narratív szövetét, mozgósítva és tudatosítva a médium sajátos anyagi tulajdonságait. A másfél centiméteres Scott sodródása eleinte mikroszkóp-nézetet idéző látványelemek között vezet az atommag határain túlra, ahol már fraktálosodó és kaleidoszkópikusan sokszorozódó objektumok kísérik, hogy aztán valóban megérkezzen a végtelen üresség tartományába. A fények, színek, felületek virtuális anyagiséga iránti absztrakt filmes érdeklődést idéző VFX közreműködésével ebben a pillanatban egyszerre

dekonstruálódik a materialitás, a textúra és a narráció fogalma.⁷¹ Ez a radikális léptékváltás a skála végpontját a manovich pixel-atomon is túlra helyezi ki, és érzékien, ugyanakkor objektíven ábrázolhatóként mutatja meg a szabad szemmel látható világon túli dimenziókat.⁷²

Konklúzió

A kortárs hollywoodi látványfilmek a médiakonvergencia korában olyan néző- és fogyasztóközönségnek készülnek, melynek szoftverismerete, médiajártassága, videojátékokon és promóciós YouTube-videókon edzett VFX-műveltsége messze meghaladja a korábbi generációkét. Az elemzett filmek cselekményében megjelenő atomizálódás, a hiperbolikussá növesztett ellenfelek, illetve környezet tematikus és vizuális motívumai egyszerre működnek az emberi tényező fölé magasodó, rajta túlnövő digitális technológia allegóriájaként, és a túltermelés kultúrájának gondosan kiszámított hatású negatív tükröként. Ebben a rendszerben a látványt elbizonytalanító effektek haptikus képei és a narráció tetőpontján megjelenő „digitális többlet” végeredményben olyan „érzéki többletet” hoznak létre, mely a látáson keresztül mozgósít és kapcsol be további érzékszerveket a hiperesztétikus filmélmény megteremtésébe. A felszín és struktúrát is meghódító digitális textúrák szerepe ebben kettős: a szimulációba való érzéki bevonódást, belemerülést, de a virtualitás kijózanító leleplezését is szolgálják. Nem egyszerűen arról van szó tehát, hogy rajtuk keresztül a kortárs médiát és fogyasztói kultúrát Vanniniék szerint átható hiperfogyasztás és képernyő-virtualizáció is megvalósul, hanem arról, hogy a látványosított textúrák a virtualizációt is a hiperfogyasztás érzéki tárgyává teszik, és a műsor részeként szolgálják fel.

Beja Margitházi

From Pixelflakes to Quantum Infinity Spectacular Textures and the Sensual Logic of Late Capitalism in Contemporary Effects-driven Hollywood Movies

The article proposes to see the recent trend of Hollywood effects-driven movies to spectacularize their artificially created, synthetic textures of objects and creatures as a part of larger, sensual processes of contemporary late capitalism. Through the recent examples of *Jurassic World*, *Pixel*, *Terminator: Genisys* and *Antman* the author interprets the narrative and visual thematization of special, sensational materials (hybrid dinosaurs, gigantic pixels, new generation of terminators, subatomic objects) as the expression of hyperconsumption and virtualization, described by Phillip Vannini and their colleagues as the two most characteristic sources of sensory orientation in contemporary media and consumer culture. Computer-generated digital textures fulfil the dual role of creating sensual illusions and in the moments of “digital excess” they also expose the real materiality of the image.

71 A klasszikus hollywoodi elbeszélő film avantgárd, pszichedelikus betéteinek története a hetvenes években, többek között Douglas Trumbull olyan effektmesteri munkáival kezdődik el, mint a 2001: *Űrodüsszeia* híres Csillagkapu-jelenete. A tudományos- és/vagy fantasztikus jelenségek érzékeltetésére használt kísérleti, absztrakt filmes technikákról részletesen ír Lichter Péter: A kozmosz fényei. In: Uő.: *A láthatatlan birodalom. Írások a kísérleti filmről*. Budapest: Tudással a Jövőért Közhasznú Alapítvány, 2016. pp. 71–83.

72 Manovich így dimenzionálja a léptékeket: „az újmédia objektumok különálló, független részecskékből állnak, melyek mindegyike további, kisebb független részecskékből áll, és így tovább, egészen a legkisebb »atomokig« – vagyis a pixelig.” Manovich: *The Language of New Media*. p. 31. A kvantumvilágot hasonlóan hiperlátványos, absztrakt-geometrikus motívumokkal jeleníti meg a közelmúltbeli *Csillagok között* (*Interstellar*, 2014, Christopher Nolan) és a *Doktor Strange* (2016, Scott Derrickson).



Ezúton értesítjük
kedves olvasóinkat
és támogatóinkat,
hogy a Metropolist kiadó
Kosztolányi Dezső Kávéház
Kulturális Alapítvány
számlájára

az adózók által
felajánlott 1%-okból
2016-ban
50 541 Ft
folyt be.

Ezt az összeget lapunk
működési költségeire fordítottuk.
Felajánlásaikat – melyek
nélkülözhetetlen segítséget jelentenek
folyóiratunk számára
– hálásan köszönjük!

Kérjük, 2017. évi adóbevallásakor is
gondoljanak ránk,
és támogassák munkánkat!

MEtROPOlIS
FILMÉLMÉLETI ÉS FILMTÖRTÉNETI FOLYÓIRAT

**A lapot kiadó
Kosztolányi Dezső Kávéház
Kulturális Alapítvány adószáma:**

18083787-1-42.

Köszönjük!

[metropolis]

Felhívás cikkekre *Call for papers*

Tervezett összeállítások:
Subjects to be Treated:

FILM ÉS TRAUMA
FILM AND TRAUMA STUDIES

FILM ÉS ÉRZELEM
FILM AND EMOTIONS

A MAGYAR FILM TÁRSADALOMTÖRTÉNETE
SOCIAL HISTORY OF HUNGARIAN CINEMA

FILMIPARI ÉS PRODUKCIÓS KUTATÁSOK
SCREEN PRODUCTION STUDIES

KULTURÁLIS KÖZGAZDASÁGTAN
ÉS FILM

*CREATIVE INDUSTRIES, CINEMA
AND ECONOMICS*

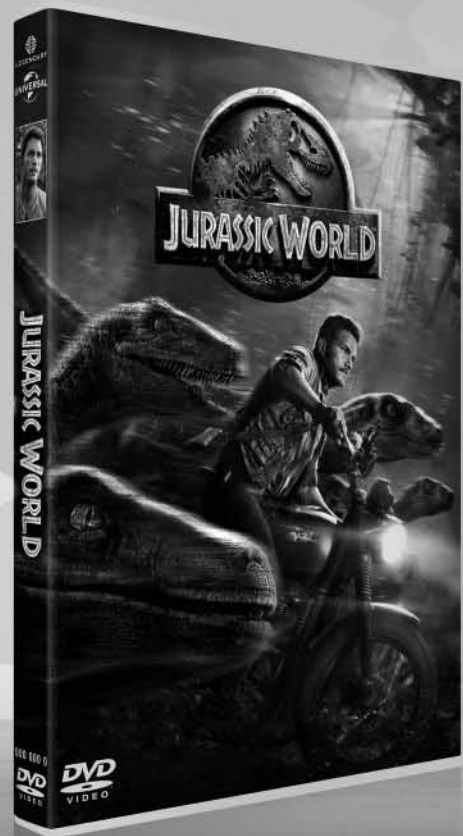
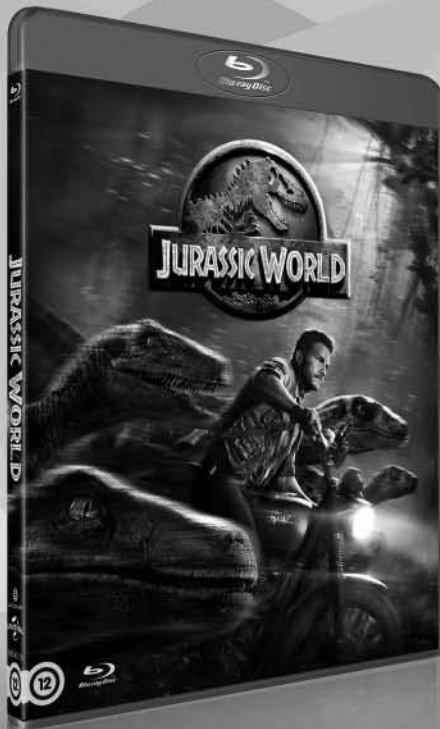
A Metropolis a fenti témák bármelyikében vár
cikkeket, tanulmányokat. Jelentkezni 2000-3000
karakteres absztrakttal és 2 korábbi,
tanulmányjellegű szöveg beküldésével lehet.
Az érdeklődőket kérjük, hogy a szűkebb
tematika és a határidők egyeztetéséhez keressék
a szerkesztőséget:

Levél cím: 1082 Budapest, Horváth Mihály tér 16.

Tel.: +36-20-483-2523 (Jordán Helén),

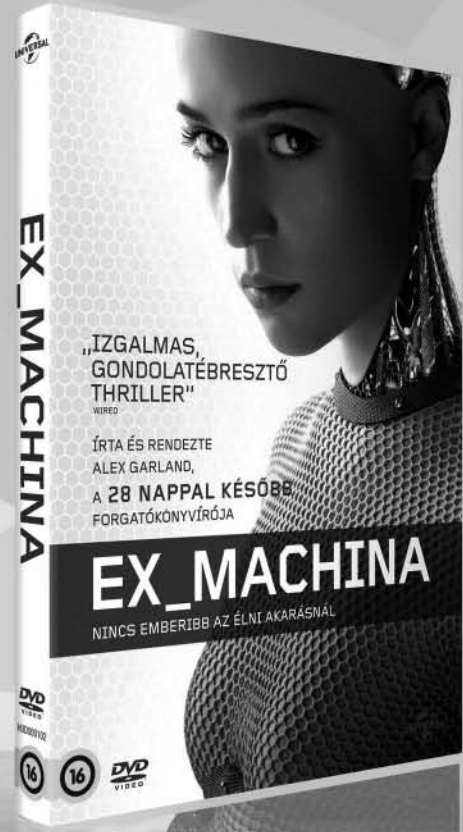
e-mail: metropolis@c3.hu

A JURASSIC WORLD MEGVÁSÁROLHATÓ DVD-N ÉS BLU-RAYEN!



Jurassic World
Film TM & © 2014 Universal Studios & Amblin Entertainment, Inc. Minden jog fenntartva!

AZ EX_MACHINA MEGVÁSÁROLHATÓ DVD-N ÉS BLU-RAYEN!



Ex_Machina
Film © 2014 Universal City Studios Productions LLP. Minden jog fenntartva!

[K r i t i k a]

THOMAS ELSAESSER: *FILM HISTORY AS MEDIA ARCHAEOLOGY: TRACKING DIGITAL CINEMA*. AMSTERDAM: AMSTERDAM UNIVERSITY PRESS, 2016.

A filmtörténész és -történész Thomas Elsaesser új könyve bevezetőjének első oldalain a film múltjának időszerű visszatéréséről így ír: „*Bárkinék, aki napjainkban a filmről beszél, egyszerre retrospektív és prospektív módon kell gondolkodnia.*” Retrospektívan, mert ahogyan azt mindannyian tapasztalhatjuk, a filmszínházak és a stúdiók nemrégiben leselejteztek celluloid-alapú filmes eszközparkjukat, ezzel a formátummal így jóformán már csak fesztiválokon és művészeti galériákban találkozhatunk. A filmről való gondolkodás, nem beszélve a celluloid-alapú filmkészítésről, kilépést jelent a mozgókép jelenéből. A filmtörténet azonban a szerző szerint előre is tekint, amennyiben vissza szeretné venni az irányítást a belekódolt elavulás felett, így Elsaesser véleménye alapján filmtörténettel foglalkozni napjainkban nem más jelent, mint médiaarcheológiát művelni.

A fontos mérföldkőnek ígérkező könyv megjelenése két jelentős intézményi évfordulóhoz is kapcsolódott. A *Film History* az Amsterdam University Press *Film Culture in Transition* sorozatának ötvenedik kötete, és éppen akkor jelent meg, amikor az Amszterdami Egyetem filmtudományi tanszéke huszonötödik évébe lépett – mindkettő elindítása Elsaesser nevéhez fűződik. A szerző, a német film kitüntetett szakértője, általában egyetlen korszakra vagy személyre koncentrálnak a kötetekkel jelentkezik (*A német újfilm* [1989]; *Weimar Cinema and After* [2000]; *Fassbinder* [1996]; *Early Cinema* [1990], *Hollywood Cinema* [2005]), ezúttal azonban témák és történeti korszakok sokaságát járja körbe. Leginkább talán a társíróként jegyzett bevezető kötete, az alapszakos egyetemi kurzusok olvasmánylistáján gyakran szereplő *Film Theory – An Introduction Through the Senses*-hez hasonlóan, a *Film History* átfogó és rendszerszerű módon foglal állást különböző elméleti kérdésekben, ezért is ígérkezik fontos hozzájárulásnak a film digitalizáció utáni újragondolásának szempontjából.

A digitális film „*üdtően provokatív lehetőség*” jelent a filmtörténészek számára, érvel Elsaesser, szembemelve így azokkal a technológiai változások

ihlette, szakadást vagy tragikus véget tételező narratívákkal, melyek az elmúlt száz évben többször is elterjedtek. Elsaesser szerint a digitális média jelenlegi helyzete a vetített mozgóképi technológiák intézményesülés előtti mozgalmas küzdőterére emlékeztet. „Korai” reprezentációs módjának időszakában (1895–1917) a filmnek számtalan különböző funkciója volt, az orvosítól a katonai, fegyelmelési, oktatási, propaganda és megemlékezési célokra át a tudományossal bezárólag. A szórakoztató céllal készült filmek, a kortárs helyzethez hasonlóan, az előző századfordulón is csak töredékét tették ki a teljes filmtermésnek. A *Film History* részben a film médiumához társított attribútumok rendszerszerű és tudatos diverzifikálására törekszik, gyakran korábbi vállalkozások továbbgondolásának egyértelmű szándékával. Ilyen például a könyvnek „a hang kihívásaival” foglalkozó szekciója, mely két fejezetben a hangosfilmbe való átmenet német kontextusával foglalkozik (p. 3., p. 4.), párbeszédbe lépve Walter Ruttmann kétezres évek eleji újrafelfedezésével, és pompásan kiegészítve Elsaesser *Weimar Cinema and After* című, klasszikus munkáját. Ugyanez mondható el a naiv, csodálkozó mozinézőt a kortárs művészeti galériák odaadó látogatójában újrafelfedező fejezetről (p. 5.), vagy a 3D mozitechnikát több irányból körüljáró blokkról (p. 9.), amely arra emlékezteti a 21. századi kutatókat és nézőket, hogy az IMAX-el is olyan szerencsésen társított 3D technikákat valójában már a filmszínház megszületése előtt feltalálták. Ezekben a fejezetekben a korai film nem az intézményesült, klasszikus korszakot megelőző, elkülönült tudásréteggént jelenik meg, hanem mintegy betüremkedik, keresztüliszél és drámai módon megkérdőjelez különböző egyéb történeti felfogásokat, és végső soron ugyanabban az archeológiai rétegben működik, mint a digitális film.¹

Mindezen túl, ha elfogadjuk, hogy a *Film History*, ahogyan a teljes címe állítja, a „digitális film archeológiája”, egy másik aspektust is tekintetbe kell vennünk. A digitalizáció nem „győzte le” a filmet, ellenben patthelyzetet eredményezett. A filmművészet, mozgóképek formájában, hatalmas kulturális tőkét hozott létre. Ez a folyamat legalább egy évtizede jutott el oda, hogy a mozgóképek összes

mennyisége túllépi azt az időtartamot, amely még emberéletben mérhető, a digitalizációval felgyorsult termelés pedig végképp lehetetlenné tette, hogy bárki is, mégoly hosszú élete során végignézze mindazt, ami eddig elkészült. A szaporodó terabájtok válogatásának, szűrésének és feldolgozásának feladatára koncentrálnak a szakemberek között egyre hevesebb vitákat és álláspont-különbségeket kiváltó, archiválás körüli diskurzus, mely az aggályok hangoztatásától sem mentes. *„Noha mindnyájan élvezzük a régi filmek ezen bőségszarujának előnyeit, a családi ezüst szétosztásának hosszútávú kulturális kihatásai lehetnek, a szerzői és tulajdonjogok szövevényes problémáin túl is.”* – írja Elsaesser, és az adatbázis-logikára, valószínűségi számításra és preferenciaterképezési algoritmusokra kitekintve olyan adatbányászatként és információmenedzsmentként írja le ezt a folyamatot, amely lehetővé teszi, hogy öt nemzedéknyi információ váljon a kockázatelemzés, politikai profilozás és globális tőkebefektetés nyersanyagává. Benjamin aforizmája után szabadon, az elavulás pillanata, folyamata tehát egyfajta „kimerevített történelem”, „mikor a jelen újra felfedez egy bizonyos múltat, amelyhez azután azt a képességet társítja, hogy formálja a jövő egyes – immáron a jelenünkhöz tartozó – aspektusait.”

A digitális filmnek Elsaesser szerint nem a technológiája jelenti az újdonságot, hanem az azt övező diskurzus. A film a digitális korszakban művészettörténeti kutatások tárgya lett. Az alkotásokat a médiumspecifitás logikája szerint katalogizáló művészettörténész feladata lényegéből fakadóan konzervatív. A művészeti múzeumok olyan intézmények, *„ahol a ritkaságot – egyediségnek, autonómiának és eredetiségnek címkézve – értéké teszik”*, írja Elsaesser. Az olyan szerzők, mint Jean-Luc Godard és Alfred Hitchcock művészeti múzeumokban való megjelenése (pl. Pompidou központ, 2006, ill. 2001) egyre inkább afelé mutat, hogy a filmet immáron egy művészeti-intézményi kánon részeként tételezik. Elképzelhető, hogy a film „a hi-tech konglomerátumok adatéhes kombájnait” elkerülő művészettörténészben valószínűtlen hőisére akadt. A *Film History* ezen folyamatok tudatosításához hozzájárulva, messze túllép a film szerepét a digitális

korszakban jellemzően pesszimistán lefestő víziókon, olyan új genealógiákat állítva fel, amelyek feltárandó ösvényei kétségkívül sok követőt inspirálnak majd további kutatásra.

Eszter Polonyi (Andorka György fordítása)

1 A korai film iránti növekvő érdeklődés újabb hulláma egybeesett a digitalizáció elterjedésével. Elsaesser ahhoz a generációhoz tartozik, amely az archívumi példányok újranézésével szisztematikusan újraértékelte a filmtörténet Noel Burch által „primitívként” aposztrofált korszakát. A FIAF Kongresszus 1978-as brightoni, majd a Pordenonei Némafilmfesztiválon (1982-től) és a Bolognai Filmfesztiválon (1986-tól) rendszeresített vetítésekkel párhuzamosan születtek meg Gunning, Gaudreault és Elsaesser 80-as évekbeli, kulcsfontosságú szövegei a korai filmről.

Szerzőink

ANDORKA GYÖRGY

1985-ben született Budapesten. A BME Építészmérnöki Karán folytatott tanulmányok után 2012-ben az ELTE BTK szabad bölcsészet alapszakán végzett filmelmélet és filmtörténet szakirányon, majd 2016-ban filmtudomány mesterszakon. 2015-ben a Titanic Nemzetközi Filmfesztivál munkatársa.

A *Metropolis* kortárs Hollywooddal foglalkozó számának társszerkesztője. Filmes tárgyú írásai és szakfordításai a *Metropolisban* és a *Filmvilágban* jelentek meg.

ELSAESSER, THOMAS

1943-ban született. A University of Amsterdam Média és Kultúra tanszékének professzor emeritusa, a Yale University (2006-2012) és a Columbia University (2013 óta) meghívott előadója.

Legfontosabb önálló könyvei: *German Cinema – Seven Decades: Seven Films* (1985); *New German Cinema: a History* (1989) [magyarul: *A német újfilm*, 2004]; *Fassbinder's Germany: History, Identity, Subject* (1996); *Metropolis* (2000); *Weimar Cinema and After: Germany's Historical Imaginary* (2000); *Harun Farocki: Working the Sight-Lines* (2004); *European Cinema: Face to Face with Hollywood* (2005); *Hollywood Heute* (2009); *The Persistence of Hollywood: From Cinephile Moments to Blockbusters Memories* (2012); *German Cinema – Terror and Trauma: Cultural Memory since 1945* (2013); *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema* (2016).

HAGENER, MALTE

2010 óta a marburgi Philipps-Universität média-tudományi szakának professzora. Kutatási területei: filmelmélet és filmesztétika, német, európai és nemzetközi filmtörténet, animáció, cinephilia és poszt kinematográfia, médiaarcheológia, médiaképzés.

Művei: *The Emergence of Film Culture. Knowledge Production, Institution Building and the Fate of the Avant-Garde in Europa 1919–1945* (2014); *Medienkultur und Bildung. Ästhetische Erziehung im Zeitalter digitaler*

Netzwerke (2015); *Film Theory: An Introduction through the Senses* (Thomas Elsaesserrel; 2009, 2015).

MARGITHÁZI BEJA

Az ELTE BTK filmtudomány tanszékének adjunktusa, korábban a PPKE, illetve a Sapientia EMTE tanára. A kolozsvári BBTE magyar–angol szakán és szociolingvisztika programján diplomázott, majd az ELTE BTK Esztétika Doktori Programján szerzett PhD fokozatot. A *Filmtett* mozgóképes havilap, majd filmes portál alapító szerkesztője. Kutatási területei a film stílustörténete, a kortárs film mediális, affektív és szenzuális vonatkozásai.

Könyvei: *Az arc mozija. Középkép és filmstílus*. Kolozsvár: Koinónia, 2008. *Vizuális kommunikáció* szöveggyűjtemény (Blaskó Ágnessel társszerkesztve, 2009). Kritikai, fordításai és tanulmányai 1995 óta különböző színházi és filmes havilapokban, magyar és nemzetközi folyóiratokban, illetve tanulmánykötetekben jelentek meg.

POLONYI ESZTER

A Columbia egyetem művészettörténeti tanszékén doktorált 2017-ben, disszertációjának témája Balázs Béla némafilmkori elméleti és gyakorlati munkássága volt. Az elmúlt években vendégkutatóként az amszterdami egyetem filmtudományi tanszékén (2015–17), illetve a berlini Freie Universität film és színháztudományi tanszékén (2012–13) is megfordult, kutatásait az AHRC, a SSRC, a DAAD illetve a Pepsico támogatta. Jelenleg a New York-i Pratt Institute meghívott oktatója, ahol fotó- és filmtörténetet tanít.

A Metropolis hivatkozási rendje

Kérjük minden szerzőnket és fordítónkat e hivatkozási rend betartására.

1. BIBLIOGRÁFIAI ADATOK

A. Folyóirat esetén:

Szerző: Cím. Folyóiratcím évfolyam (év) Szám. Oldalszám.

Pl. Polan, Dana: Cinéma 1: L'Image-mouvement. *Film Quarterly* 18 (1984) no. 1. pp. 50–52.

Külföldi szerző esetén a vezetéknev áll elől: Deleuze, Gilles.

Összevont számok esetén a **no. 1.** helyett **nos. 1–2.** áll.

Ha az évfolyamból és a számból nem derül ki egyértelműen a megjelenés időpontja (hónap, évszak), akkor azt a zárójelen belül kell jelezni: Reader, Keith: The Scene of Action is Different. *Screen* 28 (Summer 1987) no. 3. pp. 98–102.

Ha a folyóirat nem jelöli meg az évfolyamot, hanem folytonosan számozza az egyes számokat, akkor az évfolyam értelemszerűen kimarad: Deleuze, Gilles: Fragment d'un texte inédit. *Cahiers du cinéma* (Déc. 1995) no. 497. p. 28.

Napilap esetén az évfolyam és a szám megjelölése nem szükséges, a kiadás dátuma a zárójelben szerepel: Daney, Serge: Nos amies les images. *Libération* (1983. 10. 03.) p. 31.

B. Könyv esetén:

Szerző: Cím. Város: Kiadó, évszám.

Pl. Buydens, M.: *Sahara, l'esthétique de Gilles Deleuze*. Paris: Vrin, 1990.

Külföldi szerző esetén a vezetéknev áll elől: Deleuze, Gilles.

Többkötetes mű esetén a köteteket római számokkal jelöljük, a kötet szó vagy annak bármilyen nyelvű rövidítése (Vol, Tom) nélkül. Nichols, Bill (ed.): *Movies and Methods. II*. Berkeley: University of California Press, 1985.

C. Tanulmánykötet esetén:

Szerző: Cím. In: Szerkesztő (ed.): Kötetcím. Város: Kiadó, évszám. Oldalszám.

Pl.: Bogue, Ronald: Wird, Image and Sound. In: Bogue (ed.): *Mimesis in Contemporary Theory*. Philadelphia: John Benjamins, 1991. pp. 77–97.

Külföldi szerző, fordító vagy szerkesztő esetén a vezetéknev áll elől: Deleuze, Gilles.

Ha egy kötetnek több szerkesztője van, akkor **(ed.)** helyett **(eds.)** áll. Pl. May, Todd: Difference and Unity in Gilles Deleuze. In: Boundas, Constantin – Olkowski, Dorothea (eds.): *Deleuze and the Theater of Philosophy*. New York–London: Routledge, 1994. pp. 33–50.

2. SZÖVEGKÖZI HIVATKOZÁSOK

Az idézett szövegek idézőjel között, kurziválva jelennek meg, a főszöveggel folytatólagosan (tehát nincs új sor és szűkebb margó). A címeket (filmcímek, könyvek) idézőjel nélkül kérjük kurziválni. Az idézett szövegek helyét minden esetben lábjegyzetben (nem a főszövegben) kérjük megjelölni, feltüntetve az idézet oldalszámát, valamint a fordítót.

Pl. Godard, Jean-Luc: *Introduction à une (véritable) histoire du cinéma*. Paris: Albatros, 1980. Magyarul ld. Bevezetés egy (valódi) filmtörténetbe. (ford. Pacskovszky Zsolt) *Metropolis* 1(1997) no. 1. pp. 38–44. id. h. p. 38.

A szövegben korábban már hivatkozott könyvészeti adatoknál az újbóli hivatkozás esetében csak a szerző vezetéknevét, a főcímet, illetve az oldalszámot kell feltüntetni.

A rövidítések mindig kisbetűvel állnak: **cf.**, **ibid.**, **pp.** stb. Kivétel: **In.**: Az oldalszámokat és a korábban feltüntetett könyvekre a hivatkozást a bevett latin rövidítésekkel jelöljük: **ibid.**, több oldal esetén **pp. 45–46.**, egy oldal esetén **p. 4.**

Ha egy szöveg korábban megjelent magyarul, akkor azt a magyar szöveget kell idézni, kivéve ha a szerző nyomós okkal használja a saját fordítását. A magyar kiadás adatait ebben az esetben is kérjük a fordító nevével együtt feltüntetni.

A hiányos hivatkozásokat kénytelenek vagyunk kihagyni.

Vol. 21. no. 1.

Editorial board:

Yvette Bíró
Gábor Gelencsér
Tibor Hirsch
Jenő Király
András Bálint Kovács

Editors:

Györgyi Vajdovich
Balázs Varga
Teréz Vincze

Editor of present issue:

Beja Margitházi

Editorial assistant:

Helén Jordán

Contact information:

1082 Bp., Horváth Mihály tér 16.
Tel.: +36-20-483-2523
(Helén Jordán)
E-mail: metropolis@c3.hu
www.metropolis.org.hu

Editor-in-chief:

Györgyi Vajdovich

Film in the Digital Era I.]

- 6 Editorial Introduction
- 8 *Thomas Elsaesser – Malte Haegener: Digital Cinema and Film Theory. The Body Digital*
- 28 *Beja Margitházi: From Pixelflakes to Quantum Infinity Spectacular Textures and the Sensual Logic of Late Capitalism in Contemporary Effects-driven Hollywood Movies*

Book Review]

- 50 *Eszter Polonyi: Thomas Elsaesser: Film History as Media Archaeology. Tracking Digital Cinema*