

2017 | 02

METROPOLIS

FILMELMÉLETI ÉS FILMTÖRTÉNETI FOLYÓIRAT



Film a digitális korban II.

[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 II.]

- 6 Bevezető a „Film a digitális korban II.” összeállításhoz
- 8 *Tarnay László: A digitális mozgókép szomatoszenzorikus „fordulata”*
- 24 *Bolcsó Dániel: Fiktív képek igazsága*
Digitális képalkotás, mediatizált képek és filmes manipuláció
- 38 *Dragon Zoltán: Platform-mozi*
Gazdasági, strukturális és formai konvergencia a hollywoodi kommersz játékfilmben
- 52 Film a digitális korban – Válogatott bibliográfia

Kritika]

- 58 *Feldmann Fanni: Férfiak a labirintusban*
Kalmár György: Formations of Masculinity in Post-Communist Hungarian Cinema: Labyrinthian Men
- 62 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 átvétellel, 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 megrendelhetők a szerkesztőség címén.

Számunk megjelenéséhez segítséget nyújtott a Nemzeti Kulturális Alap.



KÖVETKEZŐ SZÁMAINK TÉMAI:

FILM ÉS TRANSZNACIONALIZMUS

FILM ÉS ÉRZELEM

A címlapon a *Kötéltánc*, a hátsó borítón a *Pi* élete egy képkockája látható.

A FOLYÓIRATBAN SZEREPLŐ ÍRÁSOK JOGAIVAL A SZERZŐK RENDELKEZNEK.

A KÉPEK JOGTULAJDONOSAI:

PI ÉLETE: A BONTONFILM ENGEDÉLYÉVEL. © 2017 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. MINDEN JOG FENNTARTVA!

KÖTÉLTÁNC: SONY PICTURES ENTERTAINMENT INC. / INTERCOM

EX MACHINA: FILM © 2014 UNIVERSAL CITY STUDIOS PRODUCTIONS LLLP.

MINDEN JOG FENNTARTVA!

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 filmvigjáték
		2014 no. 4.	Modern és kortárs magyar filmvigjáték
		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
		2017 no. 1.	Film a digitális korban I.

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>

[Film a digitális korban II.]

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

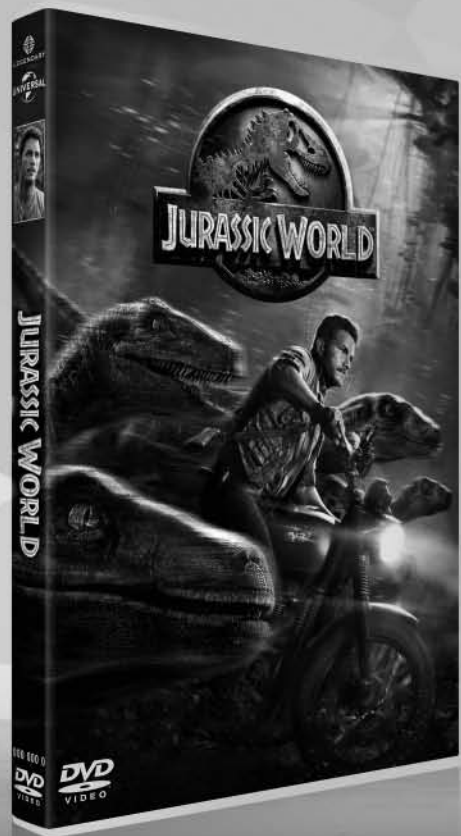
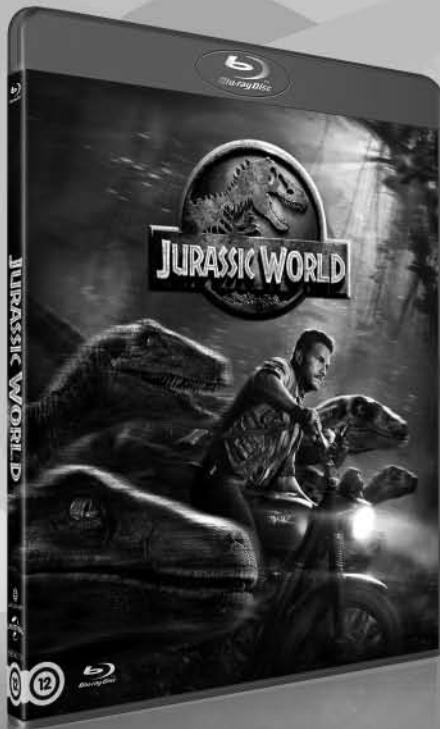
A filmes digitalizáció következményeit vizsgáló második lapszámunk három újabb szöveggel folytatja a téma feltérképezését. Tarnay László tanulmánya a digitális mozgóképet, illetve a hozzá való viszonyunkat meghatározó „realizmus” fogalmából indul ki, hogy a kortárs immerzív média (3D-film, VR, szenzoráma, stb.) két alapvető jellemzőjét, a szimulációt és a haptikusságot az André Bazin által vizionált totális mozi mítoszával vesse össze. A szerző kognitív filmelméleti és fenomenológiai szempontokat felhasználva annak az okait kutatja, hogy bár a virtuális valóság jóval intenzívebb belemerülést vált a résztvevő-befogadóból, mint a 3D vagy 4DX mozi-technika, miért nem képes továbbra sem a valóságos világba horgonyzott testtudatunk maradéktalan meghódítására, a „kettős tudat” felszámolására.

Bolcsó Dániel írásának kiinduló felvetése az, hogy a digitális váltásról árnyaltabb képet kaphatunk, ha összevetjük azt, ahogyan a film a különböző képfajtákat mediatizálja. Szövege ennek is egy speciális esetével, a mediált képek filmbeli karaktereket vagy a nézőt félrevezető felhasználásával foglakozik, és a *Nagyítástól* a *Mátrixon* át a *Forráskódig* több filmpélda segítségével azt kutatja, hogy a szerző által megkülönböztetett négy manipulációs stratégia közül melyeket, hogyan és miért támogat a fénykép/Polaroid kép, a videokép, a digitális kép, illetve a virtuális valóság. Dragon Zoltán összeállítást záró szövege a platformkapitalizmus mintájára a filmgyártási, technológiai és formai-strukturális változásokon keresztül magyarázza a platformkultúra jelenségét. A kortárs médiakonvergencia és médiahibridizáció messzire ható következményeiként a szerző a gazdasági és filmgyártási modell megváltozásával összefüggőnek látja a játékfilmek formanyelvi átalakulását, és emellett érvel, hogy ez a három tényező mindig is együtt változott a hollywoodi film története során, a (fordista) klasszikus játékfilmes módtól, a (neoliberalista) Új Hollywoodi fokozott kontinuitáson át a kortárs (platformkapitalista) poszt-moziig.

A *Film a digitális korban I.* és *II.* lapszámok egy kurrens, jelen pillanatban is zajló átalakulási folyamat olyan aspektusait nagyítják ki, melyek az analóg és digitális korszak közötti hasonlóságokra és különbségekre egyaránt felhívják a figyelmet. A befogadónézői, stilisztikai-esztétikai illetve technológiai-infrastrukturális jelenségeket vizsgáló szövegek gyakran élnek (kortárs) hollywoodi filmes példákkal, melyeken látványosan szemléltethető a digitalizáció vizualitásra, narratív módszerekre vagy gyártási szisztémára gyakorolt hatása, ugyanakkor nem foglalkoznak például a nemzetközi szcéna átalakulásával, a szerzői filmben vagy dokumentumfilmben kirajzolódó közvetett és közvetlen hatásokkal. Mindezen túl, szándékunk szerint a két összeállítás képet ad a digitális kor filmjeit vizsgáló különböző elméleti módszerek érvényességéről, egyúttal jelzi azt is, hogy ahogyan a „film feltalálása” – vagyis az új mozgókép-alkotási technológiák adaptálása – a 21. században is folytatódik, úgy a film- és médiatudományak is folyamatosan újra kell definiálnia a tárgyát, és a hozzá legjobban illő elméleti apparátust.

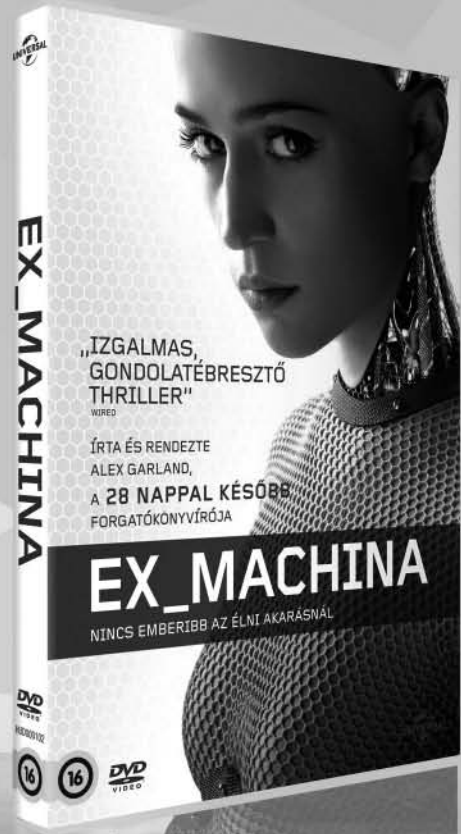
A szerkesztő

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 LLLP. Minden jog fenntartva!

Tarnay László

A digitális mozgókép szomatoszenzorikus „fordulata”

André Bazin egy rövid, de sokat idézett írásában a mozirol jövődőben beszél, mint ami a valóság totális és teljes ábrázolása, a külvilág tökéletes illúziója színben, hangzásban és a tárgyak mélységi kiterjedésében.¹ A film már a létrejöttével és technikai fejlődésével – s nem csak Bazin életében – előre vetítette e „tökéletességet”, habár elérni nem lehetett képes. Legalábbis eddig nem. Érdekes módon Bazin nem a technikai fejlődésbe vetett töretlen hite miatt bízott abban, hogy a mozi, ahogy ő képzelte, egyszer valóban megszületik. A mozgókép technikai magyarázatát ugyan nem utasítja el, de szegényesnek titulálja. Könnyen kirajzolható az út, mely a camera obscurától és a lanterna magicától a dagerrotípián és a különféle mozgásillúziót létrehozó optikai eszközökön át a modernkori kameráig és vetítőig vezet. Innen hamar elérkezünk napjaink digitális 3D mozgóképéhez, sőt ha az érzékelés teljes spektrumát mozgósító szenzoramat is figyelembe vesszük, a virtuális sisak is e sorba illeszthető.² Azonban egyetérthetünk Bazinnal, a lényeg nem a technikai fejlődés, a képi grafika tökéletesedésében rejlik, hanem abban, hogy a valóság reprodukálásának *vágya* kezdetektől fogva ott

szunnyadt az emberben, pontosabban a képzeletben. Bár Bazin nem említi a paleolitikum barlangfestményeit és sziklarajzait, de mi egyéb indokolhatná a létezésüket, mint a látható világ „visszaadásának” igénye? (Más kérdés, hogy ez utóbbi igényt vélhetően a korabeli életmód – vadászat, rituális gyakorlat, sámánisztikus révülés stb. – hívta elő.)

Kétségtelen, hogy Bazin számos más írásában a realizmus fogalmát nem a valóság tökéletes technikai visszaadásának jövőbeli ígérete okán használja.³ Úgy is fogalmazhatnánk, hogy számára a mozi mint illúziókeltés: zsákutca. A *fénykép ontológiájában* a perspektivikus ábrázolást egyenesen „*a nyugati festészet eredendő bűnének*” tartja.⁴ Ha a film technikai értelemben a végtelen jövőbe kitolt, s állandó alakulásban van, a bazini realizmus egy kissé megfoghatatlan, képlékeny fogalomnak látszik. A (szerzői és nézői) képzeletre való utalásból és más megjegyzésekből arra következtethetünk, hogy a filmi realizmus a világ megélésének kifejeződése, a belső tapasztalat kivetülése, s nem valamilyen hasonlósági elv szerinti igazodás az érzékelhető valósághoz. Természetesen egy effajta dinamikus realizmus-felfogás

1 Bazin, André: Le mythe du cinéma total. In: Bazin: *Qu'est-ce que le cinéma ? Ontologie et langage*. Paris: Éditions du Cerf, 1958. pp. 21–29.

2 Habár elméletileg semmi okunk kételkedni a totális mozi mítikus jellegében, a jelen írásunkban amellet érvelünk, hogy az új médiumok jelentős része elfedi a fentebb leírt ontológiai rést, mégpedig azért, hogy a valóságnak másfajta felfogását, a perceptuális realizmust támogatja. Nem véletlen, hogy számos szerző számos szerző, így Tom Gunning, Alain Badiou és Lúcia Nagib a bazini realizmust a befogadás (és az alkotás) felől éppen ebben a perceptuális keretben értelmezi újra.

3 Anélkül, hogy részletesebben belemennénk az ontológiai realizmus kritikai vitájába, fontos tisztázni, hogy Bazin nem mindig fogalmaz egyértelműen. A releváns szöveghelyeken egyrészt szó esik az apparátusból fakadó kauzális kapcsolatról, mely filmkép és filmezett valóság között áll fenn. A klasszikus bazini kritika elsősorban Peter Wollen nyomán a film indexikus természetét látja ebben. (Wollen, Peter: *Signs and Meaning in the Cinema*. Bloomington: Indiana University Press, 1972.)

4 Bazin, André: A fénykép ontológiája. (trans. Baróti Dezső) *Mi a film?* Budapest: Osiris, 1995. p. 19. Érdemes e gondolatot összevetni azzal, hogy Bazin a totális mozirol szóló tanulmányának eredeti 1948-as változatában még a valóság teljes illúziójának visszaadásáról ír („*la restitution d'une illusion intégrale de la réalité*”), míg az 1958-as szövegben az 'illúzió' kifejezést felváltja a reprezentációval („*représentation totale et intégrale de la réalité*”). Cf. Bazin, André: Le mythe du cinéma total et les origines du cinématographe. *Critique* (1946) no. 6. p. 555.

szembeáll azzal az instrumentális és ontológiai megközelítéssel, mely Bazint és elsősorban Kracauert jellemzi, amikor a filmkép nem más, mint a világnak mechanikus, az értelmezéstől és az idő irreverzibilitásától független újraterejtése.

Bazin realizmusa és az analóg kép „korlátozottsága”

A vita, mely a XXI. században a bazini realizmus körül fellángolt, nem pusztán arról szólt, hogy a digitális forradalom és az új médiumok a mozgókép mítikus jövő idejét hozzák egyre közelebb. Sokkal inkább arról, hogy a mozgókép totális illúziójának és az általa teremtett virtuális világ ontológiájának Bazin által kritikailag szemlélt technikortörténeti magyarázata elfedi a digitális technológia egyéb alkalmazásait, amikor a beleélést, az immerzív hatást nem a világ minél tökéletesebb reprodukálása vagy utánzása váltja ki és mélyíti el, a filmkép különféle manipulációi, utómunkái nem az emberi érzékelés – optikai, auditív vagy másfajta (pl. kineztetikus) – „totális” megteremtésére irányulnak. Ellenkezőleg, a digitalizáció egyfajta visszatérés az analóg képkészítés korlátozottságához. Az analóg kép kétféle értelemben lehet korlátozott. 1) Mindenekelőtt abban az értelemben, hogy a percepció folyamatokat nem teljes szélességében aktiválja, s nem csak azért, mert a vizuális és auditív csatornákra korlátozódik, hanem mert egy-egy csatornán belül is redukált ingereket ad. Így beszélhetünk például a szubjektív nézőponti beállítás anomáliájáról, a szokatlan, a mindennapi látástól

eltérő szemszögű beállításról, a részegséget imitáló imbolygó kameráról, a homályos, elmosódott képekről, az álm jelenetek irrealitásáról és így tovább. A filmi érzékelés korlátozottsága kétféleképpen magyarázható. Egyfelől lehet maga az utánzott (filmezett) percepció helyzet korlátozott (ködös, kitakart, szédülésszerű, hallucinált stb.). Másfelől maga az analóg technika természeténél fogva elégtelen ahhoz, hogy totális érzékszervi élményt adjon. Az első esetben a korlátozottság *episztemikus*, a második esetben *ontológiai*. A digitális technológia pontosan abban az értelemben ismétli meg az analóg korszakot, hogy az elszegényített vizuális megjelenést a *nézői közvetlen jelenléte felerősítésére* használja. Másképpen mondva, a mozi egy korlátozott vizuális stratégia és a néző perceptuális bevonódása, élményszerűsége között egyensúlyoz, egyfajta vám-rév hatást juttat érvényre.⁵

2) Az analóg képkészítés korlátozottságának másik értelme túlmutat a közvetlen emberi percepción, illetve annak reprodukálásán. Bazin a realizmus szűk, indexikus-ontologikus értelmezésével lényegében relativizálja a realizmust. Jól láthatóan a valóság esztétikai ábrázolásának egyik legfontosabb elvét igyekszik megfogalmazni, mely a vám-rév hatás elengedhetetlen szerepét jelzi. „Így *realistának* nevezünk minden olyan kifejezésrendszert, elbeszélésmódot, amely minél több valóságot akar megjeleníteni a filmvásznon.”⁶ Persze Bazin rögtön elhatárolódik a valós mennyiségi meghatározásától. A technikai tökéletesedés (a filmi illúzió) és a valódi realizmus esztétikuma közti konfliktus szükségszerű, a film ebből az ellentmondásból él, ugyanakkor a kettő arányának megválasztása paradoxális. Paradoxális, mert *minél inkább a filmi illúzióra törekszik a filmkészítő, annál inkább ahhoz a*

5 A vám-rév hatás fogalmát, mely mindig egy „minél/annál” típusú választ vetít előre, előszeretettel használják a különböző kognitív orientáltságú elméletekben a nyelvészettől a neurobiológiáig két ellentétes feltétel optimalizációjára. Jelen esetben a két feltétel a valós élmény mind teljesebb megélése és a leghatékonyabb filmi eszközök alkalmazása. A későbbiekben ezt az elvet fogalmazzuk újra a digitális kép grafikai tökéletessége és a valóság közvetlen megélése, beleélése (immerzivitás) vonatkozásában. Pl. minél életszerűbb a digitális grafika, annál jobban közelíti a nézőben az élményt a valóság mindennapi megélésehez. Szélsőséges esetben azt mondhatjuk, hogy a valóság referenciájától teljes mértékben leválasztott képek tökéletesen valóságos élményt nyújtanak a felhasználónak. Cf. Willis, Holly: *New Digital Cinema: Reinventing the Moving Image*. London: Wallflower Press, 2005.

6 Bazin, André A filmművészet realizmusa és az olasz iskola a háború után. In: *Mi a film?* (trans. Hollós Adrienne) Budapest: Osiris, 1995. pp. 369–391. id.h. p. 381.

valósághoz jut vissza, vallja Bazin, amelyet ábrázolni törekszik. De paradoxális azért is, mert a „túlzott” technika választása szembe is mehet a valóság ábrázolásával. Eszerint a valóság jelenléte a filmképen végső soron az alkalmazott technika függvénye: „Orson Welles az objektív mélységelességének a segítségével adta vissza a valóság érezhető folyamatosságát”.⁷ Az ‘érezhető’ ki nem mondottan a nézőben létrejövő élményre utal. Noël Carroll nyomán itt a stílus előretörését állapíthatjuk meg, mely a realizmussal szemben a nézői élmény meghatározó eleme. Carroll a filmelméletben két esszencialista táborról beszél, a realista és a formalista táborról, akik „a filmnek vagy azon képességét állítják előtérbe, mely a fizikai valóság fotografikus visszadására irányul vagy azt, amelyik a stílus révén túllép a valóságon”.⁸ A mozi két aspektusa, a (pseUDO)realizmus és a forma (sílus) Bazinnél nem szemben áll egymással, hanem együtt hozza létre a valódi realizmust.

A totális mozi mítosza és a modern értelmezése

„A totális mozi nem valamilyen egyetemes hegeli totalitást feltételez, hanem a világ fenomenológiai képét, melynek horizontja bármikor tágítható”.⁹ Bazin az illúziókeltést egyszerre kívánja kiegyensúlyozni a technikai korlátokkal és a narratív „logikával”. Eszerint a pseudorealizmus akkor válik valódi realizmussá, ha a vizuális stratégia (a látvány), a technikai lehetőségek és a történetmesélés harmóniába kerül. Ezáltal a reális vagy fiktív valóságot a néző számára

nem pusztán ábrázolja (reprezentálja), hanem jelenvalóvá teszi (prezentálja). E vizuális stratégia azonban még nem elegendő ahhoz, hogy a filmkép valóban „a világ képként való elképzelése” legyen. A filmkép ugyanis kétféle értelemben kód: egyrészt perceptuális értelemben „a tartam térbeli kivetülése (rögzítése)”,¹⁰ másrészt e térben jelenlévő tárgyak és események narratív reprezentációja. A valóság ábrázolása nem az apró és konkrét részletek hiteles megjelenítésében rejlik, miközben szinte minden elemzésében Bazin a kamera riportszerűségét hangsúlyozza. Csak a valóság egésze képes értelmet adni a részleteknek. Az egészséges valóságot a film nézője csak a konkrét részleteket – eseményeket – ábrázoló képek felől bonthatja ki. E centrifugális, kifelé ható erő felülírja az apró részletek centripetális szerepét.

Korábban azt a kérdést tettük fel, hogy mi a szerepe a mindenkori mozgóképes technikának a világ képként való elképzelése, a belső élmény létrehozásában. Láttuk, hogy még ha a mozi apparátusa valamilyen meghatározott értelemben teljes lenne, vagyis az érzékelés teljes spektrumát tökéletesen lefedné, a valóságot minden részletében nem tudja lefedni. Sőt, a film esztétikai jelentősége éppen ott nyilvánul meg, ahol a technika korlátozottsága kezdődik. Bazin a mindenkori technika redukált alkalmazását támogatja. A stílus esztétikája a filmben, miként más művészetekben, az absztrakcióban rejlik, azokban a rontó hatású elvonatkoztatásokban, „melyek nem hagynak meg mindent az eredeti tárgyból, az eredeti eseményből.”¹¹ Egy „tökéletes”, „hibátlan” megjelenítés automatikusan kivonná a művet az esztétika köréből. E „redukció” egyik érdekes következménye alapvetően befolyásolja a filmkép valóságosságát. A térábrázolás

7 Ibid. p. 383. (kiemelés tőlem)

8 Carroll, Noël: *Philosophical Problems of Classical Film Theory*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1988. Idézi: Prince, Stephan: True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory. *Film Quarterly* 49 (Spring 1996) no. 3. pp. 27–37. Id.h. p. 31. Habár a realista-formalista ellentét nem újkeletű, Dudley Andrew nyomán már a klasszikus szerzőknél (Eisenstein, Balázs Béla, Arnheim, Bazin) is felfedezhetjük, az a gondolat, hogy a technika, a fotografikus realizmussal szemben, a valóságnak „valóságon túli” szimulálására is alkalmas, a modern kognitív filmelméletben fogalmazódik meg.

9 Gunning: World in Its Own Image: The Myth of Total Cinema. In: Andrew, Dudley (ed.): *Opening Bazin: Postwar Theory and Its Afterlife*. New York: Oxford University Press, 2011. pp. 119–126. Id. h. p. 125. (saját fordításban)

10 Rodwick, David: *The Virtual Life of Film*. Cambridge: Harvard University Press. p. 48.

11 Bazin: *A filmművészet realizmusa*. p. 382.

ontológiai megtevesztő formája helyett a téri percepció a képzeletbeli tér objektívizációja, „kivetülése”. A belső tér illetően élményszerűsége nem a mélységillúzióból, egy idő- és térbeli izomorfizmusból fakad, hanem egy olyan térszerűség, mely a lapos, térképszerű térábrázolás függvénye. A festéssel való analógia akkor válik egyértelművé, amikor Bazin a neorealista kamera riportszerűségét egyértelműen a haptikus látással kapcsolja össze, s „szó szerinti fiziológiai értelemben” a filmművészet ’tapintásának’ nevezi. „Az ilyen beállítás a maga dinamizmusával vázlatot készítő kéz mozgásához hasonlítható: bizonyos részleteket kihagy, az egyik helyen elnagyoltan rajzol, a másik helyen viszont részletesen megrajzolja a tárgyat”.¹²

A digitális kép kortárs elméleteinek két fontos elemét azonosíthatjuk itt. Az egyik a *haptikus látás*, a másik az *idő tériesülése*. Mindkettőnek központi szerepe van a fenomenológiai filmelméletben. Itt nincs lehetőségünk ezek bemutatására. Elegendő hangsúlyoznunk egyrészt azt, hogy a digitális média a gyakorlatban igazolja Frederick Jameson állítását, mely szerint amíg a modern ember számára az idő, addig a posztmodern számára a tér az alapvető, vagyis a kortárs ember szemléte tükröződik a tér dominanciájában. Sobchack szerint az elektronikus média nem csak időtlenít (és tériesít), hanem testetleníti is a szubjektumot. Egyfelől „[a]z időbeliséget paradox módon úgy alkotja meg, mint a folytonosságnélküliség homogén tapasztalatát”, másfelől „a nézőt/felhasználót egyedülálló módon egy térben decentralizált, gyengén időszerűsített és kvázi-testetlen állapotba hozza”.¹³ A kilapult, térképszerű térábrázolás a digitális képet visszautalja az analóg képkészítéshez. Ily módon az illuzionizmus bazini kritikája a digitális szimulációra is kiterjeszhető: ha az utóbbi mélységre, egy egyre „tökéletesebb”, teljesebb grafikai térábrázolásra törekszik, önnön lényegét fedi el, azt, hogy *a digitális kép természeténél fogva diszkontinuus, „lapos” és textuális*. Az analóg képpel való hasonlóságból következik a másik tulajdonság, a digitális kép haptikus jellege. Ha tehát Bazin gondolatait szeretnénk átvenni a digitális

mozgóképre, nem csak azzal kell szembenéznünk, hogy i) az ábrázolt virtuális világ elveszti minden valóság-vonatkozását, hanem azzal is, hogy ii) a perceptuális realizmus értelmezése legalább annyire relatív, mint az ontológiai realizmusé. A digitális szimuláció ugyanis kétféleképpen, de lényegileg eltérő módon járul hozzá a befogadóban/nézőben kiváltott élményszerűséghez.

A digitális szimuláció élményszerűsége

Egyrészt a grafika finoman szemcsézettsége, háromdimenzionalitása és interaktív jellege miatt, a *digitális szimuláció* eddig nem tapasztalt beleélést, immerzivitást indukál. Ez a nézői attitűd semleges nem csak a szimulált világ ontológiájával szemben, hanem a digitális kép mediált jellegével szemben is. A posztmodern jamesoni leírásával összhangban felszámolja a kritikai távolságot kép és befogadó/néző között. Az utóbbi nem reflektál sem a képre, sem a kép befogadásának aktusára, hiszen minden energiáját lefoglalja az immerzív interaktivitás. Éppen ezért érdemes különválasztani azt, amikor a számítógép által létrehozott szimulált világ a CGI technika a tér teljes illúzióját kívánja adni – pl. *Avatar* (James Cameron, 2009), *Kötéltánc* (*The Walk*, Robert Zemeckis, 2015) – az olyan esetektől – pl. *Orosz bárka* (*Russian Ark*, Alekszander Szokurov, 2002), *Egy hölgy és a herceg* (*Langlaise et le duc*, Eric Rohmer, 2001) –, ahol az ontológia illúzióját háttérbe szorítja a stílusként (produkciós korlátként is) alkalmazott szimuláció. Ez utóbbi esetben beszélhetünk úgy a technikáról, mint redukált eszközzel, mely a nézőt kritikai viszonyulásra készíti. Az első esetben a szimulációt tágan – ti. epistemológiai módon – értelmezve a szereplők fantáziájának kifejezésére, de ontológiai bármilyen nem létező világ megjelenítésére is használjuk. A második esetben a digitális technika voltaképpen a wellesi mélységélességű kamerával állítható egy sorba,

¹² Ibid. p. 388.

¹³ Sobchack, Vivian: A vászon és a képernyő színtere. (trans. Kaposy Ildikó) *Metropolis* 5 (2001) no. 2. pp. 8–24. Id.h. pp. 17, 19.



**Kötéltánc (Charlotte Le Bon,
Joseph Gordon-Lewitt)**

amennyiben olyan látványt kínál, mely nem az emberi látás szimulációja, hanem közvetlen érzéki élmény. Jól látható, hogy ebből a szempontból a digitális technika nem hozott minőségileg újat a mozgóképkészítésben. Hátra van azonban a legfontosabb kérdés, a digitális kép haptikussága.

Az érzéki (audiovizuális) élmény közvetlensége továbbra sem engedi meg a kritikai távolságot, függetlenül attól, hogy szemfényvesztő vagy korlátozott módon ábrázolja a teret. A térábrázolás elsődlegességéről még szó lesz az alábbiakban. Kétségtelen, hogy az immerzív élményhez mindenekelőtt olyan téri percepcióra van szükség, mely örvényként szippantja magába a nézőt. Ugyanakkor láttuk, hogy a „rontott” vagy redukált ábrázolás, és ezzel párhuzamosan a bizonyos jegyekre kiélezett percepció a haptikus látás forrása. Itt nem áll módunkban még összefoglalni sem Vivian Sobchack eszmefuttatását arról, hogy a mozgókép percepciója *általában véve* haptikus, azaz minden film nem csak („ott”, a nézővel szemben lévő) vásznon, pereg hanem a néző testében („itt”) is rezonál. Minden film megtestesült élmény, de természetzerűleg nem egyforma mértékben. Sobchack nem használja a vám-rév hatás analógiáját, bár használhatná. A mindenkori filmélmény a reflektáltlan közvetlenség és a reflektált kritikai távolság között „ingadozik”. Minél „teljesebb”, tökéletesebb a grafikai

szimuláció, annál közvetlenebb a térélmény, annál erősebben váltja ki az immerziót. Minél „vázlatosabb”, elliptikusabb az ábrázolás, annál erőteljesebben haptikus (azaz érzéki), s minél érzékibb, annál inkább teremt kritikai távolságot a látott kép (*ott*) és a a látó szubjektum (*itt*) között.

Perceptuális realizmus és haptikus látás

Két fontos következtetés adódik. Az egyik az, hogy nem húzható meg egy olyan elméleti határ, amelyen túl az élmény feltétlenül kritikai távolságot vagy reflektáltságot vonna maga után. Az, hogy egy filmélmény intenzív érzéki és kritikai értelemben esztétikai élményt vált ki éppúgy függ a történeti és perceptuális kódoktól, mint a nézői szubjektum pszichológiai alkatától.

A másik fontos következmény, hogy a perceptuális realizmus fogalmát árnyalnunk kell. A perceptuális realizmust úgy határozhatjuk meg, mint a néző nem tudatos szintű észlelési folyamatainak és a filmképnek a viszonyát: „A perceptuálisan realiztikus kép strukturálisan megfelel a néző háromdimenziós térről való audiovizuális tapasztalatának. [...] Az ilyen filmképek a fényeloszlás, szín, textúra, mozgás és hang jelzéseinek olyan egymásba

ágyazott és rendezett hierarchiáját követik, mely megfelel annak, ahogyan a néző e jelenségeket a mindennapi életben érzékeli.”¹⁴ E szerint a perceptuális realizmus a filmi látás és a valóságos látás közti izomorfizmust feltételezi. Ez az izomorfizmus sérül például a wellési mélységéles filmképek esetében, de sérül a rontott vagy redukált ábrázolással is. Kétségtelen, hogy például egy fakéreg vagy durva szöttes látványa aktiválhatja a tapintás érzetünket, s tekinthetjük e látványt szinesztetikus értelemben haptikusnak. De vessük össze a fakéreg vagy a szöttes valós látványát annak absztrakt rajzával vagy „rontott” fotografikus képével. Ez utóbbiak kétségkívül sokkal intenzívebb haptikus élményt váltanak ki, mondhatni, *annál intenzívebbet, minél „szegényesebbek” vizuális ingerekben.* De fenntarthatjuk-e, hogy az ilyen filmképeket is a perceptuális realizmus jegyében készítette az alkotójuk, mint például Spielberg a maga dinoszauruszait? Úgy vélem, a rajzok, s elsősorban a festészetet idéző filmképek haptikussága eltér a perceptuális realizmus klasszikus használatától, amikor a kérdés az, hogy mennyire hasonlóan érzékeljük a dinoszauruszokat a filmen, mint ahogyan a valóságban érzékelnénk. Ez utóbbi esetben valóban a képek a dinoszauruszt felismerő képességünket mozgósítják, függetlenül attól, hogy léteznek-e dinoszauruszok. A haptikus látás esetében azonban ennél többről lehet szó. A tét nem az, hogy felismerem-e, hogy amit látok fakéreg vagy szöttes.¹⁵ Sokkal inkább az, hogy ne csak lássam, hanem *ténylegesen* tapintsam is az észlelt és felismert tárgyat. Úgy vélem, az efféle intenzíven haptikus látást a művészeti vagy általában véve a vizuális megjelenítés (ábrázolás) képes mozgósítani.¹⁶ Sőt, a haptikus látás érvelésünk szerint egyenesen szemben megy a látórendszer megismerést

szolgáló tárgyfelismerő funkciójával. Ugyanakkor fontos ismételt hangsúlyozni, hogy a digitális technika és a speciális effektek (utómunkálatok) helye funkcionálisan két szélső pólus között jelölhető ki. Egyfelől a minél tökéletes grafikai megjelenés, a valósághoz megtévesztésig hasonló (trompe l’oeil) ábrázolás, melyet fentebb klasszikusnak neveztünk és másfelől a különféleleképpen „torzult”, bizonyos vizuális jelzéseket felerősítő ábrázolás, melyet Bazin stilizált elvonatkoztatásként ír le, s amelyet a jelen szövegben a haptikus látás forrásának tekintünk. Laura Marks kifejezésével élve, a haptikus látást olyan képek indukálják, melyekben nem a tárgyfelismerő funkció a domináns, hanem ellenkezőleg, hiányzik a felismerhető/felismerehető tárgy. A felismerést szolgáló, s annak hiányában működő látásmódok között folytonos az átmenet. Más szóval minden mozgókép, beleértve a digitális képet is, potenciálisan (bizonyos mértékig) haptikus, pontosan abban az értelemben, ahogy Vivian Sobchack szerint minden film hat a néző megtévesztült pecepciójára, s ily módon alávethető fenomenológiai elemzésnek.

Kétségtelenül vannak erősebben haptikus képek, melyek intenzív érzéki megéltséget váltanak ki a nézőből. Filmtörténeti példával élve az amerikai kísérleti film, elsősorban Stan Brakhage alkotói módszere idézhető, vagy ez utóbbit „idéző” játékfilm, a *Burgundia hercege* (*The Duke of Burgundy*, Peter Strickland, 2014) álomképsora, ahol az egyik főszereplő nő lassan besétál a sűrűn rajzok lepkék közé, míg már nem látunk mást, mint vibráló színeket és a szárnyak fülsiketítővé váló verdesését. A szín- és hangorgia ezen a ponton a szereplő víziójának érzékiségét közvetíti a néző felé, pontosabban a néző testében „visszhangzik”.¹⁷

14 Prince: *True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory*. p. 30. (saját fordítás)

15 A perceptuális realizmusnak mint a tárgyfelismerő képességünk működésének a gondolata Gregory Currietől származik. Currie, Gregory: *Film, Reality and Illusion*. In Carrol, Noël (ed.): *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*. Madison/London: University of Wisconsin Press, 1996. pp. 325–346. Id.h. p. 331.

16 Itt nem térhetek ki a haptikus látásnak másutt javasolt geneológiájára, mely végső soron a valóságos percepcióra vezet vissza evolúciótörténeti értelemben. A javaslat lényege, hogy a rontott vagy redukált, de haptikus látvány, illetve az általa kiváltott esztétikai élmény a rejtőzködő ragadozók evolúciósan sikeres felismerésének képességét mozgósítja. Cf. Tarnay László: *Learning and Re-learning Haptic Visuality*. In: Pethő Ágnes (ed.): *The Cinema of Sensations*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2014. pp. 43–55.

17 Az eredeti kifejezést (rebound) a magyar fordításban „visszút”-ként szerepel. A gondolatot véleményünk szerint jobban

A skála a grafikai töklételesség és a haptikusság között azonban számos köztes esetet feltételez. Például James Cameron filmjében, *A mélység titkában* (*The Abyss*, James Cameron, 1989) a vízszörny megjelenik a hajó belsejében a Bigman házaspár előtt. A szörny vizuális megjelenése valahol a kedves E.T. (*E.T. the Extra-Terrestrial*, Steven Spielberg, 1982) és *A nyolcadik utas: a Halál* (*Alien*, Ridley Scott, 1979) undorító nyúlós szörnye között helyezhető el. Cameron kétféle módon is kihasználja a víz cseppfolyósságát. Egyrészt a „szörny” viszkozyszerű, a higanyhoz hasonlítható, képlékeny – a víznél sűrűbb textúrájú – anyag, másrészt formátlanságában formálható, az emberi arc mimikáját felvevő háromdimenziós „tükörkép”. Amíg a viszkozitása ingerli tapintásunkat, a tükörszerűsége távolságot teremt. E kettősség nyilvánul meg a filmben azáltal, hogy Lindsey (Mary Elizabeth Mastrantonio) ujjával szeretné megérinteni ezt az átlátszó anyagot, amelynek mintha nem lenne szilárd felülete, így ujját belemélyeszi a „testbe.” Mikor kihúzza azt, jóízűen lenyalja a csöppnyi rajta maradt anyagot és így szól a többiekhez: „Tengervíz”. Cameron láthatóan megszelídíti *A nyolcadik utas: a halál* nyúlós, nyálkás szörny-ábrázolását, miközben igyekszik megtartani annak formátlanságát. A filmkép a morfikus és amorfikus alak közti vibrálással válik haptikussá. Mégis e haptikusság inkább a szereplő számára adott, aki közvetlenül szembesül az élménnyel, míg a néző a közvetettsége miatt kritikai távolságból szemléli az eseményeket.

Előttünk áll a hagyományos filmi élmény két alapfeltétele: egyfelől a *kritika távolság*, melyet a vásznon látható filmi világ és a nézői szubjektum „önérintése” közti differenciát létesít és tart fenn, másfelől a filmképeknek a *valószerűségtől eltérő jellege*, egyes partikuláris vizuális és auditív elemeknek a felerősítése, mely a nézőben a *haptikus, színesztetikus látást* indukálja. Eleddig azt láttuk, hogy a digitális technika megjelenése minőségileg nem hoz radikálisan mást az analóg korszakhoz képest. Sem a realizmus, se a stilizált, absztrakt képalkotás határait nem változtatja meg, a vám-rév hatás szerepe változatlan, a filmkép továbbra is a

grafikailag tökéletes, szemfényvesztő ábrázolás (szimuláció) és a tárgyfelismerést ellehetetlenítő absztrakt haptikus ábrázolás (reprezentáció) között egyensúlyoz. Ebben az értelemben Bazin mítosza a totális moziról valóban nem mond többet annál, mint hogy a technikai fejlődés a perceptuális realizmus végtelenbe futó lehetősége, egyben kiterjesztve a mozi ontológiai határait is. Másfelől a digitalizációnak ugyannyi lehetősége van arra, hogy megcélozza az ellenkező pólust, s fenomenológiai értelemben elsődlegesen érzéki szinten hasson, mint Sobchack kedvenc jelenete, a *Zongoralecke* (*The Piano*, Jane Campion, 1993), mely az ujjak résein átszűrődő fényráccsal veszi kezdetét. És itt véget is érhetne az eszmefuttatásunk, ha a digitális média nem produkált volna olyan perceptuális élményeket, melyek jóval túl vannak az analóg/digitális mozi keretein. A klasszikus értelemben vett film, függetlenül attól, milyen technikával és utómunkálatokkal készül, két szempont alapján különíthető el napjaink mozgóképi kütyüjeitől. Az egyik a *belelés* (immerzió) mélysége, intenzivitása, a másik a néző/befogadó/játékos *interaktív* viszonyulása. Mindkét szempont a teret juttatja érvényre az idővel szemben. Ha Bazin a filmet bebalzsamozott időnek tekintette, mely állandó jelenben, a digitális médiumok végképp győzelmet, és mondjuk ki, tort ülnek az idő felett. A idő mint múlás feletti győzelemnek egyik megjelenési formája a ludológia és narratológia vitája a számítógépes játékok kapcsán. A vita abban élezhető ki, hogy amíg a klasszikus irodalmi és filmi narráció az események, történések múltbeliségének és a befogadás jelenbeliségének különbségén alapul, az interaktív, stratégia játékok kiiktatják e különbséget és a játékok narrativitását azok lépés- vagy esemény-szerkezetének „ágrajzaira”, lineáris vagy nem lineáris lefutásaira vonatkoztatják. A vitához itt nem kívánunk hozzászólni, sem eldönteni. Az, hogy egy esemény megtörténe és elbeszélése összeecsúsztatható-e túlmutat a pusztá fogalmi definiálhatóságon. Ha elfogadjuk a fenti intuíciónkat a valamire irányuló cselekvés/érzés és cselekvő/érző önmagunkra való reflektálás között, azt mondhatjuk, hogy a *klasszikus*

visszaadja a „visszhangzik” ige, mivel Sobchack a szereplő által átélt élménynek a néző által megélt visszaütéséről, visszacsengéséről beszél. Sobchack, Vivian: *Amit az unjaim tudnak. A cinesztéziai szubjektum avagy a testi tekintet.* (trans. Liszka Tamás) *Metropolis* 8 (2004) no. 3. pp. 18–39.

film függetlenül attól, milyen technikával és utómunkálatokkal készül, előfeltételezi a nézőnek és a filmi világnak a különállását, mind ontológiai, mind episztemológiai értelemben. Ameddig a digitális technikát klasszikus filmkészítésre használják, elfogadható az a vélekedés, hogy egyfajta kiterjesztett (extended) mozival van dolgunk, mely ugyanakkor Bazin totális mozi vízióján belül marad. „A mozi számtalan más módon is létrejöhetett volna. Csupán a technikai fejlődés viszonyosságai miatt létezik abban a formában, ahogyan ma ismerjük. Bazin az ideálokat – a mítoszokat – tartotta fontosnak, melyek a technikai és művészi gyakorlatot irányítják. Ha ebben az összefüggésben nézzük, az az állítás, hogy digitális fotográfia nem valódi fotográfia (s a digitális film nem valódi mozi), mert nélkülöznek bizonyos technikai alkotóelemet, tarthatatlan, ha nem ostoba.”¹⁸

E szerint a digitális technológia nem jelent kihívást a történeti mozival szemben, hiszen a Bazin által megadott feltételek függetlenek a mozi mindenkori technikai állapotától. Ameddig a szimulációt képi technológiának látjuk, nem lépünk ki a hagyományos paradigmából. A kép valaminek a leképezése. A digitalizáció jelenlegi és beláthatóan jövőbeli iránya nem egyszerűen külső képek gyártása, hanem *élmények* létrehozása a szubjektumban. Mégpedig úgy, hogy az *élmény közvetítettségének* tudata végleg alászálljon a tudattalan bugyraiba. A reprezentáció bármely – akár megtévesztő – formája is azon alapult, hogy a kép az ábrázolt valóság helyébe lép, miközben az nincs jelen. A kortárs digitális médiumok nagy része, de a digitális fejlődés mindenképpen arra törekszik, hogy az ember belső megélttségének helyébe lépjen, érezzen, gondolkodjon, akár szeressen helyette. A kérdést sokkal tágabban kell feltennünk. Ha előállíthatók a mozgást és érzékelést helyettesítő vagy javító protézisek és prosztézisek, eljött az idő olyan technológiák kidolgozására, melyek akár a hallucinogén szerek helyébe is léphetnek, azzal, hogy virtuális élményeket kínálnak a felhasználó számára. Ehhez viszont teljes mértékben fel kell számolniuk mű és befogadó egzisztenciális differenciáját, mely nélkül a sobchacki fenomenológia működésképtelen lenne.

A digitális kép mint a totális mozi mítoszának a kiterjesztése

Ha tehát a digitális médiumok végképp és teljesen felszámolják az ábrázolt vagy szimulált világ és a néző megtestesültségének különbségét, kilépnek abból a mátrixból, melyet fentebb a vám-rév hatás segítségével, mint a két szélső pólus közti egyensúlyozást próbáltuk meg megragadni. Mielőtt azonban rátérnénk az utóbbi lehetőség rövid tárgyalására, foglaljuk össze a bazini totális mozi mítoszának és a kép ontológiájának tanulságait. Láttuk, hogy a filmi realizmus Bazinból kiindulva négy feltétel eredményeképpen jöhet létre. Az első a klasszikus indexikus és hasonlósági viszony valamely létező valósággal, melyet a kamera megörökít. A második az emberi percepció bizonyos elemeinek aktiválása, melyek intenzív érzéki élmény keltenek a nézőben. A harmadik az érzékileg jelenvalóvá tett világnak belső (imaginatív) képpé tétele, e világ képként való elképzelése. Ez utóbbi feltétel pedig – negyedikként – az érzékileg megtestesült világ narrativizálódását írja elő. E narrativizálódást Bazin elhatárolná a dramatizálástól, hiszen ez utóbbi egyértelműen a néző érdekében rendezi az események, s nem a képtényekben (image-fait) rejlő centrifugális – tehát a valóságot megcélzó – módon fűzi össze az eseményeket.

Ha elfogadjuk a fenti állítást a kiterjesztett moziról, a digitális médiumok újszerűsége a négy feltétel „meghaladhatóságában” rejlik. Vegyük sorra egyenként. A filmkép klasszikus indexikus viszonya az ontológiai szemfényvesztéshez vezet, amikor a virtuális teret abban az értelemben tekintjük valóságosnak, hogy a létező világot zárójelbe tesszük. A jelen írásban amellet érvelünk, hogy egy efféle szimulált realizmust a digitális technológia meghaladta ugyan, ámde rávilágított ennek módosított felfogására, a perceptuális realizmusra, amikor a virtuális világról nem feltétlenül kell elhinni, hogy létezik vagy hasonló a valósághoz. Elegendő az, ha az emberi érzékelő rendszer működését *többé-kevésbé* a mindennapi percepcióhoz közelíti, avagy azt szimulálja. Az ábrázolás haptikus jellege éppen azért lehet az

18 Rifkin, Stephan E.: *Andre Bazin's "Ontology of the Photographic Image": Representation, Desire, and Presence*. Doctoral Thesis. Ottawa: Carleton University, 2011. p. 285. (saját fordítás)

intenzív nézői élmény forrása, mert a mindennapi percepciókat – evolúciós értelemben – is meghatározza. E két feltétel nagy mértékben befolyásolja a belső kép kialakítását. Amíg a világ képként való elképzelését a létező mítoszok, mesék, legendák, később irodalmi és filmképekben elmondott elbeszélések határozták meg, az elektronikus média megjelenésével az idő homogén és időtlen tériesült tapasztalattá válik, ahol a közvetítés alapeleme a fizikai kép, sokkal inkább, mint az elbeszélte történetek. „A médiumok szimbolikus technikákat használnak; ezek segítségével közvetítik a képeket, és vésik be őket a kollektív emlékezetbe.”¹⁹ Természetesen a fizikai képek, amikor beépülnek a képzeletbe, bizonyos mértékig történeteket kódolnak. Bizonyos mértékig, mert a képek adatbázisokból származnak, melyek alapvetően ellentétesek a narrációval. Ez azt jelenti, hogy amikor egy kép bevészódik az emlékezetbe, mindig annak kollektív és személyes horizontja és struktúrája értelmezi. A képek a befogadás után, úgy mond *après coup* narrativizálódnak. Nem nehéz észrevenni ebben a *Pi élete* (*Life of Pi*, Ang Lee, 2012) filmi elbeszélésének „*azt a tipikusan posztmodern metanarratív végkicsengését, hogy csak az számít, ki milyen történetet részesít előnyben*”, s az elképesztő digitális grafika szerepe csupán megerősíti „*a film nyíltan vallott meggyőződését, hogy egy történetnek nem kell mindenáron jelenteni valamit*”.²⁰ Természetesen nem azt akarjuk mondani, hogy az elektronikus médiával teljesen kivesztek a történetek. Különböző – a mozi nosztalgijától még hordozó – mozgóképi formák (Youtube rövidfilmek, Vine, Coub stb.) narrativizálnak bizonyos mindennapi élményeket (a sorozatok pontosan ezért prosperálhatnak, mert egyetlen társadalom sem engedheti meg, hogy teljesen mértékben felszámolja a narratív identitás alkotóelemeit), de az idő tényező, pontosabban a tériesülő idő tényezője könyörtelenül megkurtítja az internetre felkerülő történet-kezdeményeket.

Végül, de nem utolsósorban az új médiumokkal kapcsolatban korábban emlegett két szempont közül az interaktív jelleg (a másik a beleérzés) szintén rövidre zárja a fizikai (külső) és mentális (belső) képek közti viszonyt. Ezzel kapcsolatban fentebb már említettük a ludológia és narratológia vitáját. Azt a tényt, hogy a világhálóra felkerülő (mozgó)képek adatbázist alkotnak, Bazinre utalva úgy is értelmezhetjük, mint a centripetális erő megnyilvánulását. E „kép-tények” összefüggéseit nem valamilyen egész (ti. a valóság) határozza, ami felé „törekcsenek”, hanem egymástól független elemek (profilelemek, panelek, mémek stb.), szemben a bazini montázs tilalmával, mely az összetartozó tárgyak szétválaszthatatlanságát hangsúlyozza. Sorba rendezésük szinte tetszőleges, ami igazolni látszik a *Pi élete* által sugalmazott „posztmodern” gondolatot, hogy a történetnek mint olyannak nincs értelme.

A szimuláció perceptuális megközelítése

A következőkben tekintsük át röviden, milyen értelemben léphet túl az újmédia a bazini realizmus eddig tárgyalt négy keretfeltételén. Induljunk ki abból, ami ezidáig a kiterjesztett mozi legfontosabb forrását jelentette. Az ontológiai realizmusból a perceptuális realizmus kínálta a „kiutat”, vagyis a továbblépés lehetőségét a digitális filmkészítés számára. A percepció szimulálása alapvetően más feladatot támaszt, mint a hasonlóságon alapuló szemfényvesztés (*trompe l'oeil*). A különbséget leginkább az ún. *ökológiai* szemlélettel lehet belátni. Az emberi percepciónak evolúciós alapokra épülő megközelítése mindenekelőtt azt a kérdést veti fel: Mire jó a percepció? A választ két részre osztanánk.²¹

19 Belting, Hans (2008): Kép, médium, test: az ikonológia új megközelítésben. *Apertúra* (2008. ősz). <http://apertura.hu/2008/osz/belting> (Utolsó letöltés dátuma: 2017. 08. 27.) Belting szembeállítja a fizikai képeket a belső, mentális képekkel és egy olyan kritikai ikonológia mellett tör lándzsát, melyben „*a belső és a külső reprezentáció, vagy a mentális és a fizikai képek egyazon érem két oldalának tekinthetőek*”. Eszerint a (külső) képeket nem csak a történeti kontextusukkal, hanem a képeket közvetítő médiumokkal együtt lehetünk képesek feltárni.

20 Grist: *Bazin, Style, and Digitization*. p. 104.

21 A percepció másik legalább ilyen fontos funkciója az egyedfelismerése, vagy általában véve a rekogníció. Sajnos hely hiányában itt nem térhetünk ki erre még vázlatosan sem. Annyit jegyeznénk meg, hogy az egyedfelismerés nélkül nincs szociális



Pi élete (Suraj Sharma)

© 2017 Twentieth Century Fox Film Corporation

Az első és talán legkézenfekvőbb válasz, hogy a percepció a világhoz való cselekvésorientált viszony alapja. Első megközelítésben egy input-output rendszerrel van dolgunk, mely az állati viselkedés ösztönszerű, előre programozott formáját alkotja. Az ember esetében ezt az akció-reakció tengelyt metszi egy „representáció kontra érzelmi motiváció” tengely. Anélkül, hogy ez utóbbinak a szerepét csökkentenénk, könnyen belátható a korábbiak alapján, hogy egy interaktivitásra és az idő tériesülésére épülő percepció realizmus esetében a „kódolt” reakciók sokkal nagyobb erővel hatnak, mint az olyan reprezentációs és motivációs tényezők, melyeknek kognitív feldolgozása viszonylag hosszabb időt vesz igénybe. Éppen ezért a legfontosabbnak azok a folyamatok érdekes számunkra, melyek az akcióorientált percepciót támogatják. „Ha le akarjuk írni az észleléstől a motoros, cselekvő megnyilvánulásig tartó folyamatot, illetve azt, hogy mindez hogyan befolyásolja a tapasztalatok érzelmi töltetét, először is annak az alapvető dimenzióit kell megfogalmaznunk, ahogyan a világot megértjük, és ahogyan létezünk benne: a teret, az erőteret, a szinkroniát és az időt, az egyenes

vonalúságot és a diakroniát.”²² Torben Grodal természetesen még a film befogadásáról írja ezeket, de jól látható, hogy a téridő érzékelésének formái megelőzik a „bonyolultabb” narratív feldolgozást. A filmelméletben az ökológiai megközelítésen kívül ritkán találkozunk olyan felfogással, mely térábrázolást a narráció elé helyezné. Ilyen kivétel Pascal Bonitzer, aki szerint „a folytonosság megteremtésére irányuló eszközök kétfélek: térrendezési és narrációs eszközök. Ez a két sík nem fedi egymást. A másodikat az első hozza léte abban az értelemben, hogy a keretből egy rejtett dolgot, vagyis egy talány működtetőjét létrehozni azt is jelenti, hogy elindítunk egy elbeszélést.”²³ A világépítés teszi lehetővé a narrációt, s nem fordítva. Ahhoz tehát, hogy elbeszélés legyen, a téridő folytonossága szükséges. E gondolatot a digitális médiára alkalmazva, azt mondhatjuk, hogy ahhoz, hogy valódi interaktivitást indukáljon a mozgókép, a folytonos téridő érzékelésére, vagyis annak szimulálására van szükség.

A filmképek folytonossági feltételeit az ökológiai filmelmélet részletesen feltárta. Joseph D. Anderson irányadó munkáját követően a filmi észlelés neuro-

viszony, ami nem csak az ember, hanem számtalan állati faj életét meghatározza. Ugyanakkor hipotézisünk szerint a művészet befogadásának is alapjára. A jelen írás tematikájában e képességnek a haptikus látás és texturális felismerés esetében van alapvető szerepe. Az előbbiről lásd: Tarnay László – Pólya Tamás: *Specificity Recognition and Social Cognition*. Berne/Frankfurt a/M/New York/Oxford: Peter Lang, 2004. Az utóbbiról: Tarnay László: *Learning and Re-learning Haptic Visuality*.

²² Grodal, Torben: Megismerés, érzélem, az agyműködés folyamatai és a narráció. (trans. Kis Anna) In: Vajdovich Györgyi (ed.): *A kortárs filmelmélet útjai*. Budapest: Palatinus, 2004. pp. 402–441. Id. h. p. 412.

²³ Bonitzer, Pascal: Elkeretezés. (trans. Pesovár Zsófia) *Metropolis* 1 (1997) no. 3. pp 46–48. Id.h. 47.

biológiai kutatása napjainkra a kognitív filmelmélet fő sodrává vált.²⁴ A szín, forma, tér érzékelésének elsődlegességében az ökológiai elmélet osztozik a Merleau-Ponty nevével fémjelzett fenomenológiai kutatásokkal. A fenomenológiai megközelítés azonban az észlelés szerepét kiegészíti a testiség, a megtestesültség fogalmával. A kognitív tudományok e szempontot Francisco Varela munkássága nyomán vették át,²⁵ hogy azután a 2000-es évektől elsősorban Mark Hansen révén az új médiumok elméleti megközelítéseiben középponti kérdéssé váljon.²⁶ Ha tehát arra vagyunk kíváncsiak, mi az a technikai újítás, ami túlmegy a mozi bazini mítoszában, egyértelmű, hogy az emberi percepció és testi megéltség teljessége minden értelemben összeegyeztethetetlen a bazini gondolattal. Persze a testi megéltség teljessége még egy kicsit várat magára, de az érzékelési spektrumból a látás, hallás, szaglás már képviselteti magát a három-, illetve négydimenziós mozikban. Ehhez adódik még további érzékszervként a saját test mozgásának érzékelése (propriocepció), a hőérzékelés és az egyensúlyérzékelés (szédülés), valamint a még gyerekcipőben lévő tapintást is idevesszük (víz-gőz alkalmazásával minimális értelemben működhet, de a virtuális tárgyak tapintása egyelőre csak digitális képernyőn keresztül lehetséges), a hétdimenziós „mozi” sem elképzelhetetlen. A lényegi kérdés azonban az, hogy mire használjuk e dimenziókat. Radikális különbséget látunk ugyanis aközött, amit hat-, sőt néha már hétdimenziós mozinak neveznek és az olyan

interaktív és immerzív médiumok között, melyek az akcióorientált percepcióra építenek és a befogadót játékosá avanszálják. A határ, melyet az előző rész végén húztunk az ábrázolt vagy szimulált világ és a néző megtestesültsége között a világosan jelzi, hogy a „kiterjesztett” mozi helyét átveszi az prosztetikus eszközhasználat, amikor a virtuális világ részben vagy egészében összeolvad a valós világgal. Egyértelműnek látszik, hogy a mindennapi élet a kevert világokban megvalósuló interakciókat preferálja. Az autóba szerelt GPS-től a Hansen által bemutatott installációkon át a virtuális sisakokkal bezárólag a tét nem az, amit Sobchack az itt és ott kettősségével ír le, mely szerint a néző egzisztenciális jelenléte (teste) *itt* a valós világban érzékeli *ott* a filmvásznon a film virtuális történéseit. A tét nem valamilyen különbség észlelése saját testem és a film mint másik között, hanem a saját test projekciója egy másik világba, annak akcióorientált percepciója és az interaktív válaszlehetőségek. A perceptuális realizmus szimulációjának és a virtuális világoknak a megjelenésével az időbeliség felszámolódik. A jövő kifürkészhetetlensége ára a jelen dominanciájának. A valóságban az idő múlását, a diakroniát csak az emlékezet segítségével élhetjük meg. Az irodalmi vagy vizuális elbeszélés azonban végtelen sok időbeli perspektívára képes, akár a visszafelé való történetmesélésre is (*Memento*, Christopher Nolan, 2000). Képzelnék ennek interaktív változatát, amikor a múltban kell cselekednünk úgy, hogy a testünk a jelenben van.²⁷

24 Anderson, Joseph D.: *The reality of illusion: an ecological approach to cognitive film theory*. Carbondale: Southern Illinois UP, 1996. További tanulmányokat lásd pl. Anderson, Joseph. D. & Anderson, Barbara (eds.): *Moving Image Theory: Ecological Considerations*. Carbondale: Southern Illinois UP, 2005. Újabban: Shimamura, Arthur P. (ed.): *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*. Oxford: Oxford UP, 2013. Wyeth, Peter: *The Matter of Vision: Affective Neurobiology & Cinema*, New Barnet, John Libbey Publishing Ltd., 2015., valamint a *Cinéma&Cie* folyóirat különszáma: 'Neurofilmology' (2014) no. 22/23.

25 Lásd: Varela, Francisco, J. – Thompson, Evan – Rosch, Eleanor: *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. Boston: MIT Press, 1991.

26 Hansen, Mark. B.: *New Philosophy for New Media*. Cambridge, Mass./London: MIT Press, 2004. Hansen, Mark B.: *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*. New York/Abington: Routledge, 2006.

27 Azért az utóbbi kitétel, mert a játékos, ahogy az élő ember sem képes a tisztán múltbeli megtestesülésre. Persze a játéktervezők könnyen áthidalnák a problémát azzal, hogy különböző időkereteket, missziókat határoznak meg, amelyeken belül az interakciók értelmeződnek. Ez a „megoldás” azonban éppen azt a filmi szituációt hozza vissza, amikor a „múltbeli” látvány térideje és a saját téridőm között szakadék támad, azaz egy beágyazott, film a filmben jelenet generál. E nélkül az olyan paradoxális időutazásos filmek sem működnek, mint a *12 majom* (*12 Monkeys*, Terry Gilliam, 1995) vagy az *Időbűnök* (*Los cronocrímenes*, Nacho Vigalondo, 2007).

Ha létezik a mozi totális mítosza, a percepció és testi működés szimulációja digitális korunkban hasonlóképpen uralkodó mítosz lehet. A digitalizáció tárgya immár a teljes emberi test a maga fizikai működésében. A teljesség igénye nélkül íme néhány a legújabb perceptuális és testi szimulációkból. A különböző mozgásérzékelős játékoktól a telejelenlét (telepresence), testcsere, Google szemüveg, interaktív 3D dokumentumfilm és a virtuális sisak digitális fejlesztéseken keresztül elérkezünk az olyan bonyult alkalmazásokig, amikor a jelen nem lévő partnerünk hologramként ül velünk szemben az étkező asztalnál, beszélgethetünk vele, sőt megfoghatjuk a kezét, érezzük a melegségét.²⁸ Olyan alkalmazásokról van szó, melyek nem csak a tér érzékelésének formáit szimulálják, hanem cselekvési lehetőségeket teremtenek a virtuális vagy kevert térben. Ha a totális mozi mítoszat és a digitalizáció mítoszat párhuzamba állítjuk, a valóság technikailag tökéletes reprodukciója helyébe egy virtuális térben megtestesült szubjektum prosztetikus és interaktív szimulációja lép. De vajon a digitalizáció mítosza a totális mozihoz hasonlóan egy végtelenbe futó folyamatra utal vagy pusztán vágyként fogalmazódik meg?

Úgy tűnik, hogy a percepció és az akció szimulációinak koordinálása a legégetőbb kérdés. Vagyis az, hogy a saját testem mozgásáról való visszajelzések harmonizálnak önmagam (proprioceptív) észlelésével. Az, hogy érzem és látom, hogy mozog a lábam és a földön járok a megéltésemben szorosan összekapcsolódik. Ezért mondhatta a moziról ezzel ellentétben Sobchack, hogy a filmi világ érzékelése és önmagam érzékelése nem esik egybe, mégis a szereplőn lévő ruha látványa a saját ruhám dörzsölésének érzetét erősíti fel. Mászt látok/hallok, miközben saját testem (is) érzékelem. A moziban a két érzet paradox módon elkülönül, de viszonyba is kerül. A digitalizáció új médiumai viszont saját testemnek, illetve a mozgásának érzékelését transzportálja vagy teleportálja egy virtuális világba, azt az érzést (illúziót?) keltve, mintha a virtuális világban lennék megtestesülve. Kérdés, hogy ez az

„illúzió” valóban elérhető-e, vagy ugyanolyan vágyálom, mint a világ totális reprodukciója.

Amikor a Terror Házában a látogató felveszi a virtuális sisakot, hogy az 56-os eseményekbe beleélje magát, átéli, ahogy az üvöltő tömeggel leveri a vörös csillagot, hogy az utcán kenyérért sorban álló gyerek egy kordéra löki, hogy ott lóg a börtönben a lábánál felfüggesztve és így tovább, miközben egy széken ül, ahogy Sobchack nézője a vetítőteremben. Hová lettek saját testének kinesztetikus visszajelzései? Vajon tényleg megszűnt a valóságos világban való megtestesültsége, s tényleg projektálódott a virtuális múltba? Nézzük először a tényeket. Amit a virtuális sisak biztosít, nem kevés. A látás, hallás szimulációja, de közel a szaglás és a tapintás bevonásának ideje. Plusz bizonyos mozgás-szimuláció, így a fej, a szemgolyó, esetenként a járás és a kézmozgás szimulációja. Vidámabb esetekben a padlón járkálva a sisak virtuális világában például egy homokos parton érezhetjük magunkat. Látjuk, hogy lábunk a homokon lépdel, s belesüpped. Mit nem tud biztosítani ez az egyébként nagyon élményorientált és összetett technológia? Egyfelől az interaktivitás szintje viszonylag alacsony. Nem tudunk például beszélgetni az emberekkel, ellenkezni, közbe avatkozni és így tovább. Ha látni akarjuk, mi történik a jobb oldalunkon, *ténylegesen* el kell fordítani a fejünket. Hiába tiltakozunk a sorban álló gyerekeknek, hogy nem, mi nem akarunk a kordéra ülni, ellentmondás nem tűrően zuhanunk a szekérre, miközben fuvallatot érzünk: valaki bejött *abba* a terembe, ahol ülünk.

Kettős „tudatban” vagyunk tehát akár a moziterem sötétjében ülő néző. Egyidejűleg kapjuk a *kinesztetikus* és *vesztibuláris* visszajelzést testünk felül, hogy nem mozog, nem szédül, nem forog stb. *miközben* látjuk, hogy forog velünk a világ, hogy mozgunk, taszigálnak erre-arra, fellógnak, sőt kínoznak is. E kettős tudat pontosan azt jelzi, hogy a megtestesültségünk nem változott, továbbra is a valóságos világban lehorgonyozott, miközben teljes érzéki arsenálunk egy másik világba repít minket. A Sobchack által leírt *itt* (a létezés, a valós tárgyakkal, ruha, szék való közvetlen

28 A kísérlet részletes leírását lásd: Held, Tobias: Design und virutelle Kommunikation. In: Krabbe, Lars C. – Patrick Rupert-Kruse – Norbet M. Schmitz (eds.): *Bildverstehen. Spielarten und Ausprägungen der Verarbeitung multimodaler Bildmedien*. Darmstadt: BÜchner Verlag eG. pp. 205–236.

kontaktus érzése) és *ott* (a vásznon látott világ) élménye köszön vissza egy magasabb szinten, igazolva a bazini mítoszt? Semmiképpen sem. A újmédia által indukált kettős tudat egy meghatározott értelemben túl van a mozinéző és a filmi szereplő ontológiai elkülönülésén. A sisak nem pusztán egy mélyebb, erősebb beleélést, immerzív élményt ad a mozihoz képest. Ha így lenne, egy következő lépés lehetne a bazini fejlődésmítoszbán. Kétségtelen, hogy az immerzív hatás bármely korábbi mozgóképi médiumhoz képest összehasonlíthatatlanul erősebb és mélyebb. Azonban amíg a klasszikus moziélmény során válto-gathatjuk a tudatállapotainkat, s hol a vetítőteremre, hol a vászonra figyelünk, (az előbbi természetesen a kizökkenés kockázatával jár), a virtuális perceptuális élményeink nem válto-gathatók, hiszen a sisak teljesen elzár a valós világtól. Nem tudunk hol a virtuális világra, hol a létező világunkra fókuszálni, mivel az agyunk egymásnak ellentmondó információkat kap az érzékszerveken és a proprioceptív visszacsatoláson keresztül. A versengő értelmezések nem vezetnek valódi aspektuslátáshoz, mivel a virtuális világ észlelése általában elfedi a szubjektum valódi megtestesültségét.²⁹ Ez a magyarázata annak, hogy a virtuális szimuláció nem engedi meg, hogy az érzékelt világnak a valóságos testi percepcióban „visszhangozzék”. A virtuális tér perceptuális szimulációja minőségileg más, min a moziélmény.

Összefoglalva az eddigieket, úgy véljük, igazoltuk, hogy Bazin totális mozi mítoszának ontológiai értelmezése nem vihető minden további nélkül át a virtuális szimulációra. A mítoszt a perceptuális szimuláció szintjén lehetne újraértelmezni, azonban amíg a mozi esetében mindig értelmezhető maradt az ún. kettős tudat, a digitális szimuláció az egy és csakis egy tudat felé mutat, még akkor is, ha esetleg sohasem tudja elérni. Ehhez az kellene, hogy a szubjektum

megtetesültségét teljes mértékben a virtuális világba helyezze át, ami nyilvánvalóan a szubjektum egzisztenciális halálát jelentené, hiszen az, hogy megszűnünk létezni az egyik világban nem garantálja, hogy létezni fogunk egy másikban. Habár több film bírkózik ezzel a gondolattal a *Mátrix* (*Matrix*, Wachowski testvérek, 1999) óta, csak elmesélhető történetként ábrázolható, azon az áron, hogy a világok *kívülről*, így a néző felől vizuálisan nem – csak narratív úton – különíthetők el.

A digitális kép „harmadikutas” megoldása és az „Uncanny Valley”

Van azonban egy harmadik lehetőség is, mely visszautalhatna minket a totális mozi mítoszához. Az úton, mely a barlangábrázolásoktól Zeuxis és Parrhasius versenyén át a háromdimenziós filmig vezet, előkelő helyet töltenek be az élőszereplős és CGI technikával készült játékfilmek, melyek méltán tartanak igényt a Bazin által megtévesztőnek titulált ábrázolásnak, a valóság duplikátumának a státusára. A nagyjából 2000 óta gyártott alkotások – többek között *Final Fantasy: A harc szelleme* (*Final Fantasy: The Spirits Within*, Hironobu Sakaguchi, 2001), *Polar Express* (Robert Zemeckis, 2004), *Ex Machina* (Alex Garland, 2014), *Tintin kalandjai* (*The Adventures of Tintin*, Steven Spielberg, 2011) – azzal a bevallott céllal készültek, hogy a számítógép által generált szereplők megkülönböztethetetlenek legyenek az élő szereplőktől. Ehhez különböző mozgást lekövető szenzorokat, textúrákat, emberi arányokat és mimikát másoló programokat használnak.³⁰ Ezen a ponton azonban egy nagyon érdekes esztétikai problémába ütközünk.

29 Ehhez azonban a környezet „nyugalma” nagyban hozzájárul. Egy ringatózó hajón, orkán erejű szélben vagy körhintán vélhetően túl erős lenne a testi élmény. Mindez az mutatja, hogy a testi proprioceptív érzékelés végső soron az erősebb információ.

30 Az így kapott eredmény nem kevesebb, mint a perceptuális realizmusra támaszkodó valószerűtlenül élethű ábrázolás. Íme Bazin pseudo-realizmusa csúcsra járva. Az egyik csúcs éppen egy magyar PhD hallgató, Zsolnay Károly érdeme, aki olyan algoritmust hozott létre bécsi tanulmányai során, mely az emberi és más organikus felületek (levél, fakéreg stb.) végletesen megtévesztő és életszerű képeit hozza létre. Az által kidolgozott módszer, a Separable Subservice Scattering az arcmozgást, a mimikát is tökéletesen képezi le. Az így előállított 3D filmek vélhetően a legtükrözősebb megvalósulásai a perceptuális szimulációnak.

Masahiro Mori robotikaprofesszor vette észre az 1970-es években, hogy az emberi alakok valóság-hű reprodukciója egy ponton a befogadói oldalon meg-bicsaklik. A jelenséget Uncanny Valley-nek nevezte el (kb. „a természetellenesség völgye”), mely egy hason-lósági függvényben jelentkezik, ha arra vagyunk kíván-csiák, milyen hatást vált ki a nézőben a valóság-hű ábrázolás. Az elfogadhatóság egészen addig emelkedik, ameddig az ábrázolás szinte kísértetiesen nem hasonlít a valóságra. Ott azonban hirtelen megzuhan. Ha a felis-meretlenül hasonlót, mint ideális maximumot végpont-nak tekintjük, amikor Zeuxis szőlőszeme tényleg olyan tökéletes, hogy megízlelni szeretnénk, a majdnem felismerhetetlen ábrázolásról kiderült, hogy megrökö-nyödést, undort, riadalmat kelt. Persze nem egyszerű megmondani intuitíve, hogy mit is jelent ez a „majd-nem”. A teljesség igénye nélkül, lehet ez a szemmozgás vagy a szemöldök hiánya, a figura mozgásának mesterkéltége, a bőr textúrájának elégtelensége és így tovább. Miért vált ki a majdnem-tökéletes riadalmat, amíg sem a tökéletes, sem – és ez az igazán érdekes – a stilizált, rajzolt figura látványa nem okoz gondot?

Az egyik lehetséges magyarázat az, hogy „a várakozásokkal ellentétben a megfigyelt entitás mozgása és viselkedése nem egyezik a vele előzetesen társított tulaj-donságokkal”.³¹ Vagyis a rossz érzés egyfajta kognitív disszonanciól ered, hogy a látott kép nem egyezik az elvárásammal. Kétségtelen, hogy egy efféle magyará-zatnak megvan a racinalitása, ahogy annak a horror-elméletnek is, mely abból indul ki, hogy a szörny megjelenése általában sérti a kulturális kategóriáinkat. Az ismeretlen, a szörnyű, az ijesztő, s főképpen az undort keltő általában nem illeszthető be egyik fogalmi kategóriáinkba sem. Külső, látható és/vagy belső tulajdonságai sokszor ismerősek lehetnek (például a nyálkás, csúszos tulajdonság undort keltő hatása vél-hetően evolúciósan kódolt), de egészében a „szörny” leginkább a kanti fenségest idézi meg, s elragadtatást, félelmet és rettenetet kelt. „*De ami szabálytalan érdekes*

is. Az ilyen dolgokban pontosan a szabálytalanság az izgató. Az a tény, hogy eltérnek az osztályozási rendszertől, azonnal megragadja a figyelmünket.”³² Kérdés persze, hogy az olyan „kis szabálytalanságok”, melyek a CGI alkalmazásait jellemezték, mint bőrfelület, szemmoz-gás, mimika stb. valóban hasonló kategóriásértéseket váltanak ki a felnőtt és gyerek nézőkből, mint a horror forrásai. Ha hozzátesszük, hogy a halottakat és a zombikat is ide szokás sorolni, a kis különbségek sokkal jelentősebbnek tűnnek. Véleményünk szerint ez a kér-dés az ontológiai és perceptuális realizmus feszültsé-gével is magyarázható. Ha a zombinál maradunk, az, hogy zombik léteznek a virtuális világban, ideológiai kérdés. Az, hogy hogyan ábrázoljuk a zombikat, a felismerhetőség függvénye. Egész máshogy reagálunk, ha Tom Hanks hasonmását látjuk, vagy ha egy zombit vagy szörnyet, egyszerűen azért, mert ez utóbbi esetben nem áll rendelkezésünkre egy minta, mely felismeré-sünket vezetné. Vagy ha igen (hasonló egy halott testhez), a mintafelismerésünk durván szemcsézett, jól tolerálja a hibát, míg Hanks esetében a kicsi hiba is nagy hiba lesz. A horror esetében a reakciónk, félelmünk, undorunk ontológiai, míg az Uncanny Valley esetében episztemológiai, pontosabban percep-tuális, felismerés-orientált. De mi az a kognitív tényező, mely ennyire intoleráns a kis különbséggel szemben, miközben a nagyobbat tolerálja?

Eszmefuttatásunk végéhez közeledve, e kérdésre igyekszünk válaszolni. A bazini realizmus tárgyalásakor az ontológia és a percepció mellett a harmadik gondolati irány az ábrázolás „elrontott” jellege, a stílus kérdése volt. Idézzük fel: a filmkép élményszerűsége a tárgyi és téri ábrázolás „elrontott” vázlatosságától függ. A szabálytalanság esztétikai és stílustörténeti szerepe legalább a késő reneszánsztól eredeztethető, éppen az után a korszak után, melyet Bazin és más médiate-oretikusok a mozi egyik fontos forrásának tartanak a lineáris centrális perspektíva kidolgozása miatt. Ha 3D film a perspektivikus ábrázolás majdnem tökéletessé

31 Pernecker Dávid: Számítógéppel generált üres tekintetek. Az Uncanny Valley-jelenségről. *Filmtett* (2015. július 16.) <http://www.filmtett.ro/cikk/3985/az-uncanny-valley-jelensegrol> (utolsó letöltés dátuma: 2017.08.10) Lásd még: Margitházi Beja: Hibrid karakterek. Új képfajták és kísérteties arcok a digitális kor filmjeiben. *Pannonthalmi Szemle* 23 (2015) no. 2. 96–105.

32 Carroll, Noël: A horror paradoxona. (trans. Buglya Zsófia) *Metropolis* 10 (2006) no. 1. pp. 12–67. Id. h. p. 58.

kiművelt utóda, a szabálytalanság megmaradt az esztétika – nézetünk szerint – egyetlen forrásának. Ha a fenti kérdésre keressük a választ, ismét az evolúcióelmélethez kell fordulnunk. A mindennapi percepcióban a téri reprezentáció, így a mélységézelés a legtöbb esetben részleges, redukált stimuluson működik.

Az ökológiai elv: „A kevesebb több.” Konkrét példával élve, amikor más emberek járását látjuk, viszonylag könnyen felismerjük, hogy nő vagy férfi az illető, sőt sokszor a járása alapján az egyes embert is azonosítjuk. Ehhez nincs többre szükség, mint a mozgó test meghatározott pontjainak, izületeinek az együttmozgását felismerni.³³ Vagyis egy mintázatot ismerünk fel, melyet mozgás Gestaltjának is tekinthetünk. Minden egyéb információ „elvész” a feldolgozás során, ami a végtagok milyenségére, ruházatra stb. vonatkozik. Eszerint a *vázlatosság az észlelőrendszerünk működésének elve*. Az elv, hogy „ami összetartozik, együtt mozog” már az esőerdő gazdag textúrájú környezetében életbevágó volt, ha például egy rejtőzködő leopárd foltjait vagy a tigris csíkjait kellett felismerni.³⁴ A jutalmazó rendszerünknek hála nagy örömet érzünk, ha viszonylag szegényes ingerek alapján felismerjük a tárgyakat. Habár vita van abban, hogy a szegényesség foka mennyire határozza meg a felismeréssel járó pozitív élményt, több kísérlet is azt látszik igazolni, hogy *minél szegényesebb az inger, a sikeres felismerést annál jobban jutalmazza az agyunk*.³⁵ Ez még nem magyarázza azt, hogy miért vált ki félelmet, ingerültséget az Uncanny Valleybe eső inger, a kicsit hibás CGI, de azt igen, hogy miért élvezhetjük jobban a „vázlatosabb” ábrázolásokat a részletgazdagnál. Sőt, tulajdonképpen ott ugrik meg az élvezeti görbe, ahol maga a tárgy is elvész, mondhatni kialakulásban van, ahogy ezt Cézanne megfogalmazta. Nem véletlenül tartják annak az alkotónak, aki az impresszionista elmosódó ábrázolás és a figuratív ábrázolás között helyezkedik el. Amikor a tárgy elillan, s nincs mit azonosítani, akkor érkezünk

el texturális látáshoz, mely a haptikus vagy általában fogalmazva, a szinesztetikus élményt váltja ki a nézőben. Korábban különbséget tettünk a teljes és megtévesztően életszerű szinesztézia és a meghatározatlan szinesztézia között abban az értelemben, hogy a meghatározatlan szinesztéziát mindig a rejtőzködő tárgy, egy-egy vázlatos elem vagy képi tulajdonság indukálja, mégpedig sokkal áthatóbban, erősebb érzékiséggel, mint a teljes és meghatározott szinesztézia. Nem véletlenül, hiszen a teljes szinesztézia megtévesztően életszerű, automatikus, nem dolgoztatja meg a kognitív rendszerünket. Ezzel szemben, amikor néhány erősen érzéki, haptikus vizuális elemmel találkozunk, mint vastagon felvitt festék, durva ecsetkezelés, matt színek, gazdag levélerezet stb. a tárgyazonosító képességünk a határait feszegeti, s akár a Sobchack által tematizált ujjak vagy a lyukas harisnyán keresztül a bőr megérintése a *Zongoralecké*-ben fokozott érzéki működést vált ki a befogadó testében.

Láttuk: ennek a tárgy nélküli haptikus látásnak ellenpólusa a *trompe l'oeil*, így a 3D filmi ábrázolás is. Ha ez a valósághoz a megtévesztésig hasonló látvány olyan helyeken hibás, amelyek a kevesebb több elv szerint a felismerést vezetik, mint például a mimika, járás, tekintet a felismerő rendszer konfliktusba kerül. A konfliktus a kidolgozott részletek és a hiányzó lényegi információ között áll elő. Minél pontosabban megrajzolt a figura, annál élesebb a konfliktus, hiszen a rendszer nagyon nehezen tudja kipótolni a hiányzó információkat. Klasszikus példája „a több kevesebb” elvnek. Nem az a gond, hogy máshogy néz ki a figura, mint elvárnánk, nem kategoriális konfliktusról van szó. Az ökológiai „a kevesebb több” elv értelmében az észlelőrendszer közvetlen nyeri ki az információt a környezetből, pontosabban annak optikai mintázatából és „akkor is képes a mozgás felismerésére, ha az elérhető információ minimális”.³⁶ Ezzel szemben a járulékos

33 Anderson, J.D. – Hodgins, J.K.: Az emberi mozgás észlelése a számítógéppel előállított képekben. (trans. Tarnay László.) *Passim* 7 (2005) no. 2. pp. 34–42.

34 Cf. Anderson: *The Reality of Illusion*. p. 97.

35 Lásd ezzel kapcsolatban: Ramachandran, Vilayanur S. – Hirstein, William: The Science of Art: A Neurological Theory of Aesthetic Experience. *Journal of Consciousness Studies* 6 (1999) nos. 6–7, pp. 15–51.

36 Anderson – Hodgins: *Az emberi mozgás észlelése a számítógéppel előállított képekben*. p. 36.

információk, mint ruha, forma, hajsín stb. kiszeklektálódnak a feldolgozásból, viszont ha vizuálisan jelen vannak, miközben a lényegi információk a minimális szint alatt maradnak vagy hiányoznak, a rendszer besülhet, frusztrálódhat, ami az Uncanny Valley hatáshoz vezethet. Fordított esetben viszont a felismerő rendszer remekül működik. Ezért gondoljuk azt, hogy a kép esztétikai értékeléséhez a járulékos információk viszonylag alacsony szintje és a tárgyfelismeréshez elégséges minimális információ szükséges, mint például Picasso bikasorozatának utolsó darabja példázza. Azonban létezik egy ennél is alacsonyabb szint, amikor nincs azonosítható tárgy, melyen a rendszer megtapadhatna. Ezen a ponton válik dominánssá a meghatározatlan (nem tranzitív) szinesztézia, a haptikus látás szélső esete. De hangsúlyoztuk: a teljes és meghatározott szinesztézia és a tárgy nélküli szinesztézia között folytonos és fokozatos az átmenet. Az így definiált esztétikai értékelés az agyi jutalmazó rendszer fokozott működésével kapcsolható össze. A rejtőzködő alak felismerése, s a jutalmazó rendszer visszacsatolása evolúciós értelemben a korai esőerdős környezetre vezethető vissza, mely kiváló példáját adja a texturálisan gazdag, de figurálisan elmosódott vizuális környezetnek, ahol az állatok, tárgyak sikeres felismerése minimális információ mellett a jutalmazó rendszer többszörösen pozitív visszacsatolását váltja ki.

Futrológiai következtetések

Zárásképpen térjünk vissza a megtestesültség kérdéséhez. Láttuk, hogy a testi jelenlét lehet az egyetlen olyan alkotóeleme az észlelési rendszerünknek, mely nem projektálható. Adódik a gondolat, hogy talán a 3D film az az ábrázolási forma, mely képes kifejezni – nem transzportálni – a testet, a testiséget. Amikor Zemeckis *Kötéltánc* című 3D filmjében, nézőkként a főszereplő Philip Petittel szubjektív kameraállásban sétálunk a kötél szomatoszenzorikus élményt élünk át, úgy, hogy mi magunk nem vagyunk ott. A vesztibuláris rendszerünk úgy reagál, *mintha* virtuális sisak lenne rajtunk. De nincs. Az élményt a saját testünkben „visszhangozva” éljük át, ahogy Sobchack

más típusú élményekkel (főképpen a tapintással) kapcsolatban írja Hasonlóképpen Wenders Pina Bauschról készített 3D mozijában (*Pina*, 2011) a bennünk visszaverődő testi élmény a táncmozgás, akkor is, ha soha nem táncoltunk. Mindez csak azért lehet így, mert a 3D film nem számolja fel a szakadékot néző és szereplő között. Az, hogy lehet-e továbbmenni ezen a másik „esztétikai” úton,, mint ahogy a virtuális sisak csak egy lépés a totális testi szimuláció felé, avagy a 3D film már az út végét jelzi, nem célunk, de nem is lehetőségünk eldönteni. Ha a perceptuális realizmus mítoszának a testiség projektálhatatlansága jelent megálljt, ugyanaz a testiség az esztétikai kifejezés szintjén továbbra is jövőbe mutató lehetőség.

László Tarnay

The Somatosensory „Turn” of the Digital Moving Image

The paper sketches a possible genetic explanation of contemporary immersive media in terms of André Bazin's non-orthodox conception of realism versus pseudo-realism. It argues that what is normally said to be photographic realism does not coincide with Bazin's ontological realism of which style, both technical and representational, is a constitutive element. Thus, simulation-based new media is but a further development of photographic realism, which can be contrasted with the haptic properties of the moving image. While the multidimensional image sucks in the viewer both perceptually and interactively, ready to be embodied in virtual space, haptic vision stimulates the entire sensorium in a viewer who is embodied in the real world and always at a distance from the image itself.

Bolcsó Dániel

Fiktív képek igazsága

Digitális képköltés, mediatizált képek és filmes manipuláció

A digitális kép fontos esztétikai változásokat hozott a film számára, de ezek csak részben alapulnak a technológiai sajátosságain, az ezekhez tapadó társadalmi konvenciók is befolyásolják. A kettőt együttesen, illetve a korábbi médiumok, képköltési módok jellegzetességeivel összevetve érdemes vizsgálni, ha meg akarjuk ragadni a digitális váltás filmes vonatkozásainak lényegét. A különböző képtípusok egyszerű egymás mellett szerepeltetésénél kiéleztetebben jelennek meg az eltérések azokban a filmekben, amelyek a cselekményvilág megismerése elé extra szűrőt állítanak mediatizált képek formájában. Ezek a filmbe ékelt képek ütköztetik az őket létrehozó különböző médiumok technológiai jellemzőit és az ezek hatására kifejlődött befogadói konvenciókat. Különösen igaz ez akkor, ha a mediatizált képeket a filmek manipulatíván alkalmazzák, akár a néző, akár a diegetikus világon belüli befogadó, vagyis a képekkel találkozó hős megtévesztésére.

Feltevésem szerint a képek technológiai és befogadástörténeti hátterének meghatározó szerepe van abban, hogy milyen manipulatív stratégiák épülhetnek rájuk. Írásomban négy alapvető manipulációs típust azonosítok: 1 a profilmes), 2) a kontextualizációs vagy interpretatív, 3) a képen belüli és 4) az ontológiai manipulációt. Az itt bevezetett osztályozás ugyanakkor nem jelent merev kategorizációt, mert gyakran az egyes filmekben belül is átfedésbe kerülnek és kombinálódnak a különféle képek és manipulációs eljárások, és ezek egyedi keveredéseiből épülnek fel az adott film sajátos megtévesztési stratégiái. A digitális kép újfajta manipulációs eljárásokat is bátorít, de ezek feltérképezéséhez számba kell venni azt is, miben mutatnak

folytonosságot és mihez képest újszerűek. Ezért az alábbiakban különféle mediatizált képeket felvonultató filmpéldákon keresztül végig veszem, milyen manipulációs technikákat támogat a fénykép (és Polaroid kép), a videokép, a digitális kép, végül a virtuális valóság. Mindebből reményeim szerint kirajzolódik egyrészt ezeknek a technikáknak az egyes filmekre jellemző együttállása; másrészt az a mód, ahogyan a különböző képtípusok, így a digitális kép technológiai-kulturális jellegzetességei befolyásolják e képek befogadását.

Fénykép – a kiragadott pillanat igazságállítása

Az analóg kép történetével a kezdetektől együtt járt a kép objektivitásába vetett hit, amely abban gyökerezett, hogy a fotografikus rögzítés minden korábbinál szorosabb viszonyt ápol a modelljéül szolgáló valósággal. Susan Sontag szerint például a fényképeket „vitathatatlan bizonyítéknak tekintik arra, hogy adott dolog megtörtént. A kép torzíthat, de mindig él a feltételezés, hogy létezik vagy létezett valami, ami olyan, mint a képen.”¹ Ennek a bizonyító erőnek több aspektusa is azonosítható. André Bazin például a fényképezés automatizmusát hangsúlyozza, szerinte a mechanikus rögzítés által létrehozott fotokémikus lenyomat „az elhíhetőség olyan erejével ruházza fel a fényképet, amelyet hiába keresnének a festményénél. [...] A fényképezés azzal a jó tulajdonsággal rendelkezik, hogy a dolgok valóságát magára az ábrázolásra képes átvinni.”² Roland Barthes

1 Sontag, Susan: *On Photography*. New York: RosettaBooks, 2005. pp. 3–4. (Az angol nyelvű idézetek, amennyiben másként nem jelzem, a saját fordításaim. BD)

2 Bazin, André: Mi a film? In: *A fénykép ontológiája*. (trans. Baróti Dezső) Budapest: Osiris, 1995. pp. 16–23.

másfelől a fotó újszerű időbeliségét emeli ki. Eszerint a fotografikus kép lényege a múlt egy pillanatának áttemelése a jelenbe. Nem a tárgya jelenlétét hangsúlyozza, hanem annak múltbeli jelenvalóságát, ezért „realitása az itt-volt-lét valósága, mert minden fotóban megvan az így történt döbbenetes evidenciája.”³ Ugyanakkor másutt maga Barthes is megjegyezte már, hogy bár a fénykép tanúsítja tárgya egykor-létét, a kép jelentésében ettől még hazudhat.⁴

Többek között Pierre Bourdieu hívta fel a figyelmet arra, hogy a fényképhez tapadó bizonyítékjelleg elsősorban társadalmi konstrukció, vagyis „a fotót azért tekintik a látható világ tökéletesen realiztikus és objektív rögzítésének, mert (eredetétől kezdve) olyan társadalmi felhasználási módok társultak hozzá, amelyeket »realiztikusnak« és »objektívnek« tartunk.”⁵ A két szempont együttes hatását hangsúlyozza Tom Gunning, amikor azt írja, hogy a fénykép indexikalitásának és ikonikusságának kombinációja valóban megalapozza a kép vizuális pontosságába vetett hitet, de amíg ez a képi igazságtartalom létezik, mindig számolni kell a meghamisításával is, mert „az igazság mindig magában foglalja a hazugság lehetőségét, és fordítva.”⁶ Ezért Gunning szerint a fénykép inkább igazságállítást [truth claim] fogalmaz meg, amely a kép inherens tulajdonságai mellett társadalmi diskurzusok eredménye is.⁷

Ezek a fényképek inherens technológiai jellemzőire rakódó konvenciók többféle manipulációs stratégiát támogatnak. A mechanikus rögzítés automatizmusa például a képkalkotási folyamat helyett annak profilmes tárgyát helyezi a manipuláció középpontjába. A fénykép sajátos időbelisége, kiragadása az időfolyamból pedig megfoszt az értelmezést segítő téridő-viszonyoktól, és más kontextusok felé is kinyitja a képet. Ezeknek a különféle manipulációs technikáknak a felvonultatása és sajátos kombinálása rokonít két olyan, egyébként egymástól távol álló filmet, mint a



Mementó (Guy Pearce)

Nagyítás (*Blow-Up*, Michelangelo Antonioni, 1966) és a *Mementó* (Christopher Nolan, 2000), mivel a maga módján mindkét film a képek igazságállításának árnyalásáról szól. A *Nagyítás*ban például Thomas, egy neves fényképész a parkban fényképezni kezd egy ismeretlen párt. A fényképek előhívásakor olyan részleteket vesz észre, amelyeket ő maga élőben nem látott, de fényképezőgépe automatikusan rögzített. A gyanús részletek alapján vizuális nyomozásba kezd, nagyításokat készít és történeteket állít össze (először arról, hogy a beavatkozásával életet mentett, majd hogy mégis gyilkosság történt), azonban vagy e történetek bizonyulnak valótlannak, vagy a képek veszítik el bizonyító erejüket, de végül eldönthetlenné válik, hogy valóban úgy történt-e az eset, ahogy Thomas „rekonstruálta.”

Értelmezési kísérleteivel Thomas tulajdonképpen azt az időbeliséget próbálja visszaadni a képeknek, amelytől ő maga fosztotta meg őket. Az már kérdéses – és a film megtévesztési stratégiájának éppen ez a fő alkotóeleme –, hogy ugyanazt az időbeliséget adja-e vissza, vagyis az összeállított történet megegyezik-e a valós eseménnyel. A végső hipotézise teszteléséért Thomas visszamegy a parkba, és valóban talál is egy hullát. Mire azonban hazaér, a képek eltűnnek, és csak a sokszorosára nagyított képrészlet marad meg. A képek tehát kétszeresen is kontextusukat veszítik: először, amikor kiragadja és újrendezi őket, má-

3 Barthes, Roland: A kép retorikája. (trans. Angyalosi Gergely) In: Blaskó Ágnes & Margitházi Beja (eds.): *Vizuális kommunikáció. Szöveggyűjtemény*. Budapest: Typotex, 2010. p. 118.

4 Barthes, Roland: *Világoskamra. Jegyzetek a fotográfiáról*. (trans. Ferch Magda) Budapest: Európa, 1985. p. 99.

5 Bourdieu, Pierre: The Social Definition of Photography. In: *Photography. A Middle-Brow Art*. Cambridge: Polity Press, 1996. p. 74.

6 Gunning, Tom: What's the Point of an Index? Or, Faking Photographs. *Nordicom Review* 5 (2004) nos. 1–2. p. 42.

7 *ibid.* p. 48.

sodszor pedig amikor a képeket ellopják, ami az új, általa felépített kontextusból is kiragadja az egyetlen megmaradó képet. Ez az absztrakcióig nagyított fényárnyék-mintázat pedig, amely a megkonstruált történet végső bizonyítéka volt, önmagában már semmit nem bizonyít, mert értelmezhetetlen, hiába áll továbbra is ontológiai kapcsolatban a tárgyával. A *Nagyításban* tehát a fényképek középpontba állítása, sőt időleges filmképpé emelése⁸ aláhúzza az értelmezői aktus jelentőségét, az értelmezés kudarcai pedig kétségbe vonják a fénykép bizonyítékkonvencióját. A kép önmagában állva megbízhatatlan, nyersanyag csupán, tartalmát az értelmezés hívja elő, bizonyító ereje az értelmező képességein és tudásán múlik.

Míg a *Nagyításban* a megtévesztési stratégia középpontjába Thomas kerül, a *Memento* nézőjét és főhősét is félrevezeti azzal, hogy a történet megértéséhez szükséges lényegi információ hosszú ideig csak Polaroid képeken keresztül érhető el. A főhős, Leonard anterográd amnéziában szenved, emiatt rövid időn belül minden új információt elfelejt. Memóriazavarát az információ külső rögzítésével, például feliratozott Polaroid képekkel igyekszik áthidalni, miközben az időről időre felbukkanó Teddy és Natalie folyamatosan igyekeznek kihasználni őt. A film narratívája kétirányú, felváltva látjuk a történet elejétől előre, illetve egy későbbi ponttól visszafelé haladni, míg végül a két szál összeér. Fontos különbség a *Nagyításhoz* képest, hogy a mediatisált képek ezúttal Polaroid-fotók. Erről a speciális képfajtáról írva, Peter Buse a Polaroid kép három fő tulajdonságát határozza meg: 1) a fényképezés után azonnal megjelenik, 2) az előhívás automata folyamata nem igényel emberi beavatkozást, és 3) a direktpozitív eljárás miatt az egyedi kép nem sokszorosítható.⁹ Ezzel a hagyományos analóg fotó és a digitális fénykép közötti átmenetnek tekinthető, mert az előbbi integritásához az utóbbi instant jellegét társítja, azonnalisága mégis eltér a digitális képétől, mert nemcsak virtuálisan születik meg a készítés pillanatában, hanem rögtön képtárgyban is aktualizálódik.

Buse a Polaroid technikát a fényképezés nulla fokának nevezi,¹⁰ mert a kép létrejöttének gyorsasága és magas fokú automatizmusa miatt a kreatív kontroll is minimális. Így a Polaroid még kevesebb manipulációs teret enged a fényképezés és a képtárgy létrejötte során, ami egyfelől a fényképhez kapcsolt objektivitáskonvenciót erősíti, másfelől viszont a profilmes és az interpretatív manipulációs módokat tolja még inkább előtérbe. A Polaroid tehát a hagyományos fényképénél jóval erősebb igazságállítást tesz, mert rövidebb az eltelt idő és közvetlenebb a kapcsolat a fotózás aktusa és a fotó létrejötte között. Leonard esetében a képek különösen erős legitimációját az is erősíti, hogy a saját jelenléte a kép készülésekor hitelesíti a kapcsolatot a profilmes esemény és az azonnal létrejövő lenyomat között. Ez a bizonyítékjelleg már a film elején szerepet kap akkor, amikor Leonard egy képpel igazolja, hogy melyik az ő autója. Ekkor a néző még együtt mozog a főhőssel: egyikőjük sem tudja, hogy a kép megtévesztő, az ábrázolt autó nem Leonardé, csak a sajátjaként fényképezi le, így a kép ezután ezt a profilmes manipulációt szentesíti, így végeredményben a hazugság bizonyítéka lesz.

A cselekményben előre – vagyis a történetben visszafelé – haladva, eleinte egyre több képi bizonyításra épülő cselekedet rakódik egymásra, majd egyre több bizonyul téves nyomnak, amikor a film sorban felfedi a képekhez hozzáfűzött magyarázatokat korábban létrehozó interpretációs aktust. Az önmagában álló kép jelentésének törekvését mutatja az is, hogy Leonard a film során többször kihúzza, átírja a képekre jegyzett feliratokat, új és új, egymást is felülíró értelmezési keretet adva ezzel a képeknek. Nemcsak a fotók, de maga a filmkép is ugyanezt a stratégiát tükrözi a fordított időrenddel.

Leonard és a néző manipulációja között az a fő különbség, hogy előbbi tudása állóképekre korlátozódik, mert a memóriazavar megfosztja az időbeliségtől, a néző ezzel szemben mozgóképen keresztül kapja az információt. Ez az előnyösebb pozíciója indokolja a

8 Vincze Teréz: *Szerző a tükörben. Szerzőiség és önreflexió a filmművészetben*. Budapest: Kijarat Kiadó, 2013. p. 213.

9 Buse, Peter: *Photography Degree Zero: Cultural History of the Polaroid Image*. *New Formations* 62 (2007) pp. 29–44. id.h. p. 37.

10 *ibid.* p. 38.

cselekmény linearitásának felbontását, a befogadó dolgát is megnehezítve ezzel. A film narratív komplexitását valójában nem is maga az időfelbontás adja, hanem hogy emiatt a különböző manipulációs szintek folyamatosan egymásba csúsznak, kölcsönösen elfedik, illetve feltárják egymást.

Videókép – az autenticitás irányai

A videó a fényképhez hasonlóan egyszerre képpalkotó technológia és konvenciókkal körülbástyázott kulturális forma. Technikai szempontból Amy West¹¹ két csoportra osztja a videoképeket aszerint, hogy kézi- vagy rögzített kamerával készültek, és úgy találja, hogy míg az elsőhöz a szubjektivitás és amatőr jegyek társulnak, a második csoportban a biztonsági kamerák fix és folyamatos képei kérlelhetetlen objektivitást sugároznak a maguk távolságtartó mindentudásával. Ebből kiindulva két videokészítési típust különböztet meg: a házvideós és a felügyeleti kamerás módot. Mindkettő az autenticitása révén szolgálhat manipulációs stratégiák alapjául, de az elsőnél ezt a szubjektív közvetlenség, a másodiknál az objektivitás konvenciója biztosítja. Végül soron mindkettő a bizonyítékjellegét támogatja, csak más-más felhanggal: az *ott voltam*, illetve az *így történt* érzetét keltve.

A felügyeleti kamerás mód az egyszerűbb eset, mert formailag közelebb áll a filmkamera működésmódjához. Olyan hívószavak jellemzik, mint az objektivitás, a távolságtartás, a rögzített pozíció, illetve a leleplezés/leleplezettség, és olykor a professzionalizmus. A házvideós módnál a rögzített esemény valóságosságával az előkészületeket lehetetlenné tevő spontaneitás kecsgett, de a felvételek amatőrizmusa ad hitelt ennek az ígéretnek. Ezért válnak az autenticitás jelölőivé az amatőrizmusra utaló jelek: imbolygó kézi kamera, kamerarángatás, zoomolás és fókuszállítás,



Cloverfield (Michael Stahl-David)

videós paratextusok vagy a gyengébb képminőség.¹² Sajátos vágástechnika is jellemzi ezt a módot: a folyamatos szerkesztésmód helyébe a szaggatottság lép, az éles vágásokat „nyersvágások” váltják fel (pl. a kamera kikapcsolása, képhibák, a rázkódástól megszakadó kép stb.). Narratív szempontból ez abban csapódik le, hogy a videoképfilmek időkezelése paradox kettősséget nyer: a folyamatosság mindent rögzítő és megbízható, vágatlan hosszú szekvenciái keverednek a videofoszlányok hirtelen megszakadó, vagy éppen a jelenetek elejéről lemaradó töredékességével.

A házvideós mód jellegzetes megtévesztési stratégiáit jól illusztrálja két found footage film. Az *Ideglelésben* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999) három főiskolás kamerát ragad, hogy dokumentumfilmet forgasson a helyi boszorkány legendájáról. A *Cloverfieldben* (Matt Reeves, 2008) egy társaság egyik tagjának búcsúbuliját szakítja félbe egy tengeri szörny egész várost elpusztító támadása, a bulin kamerázó karakter pedig a váratlan események alatt is folytatja a felvételt. Mindkét film hozza az *ott voltam* közvetlenségét, a filmképet teljes hosszában és széltében kitöltő videoképek pedig ezúttal a néző számára hivatottak megerősíteni a bizonyítékkonvenciót. A két kép összeolvasásából adódó ontológiai zavart már a filmek elején olvasható feliratok megalapozzák azzal,¹³ hogy

11 West, Amy: Caught on Tape: A Legacy of Low-tech Reality. In: King, Geoff (ed.): *The Spectacle of the Real. From Hollywood to Reality TV and Beyond*. Bristol: Intellect Books, 2005. p. 85.

12 Moran, James M.: *There's No Place Like Home Video*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002. p. 168.

13 Az *Ideglelés* esetében erre extradiegetikus elemek is rásegítenek. A film nagysikerű marketingjéhez lásd: Alois, Peg: Beyond the Blair Witch: A New Horror Aesthetic? In: King, Geoff (ed.): *The Spectacle of the Real. From Hollywood to Reality TV and Beyond*. Bristol: Intellect Books, 2005. pp. 187–200.

a néző valóságából beemelt felvételekként kontextualizálják a képeket.

A házivideós mód eszközrendszerét mindkét film mozgósítja, de az analóg illetve digitális rögzítési módjuk fontos különbségeket eredményez. Az analóg *Ideglélés*nél a manipuláció a képen kívülre korlátozódik: a profilmes eseményeket a maguk fizikai integritásában rögzítő felvétel kerül amatőrvideós kontextusba, és ennek a videoképnek a filmképként való interpretálása játszik el a hagyományos nézői pozícióval. A *Cloverfield*nél viszont a digitális alapanyag lehetővé teszi az utólagos, képen belüli manipulációt; az így létrejövő hibrid képet hitelesíti az amatőrvideós kontextus; végül ez az autentikált fikció készíti a nézőt a film valóságához, illetve a saját maga filmhez viszonyított pozíciójának tisztázására.

A digitális képalkotás teszi lehetővé azt is, hogy a vizuális effekteket a kézi kamera szabadságához igazítsák, enélkül nem léphetne műköedésbe a videokép fent leírt hitelesítő mechanizmusa. Ahogy Stephen Prince¹⁴ írja, az analóg trükkfelvételekre hagyatkozó speciális effektek nem tették lehetővé az élőszereplős felvételek és más elemek olyan fokú integrációját, mint a digitális képalkotás. A kevésbé élethű (és például a mozgáselmosódás hiánya miatt kevésbé fotografikus) bábokat csak rövidebb snittek erejéig lehetett megmutatni; a festett hátterek és háttérvetítések képsíkjait csak bizonyos kötött szövegekből mutathatta a kamera; a kameramozgásokban így kisebb volt a szabadság; a színészek és a többi képelem között pedig csak limitált interakció volt lehetséges. A digitális képalkotás nagyobb rugalmasságot biztosított mindebben, és a tér dinamikusabb bemutatását tette lehetővé azzal, hogy a különböző elemeket egy homogén térben egyesítette. A *Cloverfield*re ez hatványozottan igaz, hiszen a házivideós mód fokozott mobilitása és sajátos kamerakezelése még nagyobb pontosságot igényel a tengeri szörny, a New York utcáin guruló Szabadságszobor-fej vagy a lerombolt felhőkarcolók és a karakterek egy-egy térbe integrálásához. Ez a film, több más found footage horrorhoz hasonlóan, a fikció hitelesítésére használja a videoképet, de ennél tovább is megy egy

lépéssel: megkettőzi a mediatizált kép hatását azzal, hogy a videofelvételként pozícionált történetet egy ettől a fiktív rétegtől többé-kevésbé független felvételbe ágyazza. Ez a második felvétel a társaság két tagjának egy korábbi, boldog napjából örökített meg epizódokat, de mivel a tengeri szörny támadásának történetét ugyanerre a szalagra rögzítették, a töredékek nemcsak keretezik a cselekményt, hanem vissza-vissza is térnek a film során. Az így betüremkedő hétköznapiak tovább erősítik az esetlegesség és az autenticitás érzetét.

Az úttörőnek számító *Ideglélés*t sok hasonló found footage horror követte. Sikerességében kiemelkedik a *Parajelenségek* (*Paranormal Activity*, Oren Peli, 2007), amelyben egy frissen összeköltözött pár, Katie és Micah elkezdik videokamerával rögzíteni a mindennapjaikat, hogy a végére járjanak az új otthonukban történő, megmagyarázhatatlan furcsaságoknak. Peli filmjében már megjelenik a felügyeleti mód is, amely folyamatosan keveredik a házivideós móddal. Micah nap közben kamerával a kézben követi Katie-t, éjszakára pedig megfigyelői állásban rögzíti a kamerát. A férfi nem családi eseményeket vesz fel, hanem saját magát figyelteti meg, ugyanakkor a házivideók személyessége rendre belekeveredik a megfigyelési felvételekbe is, főleg amikor valamilyen történéstől felriadva fel-felkapja a kamerát az állványról.

Az amatőrvideós mód nyersvágásaival szemben, a felügyeleti módot a rezzenetlen figyelem jellemzi: Micah az objektivitásától a titok leleplezését, a démoni jelenlét bizonyítását várja. A néző felé ezt a bizonyítékjellegű narratíva azzal tükrözi, hogy a karakterek a saját felvételeiket – lényegében a nézőnek is prezentált filmet – rendszeresen visszanezéznek, a parajelenségek bizonyítékát kutatva.

A mediatizált videoképet azonban közel sem csak found footage filmek alkalmazzák. Ugyanezt az eszközt veti be például más módon és célból, mégis hasonlóan manipulatíván a *Rejtély* (*Caché*, Michael Haneke, 2005). A film főhőse, Georges és felesége, Anne titokzatos videokazettákat kapnak, amelyeken eleinte csak a házukat veszi egy ismeretlen kamera, később

14 Prince, Stephen: *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, 2012. pp. 31–32.

pedig Georges elnyomott gyerekkori emlékeit és ezek jelenkori következményeit idézik meg. Haneke filmjében a mediatisált képek eredete végig beazonosíthatatlan marad, mivel nem válik szét világosan a film- és a videokép. A manipulatív képi játék rögtön a nyitóképpel elkezdődik: akár állókép is lehetne, míg egy idő után meg nem jelennek rajta a film első feliratait, majd a mozgás is, amelyek a közvetlen filmkép irányába tolják. Ekkor meghalljuk Anne és Georges képen kívüli párbeszédét, amely átértelmezi a néző helyét, hiszen világossá válik, hogy bármit is látunk, azt a cselekményvilágon belül is nézi valaki. Végül a kép mediatisáltságát a visszatekerés aktusa leplezi le: nem filmképet, csak a keretet kitöltő videoképet láttunk, méghozzá az első kazettát.

Már ezen az első kazettán látszott, és végig fontos mozzanat marad, hogy Georges ugyan elment a képkészítés feltételezett helye mellett, mégse vett észre semmiféle kamerát, mintha az nem is a diegézis része lenne, hanem a hősöknek láthatatlan filmkamera képei jutnának be utólag a cselekményvilágba. Nem is maga a rögzített esemény, tehát a kép tartalma aggasztja a hősöket és zavarja össze a nézőt, hiszen a felvételeken semmi különös nem látszik, hanem maga a felvétel ténye, a képkészítés és -bemutatás aktusa kelt zavart. A videó mint a jelenlét bizonyítéka válik a megfigyeltség intő jelévé, illetve a kamera ontológiai kétlakosságának lenyomatává.¹⁵

Hasonló manipulatív játékot játszik a film a további kazettákkal is, sőt a Georges munkahelyeként megjelenő stúdió tévékameráival már háromféle kamera- és képtípust mos egybe. A néző sosem lehet biztos benne, melyiket látja, illetve ezek éppen összecsúsznak-e. Ezt részben azzal éri el Haneke, hogy a három képfajta technológiai szempontból valójában azonos módon készült: magát a filmet, a kazettákat és a tévéképet is digitálisan, HD felbontásban rögzítette. Ezért pontosabb lenne, ha nem is film-, video- és tévékameráról, hanem a digitális kamera különböző funkcióiról beszélnénk: filmképes, videoképes, vagy éppen tévéképes módról. Utólag a kulturális-narratív kontextus különíti

el ezeket, illetve az olyan attribútumok, mint a szalag visszatekerését imitáló képi és hangeffekt.

Az analóg videofelvételt szimuláló, digitálisan rögzített kép az eredeti médium vizuális sajátosságait (a képminőséget, a szalagtekerést, a képhibákat stb.) elszakítja a technológiai alapjuktól. Lev Manovich ezt a jelenséget nevezi mély remixelhetőséggnek,¹⁶ amely a különböző médiumok korábban nem kompatibilis technikáinak, ábrázolási és kifejezési módjainak integrációját és interakcióját jelenti. Azért mély, mert nemcsak az egyes médiumok tartalma kerül egymás mellé, hanem az ezeket a tartalmakat létrehozó, jellegzetes technikák is keverednek, az egyes médiumok határait elmosó, hibrid képeket hozva létre.

A videokép attribútumai tehát így válhatnak egy olyan megtévesztési stratégia képm manipulációs eszközeivé, amelyek szabadon használhatók a nézői pozíció különféle elbizonytalanítási módjaihoz. (Így ágyazódhatnak például házivideós kontextusba a *Cloverfield* digitális szörnyei.) A *Rejtély* ugyanakkor mindezt összetettebben használja ki, hiszen éppen azzal zavarja össze a nézőt, hogy ebből az eszköztárból szelektíven válogathat, így bizonyos effekteket használ (visszatekerés), míg másokat tudatosan elhagy (a képminőség árulkodó jelét).

Digitális kép – a fikció hitelesítése

Az analóg kép viszonylagos belső integritása a filmekben alapvetően háromféle manipulációs stratégiát támogatott: a kép értelmezését megpróbálták „előlről” (a profilmes valóság átrendezésével), „hátról” (interpretatív eszközökkel), vagy még egy lépéssel „hátrébből”, az egész kérdés zárójelbe tételével (azaz a kép forrásának elbizonytalanításával) befolyásolni. A digitális kép újdonsága, hogy amellet, hogy mindezeket a manipulációs módokat továbbra is lehetővé teszi, magát az integritást is feloldja, a kép referencialitása rugalmassá válik, ami a kiterjedt manipulációt magán a képen belül is lehetővé teszi.¹⁷

15 Vö.: Vincze: *Szerző a tükörben*. pp. 248–263.

16 Manovich, Lev: *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury, 2013. p. 46.

17 Bár képm manipulációs eljárások a fényképezés kezdetétől mindig is léteztek (elég csak a sztálini Szovjetunió retusálási gyakor-

Mivel a digitális kép ilyen módon elveszti eddig feltételezett indexikus kapcsolatát a valósággal, a Bazin és Barthes nevével fémjelzett ontológiai fotorealizmus-koncepciót a kilencvenes évek óta számos elméletíró kísérte meg különböző módokon felülvizsgálni. Stephen Prince azzal tesz kísérletet a realista megközelítés és a digitális képalkotás összebékítésére, hogy a valóság és a filmkép közötti indexikális kapocs helyett a realizmus ismérvének a néző valósággal kapcsolatos tapasztalatait teszi meg. E Prince által „perceptuális”-nak nevezett realizmus alapjai azok a megfelelések, amelyek a néző által ismert háromdimenziós valóság logikája szerint szerveződnek, és építőkövekként hozták létre a képet.¹⁸ Ilyenek például a realista világlátás, a felületek textúrája, a részletgazdagság, a mozgáselmosódás, a mozgásparallaxis, illetve a testek mozgását meghatározó anatómiai, fizikai és viselkedésbeli szabályszerűségek.¹⁹ Prince szerint tehát valójában nem a fizikai valóságot, hanem annak a filmes hagyomány szerinti fotografikus reprezentációját képezi le a perceptuálisan realista digitális kép. A néző már az analóg kép esetében hozzászokott ahhoz, hogy a fizikai tér mediatisált reprezentációját látja, és ha ennek az ismert reprezentációs módnak a konvencióit követi, akkor a digitális képet is valószerűnek érzékeli. Csak közben e digitális kép mögül eltűnt az ábrázolandó fizikai valóság, vagy legalábbis a kép jobban elrugaszthat tőle.

Prince szerint így lehetséges „hiteles fotografikus képeket készíteni lefényképezhetetlen dolgokról”,²⁰ és így lehet egy kép „akár egyszerre referenciálisan nem valós, de perceptuálisan realista”, mint a *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) valódi, létező modell nélkül készült, mégis élethűként érzékelt dinoszauruszai.²¹ Az új technológia és a hagyományos befogadói konvenciók viszonyáról viszont többet mond el egy másik film, a *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994) azzal, hogy egy mediatisált réteget vezet be a diegézisbe. A filmben



Forrest Gump (Tom Hanks)

Forrest rendre akaratán és tudtán kívül csöppen nagy történelmi események középebe, amelyekből mégis mindig híres és ünnevelt személyiségként kerül ki, és amely eseményeket a film archív, de digitálisan erőteljesen manipulált felvételekkel eleveníti meg. Természetesen nem arról van szó, hogy a néző egy pillanatra is elhinné, hogy Tom Hanks és Kennedy elnök együtt forgatták a filmet, azzal azonban, hogy extradiegetikus dokumentumokat emel be és fikcionalizál, a *Forrest Gump* játékosan reflektál a manipuláció aktusára. Ezért itt nem hogy nem mosták el az alkotók megtévesztő célzattal a különböző képtípusok eltérő textúráját és képminőségét, hanem még ki is domborítják a felvételek archív jellege és a képtartalom digitális manipulációja közti ellentétet.

Zemeckis filmje transzparensten, lépésről lépésre vezeti be a nézőt a különféle eredetű képek hálózatába. A fiktív és az extradiegetikus valóságból ismert elemek eleinte csak egymás mellett, jól elkülönülve jelennek meg. A keveredés először csak narratív szinten indul be, a mediatisált archívok még ekkor is érintetlenek maradnak, megerősítve a valóságsszintek világos elválasztására vonatkozó nézői konvenciót. Majd az egyik archív bejátszásban Forrest mint az extradiegetikus eredetű kép fiktív eleme tűnik fel, de még csak szemlélődőként jelenik meg, nem lép interakcióba más fontos szereplővel, így ha az archív kép maga nem is, de a történelmi esemény még mindig őrzi az integritását.

latára gondolni), ezek a maiaknál jóval idő- és erőforrás-igényesebbek voltak, illetve csak sokkal limitáltabb és merevebb lehetőségeket kínáltak.

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

19 Prince: *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*. p. 32.

20 Prince: *True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory*. p. 28.

21 *ibid.* p. 34.

Digitális képmanipuláció szempontjából a film központi jelenete kétségtelenül az, amikor a főhős találkozik Kennedy elnökkel. A jelenet első képe egy filmhíradó kezdősnittje. Ezt az archív felvételt követi a Fehér Házon belüli kép, ahol az elnök fiatal labdarúgókat fogad. A képi stílus és a korabeli narráció az archív jelleget erősíti, de itt már Forrest a többi fiatalember között jelenik meg, majd vissza is veszi a szót a filmhíradó narrátorától, miközben a kép kiszínesedik, és a jelenetnek ez a része ismét egyértelműen fiktív marad. Ezen a ponton tehát a film még visszakozik, és folytatja a korábbi jelenetek fluktuációját. De ez időlegesnek bizonyul, mert ezután először megint egy képbe kerül a két sík, majd a fikció – most először – még direkter belehatol a valóság képeibe: ezúttal már át is formálja a jól ismert, archív felvételeket: az alkotók digitális utómunkával a forgatókönyv dialógusaihoz szabják a szájmozgásokat; ezekhez illesztik a megfelelő arcizom-mozgásokat; Forrest alakját ellátják az archív eredeti vizuális jegyeivel; a két figura narratíva által megkívánt interakciójához idomítják Kennedy viselkedését; majd az összes elem térbeli megvilágításával homogenizálják a jelenetet.²²

Noha az archívok beemelése a cselekménybe általában a történet hitelességét hivatott biztosítani, a *Forrest Gump* azt példázza, hogy éppen az ellenkező hatás is elérhető ugyanezzel a módszerrel. A film e néző által jól ismert, filmen kívüli valósághoz történetileg és technikailag is erősen kötődő felvételeket manipulálja digitálisan, méghozzá olyan módon, hogy az megőrizze/újratermelje perceptuális valószerűségét. Egy analóg médium közismerten analóg képe, a barthes-i „így történt döbbenetes evidenciája” helyett, éppen azzal kelt döbbenetet a nézőben, hogy nem az ott és akkor történetekkel analóg módon mutatja be az eseményeket, hanem a fikció igényeihez igazodva, a történethez hajlítva. Egy technológiai alapú nézői konvenció kijátszása ez a technológia eszközével, ami következtében az álarchív felvétel a fikció bizonyít-

tásává válik – a két valóságsík ilyen dinamikájára épül tehát a film reflexív megtévesztési stratégia.

A *Forrest Gump*hoz hasonlóan az *Amikor a fark csóválja...* (*Wag the Dog*, Barry Levinson, 1997) is reflektál a képek megtévesztő használatára, de egyben tematizálja is a manipulációt. A film története szerint az éppen hivatalban lévő amerikai elnök a ciklus végén szexbotrányba keveredik. Az újraválasztás érdekében mozgósítja a spindoktorát, aki ki is találja, hogy egy csak a médiában létező háború az elnök javára fordíthatná a helyzetet. Ezért felbérel egy hollywoodi sztárproducert, hogy gyártsa le az Albánia elleni fiktív háborút. Az *Amikor...* manipulációs metafilm, amely bemutatja, hogy a különféle manipulációs típusok nem szükségszerűen különböznek el és zárják ki egymást, hanem éppenséggel egymásra rétegződve is elérhetik a megtévesztő hatást.

A film egy tévéreklámmal indul, majd a Fehér Ház biztonsági kameráinak képét látjuk. Az első a jól beazonosítható fikciót, a második a mediatisált képek bizonyító erejét idézi meg. Ezeket a konvenciókat fogja aztán látványos és transzparens módon lebontani a filmen végigvonuló manipulatív láncolat: egy előre előkészített kontextusba érkeznek megrendezett profilmes álvalóságot rögzítő jelenetek, amelyeket az utómunka során digitálisan módosítanak a perceptuálisan realista hatás elérése érdekében,²³ majd úgy interpretálják ezeket a képeket, hogy a nem-valós események dokumentarista stílusú reprezentációja a tévéhíradókhöz társított igazságállítás aláásával, a nem-fiktív műfaj fikcionalizálásával érje el az összhatást.

A képek hitelességét folyamatosan megkérdőjelező médiaközeg magát a hitelesség kérdését is sajátosan értelmezi újra. A film rögtön egy keretet kitöltő választási reklámmal indul. Ezt a mediatisált képet azonban a film többi tévéképénél sokkal gyengébb képminősége, illetve magának a reklámnak a nyilvánvaló mesterkéltége egyértelműen műviként pozicionálja. A hirdetések a film során többször is visszatérnek, és az egyre komplexebb szemfényvesztéssel

²² ibid. p. 30.

²³ A film értékén és a gondolatmeneten nem változtat, de érdemes megjegyezni, hogy az ekkor látható digitális manipuláció gyorsaságában és egyszerűségében messze elrugaszkodik a valós technológiai lehetőségektől, pláne a film forgatásának időszakához (1997) képest.

szemben egyre határozottabb ellenpontot képviselnek. A hitelesnek tűnő képek felhalmozódásával, illetve megtévesztésük felfedésével éppen ezek a nyilvánvalóan hiteltelen, ezért a nézői által biztonsággal azonosítható reklámképek újfajta autenticitást nyerne: hiteltelenségük transzparenciája hitelesíti őket.²⁴

Virtuális valóság – elmosódó határok

A digitális képalkotás nemcsak más médiumok szimulálásával, hanem magát a fizikai valóságot szimulálva is képes létrehozni megtévesztő képeket és megalkotni a maga sajátos manipulatív stratégiáit. A képek bizonyító erejének megkérdőjeleződése, a mediális bizalomvesztés hatására felértékelődik a személyes jelenlét, a mediátizálatlan tapasztalás az utolsó megbízható információforrás. Ez a környezet különösen kedvező a virtuális valóságnak (VR), mert éppen arra épít, hogy elhitheti mediátizálatlanságát a felhasználóval.

A VR egy általános definíciója szerint „interaktív számítógépes szimulációkból álló médium, amely érzékeli a résztvevő pozícióját és akcióit, és egy vagy több érzéke számára helyettesíti vagy kiegészíti a visszacsatolást, a szimulációban (egy virtuális világban) való mentális elmerülés vagy jelenlét érzését keltve.”²⁵ De a legtöbb más VR-megközelítésben is kulcsszerepet kap a jelenlét [presence] vagy elmerülés/immerzió [immersion] fogalma. „A virtuális valóság immerzív, ami azt jelenti, hogy olyan médium, amelynek az a célja, hogy eltűnjön” – írja például Bolter és Grusin.²⁶

Ahhoz, hogy létrejöhessen a jelenlét érzése, Jonathan Steuer két tényezőt határoz meg.²⁷ Az első az ele-

venség, ez az audiovizuális reprezentáció formai gazdagsága, vagyis hogy hányféle érzékre és milyen minőségben hat. Ez a Prince-féle perceptuális realizmus kiterjesztésének is tekinthető a harmadik dimenzióba. A másik tényező az interaktivitás, amely két szempontot is magába foglal. Egyrészt az eleven virtuális környezet szabad navigálásának lehetőségét, másrészt e környezet fizikai befolyásolását érthetjük alatta.

Mindezt most már a mediátizált képek témájára vonatkoztatva elmondható, hogy a VR-filmek a médium hatását megkettőzik és más-más módon vonatkoztatják az extradiegetikus befogadóra és a filmben ábrázolt virtuális világba belépő karakterekre. Az eddig vizsgált megtévesztési stratégiák közül a néző itt válik el leginkább a hőstől, hiszen az eddigi megtévesztő képeket – bár erősen eltérő módon és mértékben hathattak rájuk – mindketten képként érzékelték, legfeljebb ezek eredete, státusza és valóság-tartalma volt kérdéses.

Ezúttal viszont a hős belép a mediátizált képbe, és testi tapasztalatként éli meg a szimulált világot, míg a néző a vászon/képernyő előtt marad, és továbbra is egy háromdimenziós tér síkbeli leképezését látja maga előtt,²⁸ noha egyre kevésbé tudja, tudhatja, hogy e képek milyen mértékben rétegződnek egymásra. Számára a reprezentáció hitelessége továbbra is a realista ábrázolásmód – esetleg az ezt felülíró más konvenciók, például a házivideós vagy felügyeleti kamerás mód – működésbe lépésétől függ. Csak e képek státusza, diegetikus valósággal ápoltsága, a képek hierarchiájában elfoglalt helye válik az eddigi látottaknál is bizonytalanabbá. Ez a hős-néző különbség további következményekkel is jár. Azzal, hogy a hős immerzív környezetbe lép, a fénykép vagy a videokép esetében látott (és a digitális váltás után is ugyanolyan

24 Cateforis, Theo: Between Artifice and Authenticity: Music and Media in Wag the Dog. In: Herzog, Amy-Richardson–John-Vernallis, Carol (eds.): *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media*. New York: Oxford University Press, 2013. p. 376.

25 Craig, Alain–Sherman, William R.: What Is Virtual Reality? In: *Understanding Virtual Reality. Interface, Application, and Design*. San Francisco: Morgan Kaufmann, 2003. p. 13.

26 Bolter, J. David, Grusin, Richard: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2000. p. 21.

27 Steuer, Jonathan: Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. *Journal of Communication* 42 (1992) no. 4. pp. 79–87.

28 A 3D vetítés nem befolyásolja érdemben ezt a megkülönböztetést, ezért itt külön nem is foglalkozom vele.

releváns) olyan jellemzők, mint a szemszög, a nézőpont, a keret, a képminőség – a legtöbb reprezentációs és stilisztikai szempont eltűnik vagy háttérbe szorul. Ezeket a jelenlét, illetve az audiovizuális érzékelés mellé felzárkózó egyéb érzékszervi tapasztalások közvetlenségének érzete helyettesíti. Vagyis a fenti különbséget némileg leegyszerűsítve, a VR annak köszönheti, hogy különösen alkalmas a filmes manipulációra, hogy egyszerre működik a hősnek ugyanúgy, mint a cselekményvilág, a nézőnek pedig ugyanúgy, mint a filmkép.

Noha technológiailag a VR a legösszetettebb és legfejlettebb az ebben az írásban vizsgált médiumok közül, képen belüli manipulációról nincs értelme beszélni az esetében, hiszen az egész virtuális világ digitális eredetű a VR-filmek története szerint, a VR maga a folyamatos képen belüli manipuláció. A filmpéldákból is látszódni fog ugyanakkor, hogy e digitális világok filmes jelölése kizárólag narratív eszközökkel is megvalósítható, akár a digitális technológia teljes hiányában is.

A látszólagos ellentmondást az oldja fel, hogy a VR ideális esetben, az érzékelés szintjén éppen olyan, mint a minket körülvevő fizikai világ, ebből pedig az következik, hogy filmes reprezentációs eszközökkel is ugyanolyan módon jeleníthető meg. A VR tehát ontológiailag ugyan teljes egészében a digitális képalkotás terméke, a ráépülő filmes megtévesztési stratégiák mégsem a képen belüli manipuláción alapulnak, ehelyett a képek narratív keretezése tartja bizonytalanságban a képek státuszát. A VR esetében ugyanakkor nincs véletlenül rögzített részlet sem, hiszen rögzítés sincs. Árulkodó jelek lehetnek, de ezek vagy direkt elhelyezett elemek, mint egy videójátékban, vagy programhiba eredményei. A világ szintetikussága viszont nem jelenti azt, hogy minden eleme tudatosan létrehozott, hiszen egy szimuláció megtervezhető úgy, hogy az alapvető szabályok meghatározása után teret engedjen a variációnak és az improvizációnak.²⁹

Már a VR irányába indulnak el, de még fontos kapcsolatot ápolnak korábbi képtípusokkal a *Strange*



A halál napja

Days – A halál napja (*Strange Days*, Kathryn Bigelow, 1995) mediatisált képei. A film központi eleme a transzháló, egy olyan technológia, amely közvetlenül az agyból rögzíti a viselője ingerületeit egy digitális lemezre, az így létrejövő VR-klipet pedig bárki visszajátszhatja. Egy klip „bedrótozott” befogadója így teljes érzéki élményben részesül, úgy élheti át a rögzített múltbeli eseményt, mintha jelen lenne benne. A film cselekménye szerint a főhős Lenny kap egy klipet, amelyen egy ismerőse halála látható. Később a titokzatos gyilkos további klipeket küld neki. Végül kiderül, hogy az elkövető a barátja, Max, aki a terv szerint a klipekkel törbe csalt Lennyt állítaná be bűnösnek, de végül sikerül ártalmatlanítani.

A jelenlét központi szerepéből adódik, hogy a VR-hoz a jelen idő kötődik, a fotografikus rögzítés barthes-i itt-volt-létével szemben a hangsúly az itt-létre kerül. *A halál napjában* ezzel szemben az elmúlt események megtapasztalása kerül a középpontba, a klipek ebben a filmben még a valóság érzéki lenyomatai, így a transzháló inkább egyfajta proto-VR-nak tekinthető. Átmeneti jellegét erősíti az is, hogy mivel gyakorlatilag egy szubjektív nézőpont amatőr rögzítéséről van szó, rokonságot mutat a házivideós móddal, részben hasonló konvenciókat is működésbe hozva.

Az is a film átmenetiségéből következik, hogy itt még fontos szerepet játszik a rögzítés aktusa. Így még a véletlenül felvett részletek bizonyító ereje is jelen van, ennyiben csak a fotografikus rögzítés felfokozott változatáról van szó. Ezért a megtévesztési stratégia is hasonló: az újabb és újabb klipekkel Max felépít Lennynek egy narratívát, amellyel csapdába csalja, annak ellenére,

²⁹ Juul, Jesper: The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression. In: Mäyrä, Frans (ed.): *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere: Tampere University Press, 2002. pp. 323–329. <http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html> (utolsó letöltés dátuma: 2017.06.29.)

hogy maguk a klipek nem hazudtak. Ebben rejlik *A halál napja* és a transzháló paradoxona. A technológiának hitelt ad, hogy valós élményeket tesz újra-, illetve mások számára is átélhetővé. De ez az átélhetőség a jelenlét, a jelenbeli lét olyan illúziójával ruházza fel a klipeket, amelyek szimulációként a való élet, Lenny valós idejű életének helyébe lépnek és elfedik azt. Bigelow filmje elindul tehát a valóság szintek elbizonytalanítása felé, de nem annyira ontológiai zavarról van itt szó, mint inkább a függőség állapotáról. A karakterek drogként tekintenek a technológiára, és a klipek világába menekülnek a problémáik elől, mindeközben viszont képesek a valós és a szimulált megkülönböztetésére. De nemcsak ők vannak tudatában annak, hogy mikor lépnek ki-be a virtuális valóságba, hanem a néző is annak, hogy mikor milyen képet lát. A VR-hoz való közelítésében mindezeket túl *A halál napja* a jelenlétet, az összes érzékszerv ingerlését, az élmény közvetlenségét emeli ki az ábrázolás elevenségével, bár a karakterek csak azt élhetik át a klipek világában, amiket a rögzítő is átélt, azt láthatják, amerre ő is nézett, az eseményt pedig minimális mértékben sem változtathatják meg. Ezért itt még csak pszeudointerakcióról van szó.

Ilyen szempontból ennél jóval továbbmegy a *Forráskód* (*Source Code*, Duncan Jones, 2011), amelyben a film címe egyúttal annak a szimulációnak is a neve, amelyben Colter Stevens kapitánynak azonosítania kell egy merénylet elkövetőjét. Minden alkalommal nyolc perce van a cselekvésre, mielőtt felrobban a vonat, amelyen a szimulációban utazik. Azért ennyi, mert a történet szerint a vonat valóban felrobbant, a szimuláció pedig az egyik áldozat agyában tárolt utolsó nyolc perces emlékszekvencia digitális rekonstrukciója. Eleinte se Stevens, se a néző nem tudja, hogy szimulációról van szó, és miután a film ezt a nézőnek felfedi, további manipulációs rétegeként a VR-menetek közé Stevens mentális szimulációját éke-li. Ezt a fizikai valóságot mutató képektől úgy határolja el, hogy a kettő közötti kommunikációt egy hagyományosabb mediatizált képen, monitoron ábrázolja.

A *Forráskód* már valóban VR. Még fontos kapcsolatot ápol valamilyen profilmes valósággal, hiszen megtörtént események modelljeként hozták létre, elmúlt történések jelenbeli újrajátszásaként. Ebben a filmben viszont már megjelenik, sőt a



Forráskód (Michelle Monaghan, Jake Gyllenhaal)

narratíva középpontjába kerül az interaktivitás. A főhősnek éppen az lesz a dolga, hogy navigáljon a (most már) virtuális világban, és információt gyűjtsön belőle, a cselekmény későbbi szakaszában pedig e világ eseményeinek megváltoztatása (a robbanás megakadályozásával a szimuláció továbbélése) még inkább kiemeli az interaktivitás kulcsszerpét.

A bizonyíték erejű részlet véletlen rögzítése még itt is központi motívum, de ugyanúgy térbeliesül, mint ahogy háromdimenziós szimuláció váltja magát a reprezentációt is, ezért itt a hősnek nem a képeket nézve kell megkeresnie a bizonyítékot, hanem a térben mozogva. Már maga ez a mozzanat is potenciálisan megtévesztő lehet, mert *A halál napja* hősei klasszikus, helyhez kötött és passzív befogadói pozíciójához képest itt Stevens interaktivitása a szimulációban a filmnézőnek pontosan olyan módon jelenik meg, mintha a mediatizálatlan cselekményvilágban mozgó aktív hős volna, ezzel pedig a *Forráskód* továbbmegy a szimuláció és a valóság közötti megkülönböztetés elbizonytalanítása felé vezető úton.

A halál napja múlt ideje, majd a *Forráskód* valós múltból kinövő jelene után a *Mátrix* (*The Matrix*, Lana és Lilly Wachowski, 1999) szimulációja a sosemvolt jelen világa. A filmben az embereket bioelemként természetik a világot uralmuk alá hajtó gépek. Hogy elkerüljék a lázadást, létrehoztak egy Mátrix nevű, óriási szimulációt, amelyben a valójában csövekbe kötve fekvő emberek gyanútlanul tovább élhetik virtuális mindennapjaikat. Egy csoport azonban fellázadt, kitört a szolgáorból, és a Mátrix felszámolásáért küzd a gépek ellen. A film világa perceptuálisan ugyan tökéletes mása a cselekményvilág háború előtti világának – a néző extradiegetikus jelenének –, de ontológiai értelemben semmi köze hozzá, éppen azt

helyettesíti. A szimuláció szintetikus eredete miatt véletlen rögzítés a *Mátrix*-ban már nincs, de a képrögzítés hagyományához kapcsolódó bizonyítékkonvenció sajátos VR-szerű továbbélésének tekinthető, hogy a *Mátrix* kódhibái a manipuláció bizonyítékaiként szolgálnak.

A mediatizált képek és a filmes manipuláció szempontjából ugyanakkor visszalépésnek tekinthető a film az eddig látottakhoz képest, mert a korai felfedésük után a különböző valóságszintek és képtípusok jól megkülönböztethetők és a váltások végig jelöltek. Fontos mozzanat viszont, hogy a lázadókat vezető Morpheus egy gyakorlóprogramon belül, egy tévé képernyőjén mutatja meg a kiválasztott Neónak, milyen volt a diegetikus való világ a *Mátrix* előtt, és milyen ma, a *Mátrix* mögött. A keretbe belenövő képernyő megelevenedése után pedig már ebben az apokaliptikus környezetben látjuk őket tovább beszélgetni, vagyis a valóságosként tételezett világot paradox módon Morpheus kétszeresen mediatizáltan tárja Neo elé: egy szimuláción belüli képernyőn. Gyakori vélemény, hogy ez arra utal, hogy a film szimulációja dupla rétegű, és a *Mátrix*-ból kitörő lázadók valójában csak egy második szimulációban, egy meta-*Mátrix*-ban találják magukat.

A *Mátrix* alkotói bevallottan merítették Jean Baudrillard szimulákrum-elméletéből, és noha maga Baudrillard több interjúban is elmondta, hogy félreértették őt, a film körüli diskurzusban gyakori hivatkozási alap ez a kapcsolat. Ahogy Vartan Messier írja,³⁰ a szimulákrum-analógia fő buktatója, hogy a film az elgondolást összemosza Platón barlanghasonlatával, márpedig abban az illúziót éppen a valóság barlangfalra vetített képe adja, ezzel egyúttal igazolva, hogy ez a valóság létezik – akárcsak a filmben. Baudrillard elképzelése szerint ezzel szemben nincsen szimuláció mögötti valóság, csak a szimulákrum hiperrealitása létezik. Messier emlékeztet, hogy Baudrillard-nak éppen a két világ megkülönböztethetlensége az érdekes, szemben a *Mátrix* hőseinek egyértelmű

pozíciójával a szimuláción belül vagy kívül. Ezeket a problémákat hidalhatná át egy meta-*Mátrix* feltételezése, Messier szerint azonban Baudrillard elméletéhez valójában ekkor sem kerül közelebb a film, hiszen ez esetben is ugyanúgy feltételezi egy érintetlen valóság létezését, csak megduplázza az azt elfedő szimulációkat. Sokkal közelebb áll viszont Baudrillard szimulákrumához az *eXistenZ – Az élet játék* (*eXistenZ*, David Cronenberg, 1999), és ez a film egyben a virtuális valóság és a mediális megtévesztés kapcsolatában is az itt bemutatott láncolat végpontját jelenti.

Az *eXistenZ* cselekménye egy új videojáték fókusz-csoportos tesztelésével indul, de a tervezőre rálő egy „realista”, a videojátékok szemfényvesztő szimulációjának ellensége, ezért menekülni kényszerül. Az események egyre jobban összekeverednek egy időközben elkezdett játékkal, amelyen belül szintén elkezdnek egy játékot, hogy végül kiderüljön, hogy már a film eleji játéktesztelés, így maga az *eXistenZ* is egy játékon belül zajlott, a film pedig azzal zárul, hogy az egyik karakter az akkor éppen valóságnak feltételezett szinten felteszi a kérdést a többieknek: ugye ez még a játék? Cronenberg filmje az eddig vizsgáltak közül a legradikálisabb kivitelezője a VR-ra épülő stratégiának. Eleinte nemcsak eltitkolja a cselekmény mediatizáltságát, hanem egyenesen elhitheti, hogy a hősök itt is kontrollálják a belépést a szimulált világba, és hogy ezt a határátlépést világosan jelzi is a nézőnek. A cselekmény bonyolódásával ez a kontroll és közlékenység mind erősebben megkérdőjeleződik, így a film egyre beljebb vezeti hősét és nézőjét is a szimulációk és mediatizált képek útvesztőjébe, és a legvégén sem oldja fel a bizonytalanságot, sőt a zárlat az addig biztosnak vélt ismereti alapokat is végleg felszámolja.

A *Mátrix* már az ábrázolás módjával is megkülönböztette a szimulációt. Az *eXistenZ*-ben ezzel szemben végig minimalista a mise en scène, ami a film készülékek idejét jellemző videojátékok grafikus szintjét szimulálja,³¹ így ahelyett, hogy segítené a megkülönböz-

30 Messier, Vartan P.: Baudrillard in The Matrix: the Hyperreal, Hollywood, and a Case for Misused References. *The Film Journal* (2006) no. 13. <https://web.archive.org/web/20150425015614/http://www.thefilmjournal.com/issue13/thematrix.html> (utolsó letöltés dátuma: 2017.06.29.)

31 Sepsi László: „Ugye ez még a játék?” 2. *Prizma* 1 (2009). <http://prizmafolyoirat.com/archivum/sepsi-laszlo-%E2%80%9Eugye-ez-meg-a-jatek%E2%80%9D-2/> (utolsó letöltés dátuma: 2017.06.29.)

etésben, ez a stílus homogenizálja mindkét, pontosabban mindahány szintet. A *Mátrix* kódhibáihoz hasonló jelölői azonban az *eXistenZ*-ben is vannak a szimulációnak: a videojátékokból ismert jellegzetes narratív és vizuális megoldások. Ilyenek például a filmben a game loopok, vagyis azok a rövid, automatizált és ismétlődő cselekvésmintázatok, amelyekbe a korabeli játékok is szervezték a tétlen karakterek viselkedését.

Maguk a hősök is algoritmikus készítésnek engedelmessé válnak, amely felülírja saját motivációikat. Az egyes figurák szerepe, tulajdonságkészlete és viszonya a többi karakterhez szintről szintre változik. „A hipperreális, immár a képzeletbelitől és a valóságos és képzeletbeli közti megkülönböztetéstől védetten, csupán a modellek globális körforgásának s a különbségek szimulált generálásának ad helyet” – írja a filmtől függetlenül Baudrillard.³² Az *eXistenZ*-ben tehát összeolvad a szimulált és a valós, a mediátizált élmény végérvényesen megkülönböztethetetlené válik a közvetlen tapasztalástól, felszámolódik a hierarchia, az egyes szintek elemei átszivárognak a másikba. A két szembenálló csoport ugyanúgy szétválaszthatatlan és beazonosíthatatlan, mint a világok, amelyek nevében harcolnak. „Ami eltűnt: az uralkodó különbség az egyik és a másik között, amiből az absztrakció bája ered” – írja Baudrillard,³³ továbbra sem az *eXistenZ* kapcsán, ugyanakkor erre a filmre is igaz, hogy nem is a szintek rétegződéséről van már szó, hanem egy sűrűre font szimulációs hálóról, világos átmenetek nélkül.

Baudrillard szerint „míg az ábrázolás megpróbálja feloldani a szimulációt, melyet hamis ábrázolásnak értelmez, addig a szimuláció magába zárja, mint szimulákrumot az ábrázolás egész építményét.”³⁴ Lényegében ez a megállapítás tekinthető a *Mátrix* és az *eXistenZ* közötti különbség tételmondatának, és ez foglalja össze legtömörebben az *eXistenZ* mediátizált VR-képekre építő, a képek eredetének elbizonytalanítására játszó megtévesztési stratégiáját is.

Baudrillard írásában a kép négy egymásra következő fázisát különbözteti meg. Az első egy mély realitás visszatükröződése; az ezt követő fázis elleplezi és

eltorzítja a mély realitást; ezt a mély realitás hiányának elleplezése váltja; végül a negyedik fázis már „*nincs viszonyban semmiféle realitással: önmaga tiszta szimulákruma.*”³⁵ E négy fázis VR-filmeken belüli végigvonulása követhető végig a négy bemutatott filmen. A *halál napja* klipjei még csak visszajátszanak (ha még oly nagy érzéki elevenséggel is); a *Forráskód* már módosít a modelljeként szolgáló valóságon, amelyet végül el is fed a belőle kinövő szimuláció; a *Mátrix* már a szolgasorba kényszerített emberiség szabad életének hiányát hivatott leplezni; végül pedig az *eXistenZ* elszakad a jól körülhatárolható valóságtól, zárt rendszert alkot, és ezzel a megtévesztési láncolat végpontját jelenti.

Dániel Bolcsó

Truth of the Fictive Images

Digital Imaging in the Mirror of Mediated Pictures and cinematic manipulation

Digital technology has undoubtedly brought changes in film making as well as film reception. These changes are composed of not only technological characteristics but also of cultural conventions derived from them. The novelty of digital images can most effectively be pinpointed by examining them in contrast with other types of images. In this essay, I compare images of different technological media, through films where they appear as mediated images used for deceptive narrative purposes.

Mediated images accentuate medial differences, while their deceptive uses highlight the underlying cultural conventions that define their reception. Different types of images facilitate different deceptive modes. I specify four such modes: profilmic, contextualizational/interpretative, within-the-image and ontological manipulation. A unique blend of these constitutes a manipulation strategy specific to each film. The essay explores these patterns through films using the mediated images of photo, video, digital image and virtual reality, respectively. Digital technology adds new techniques to filmic deception, which in turn outlines a unique profile of digital imaging and its reception.

32 Baudrillard, Jean: A szimulákrum elsőbbsége. (trans. Gángó Gábor) In: Kiss Attila Attila, Kovács Sándor, Odorics Ferenc (eds.): *Testes könyv I.* Szeged: ICTUS és JATE Irodalomelmélet Csoport, 1996. p. 162.

33 ibid. p. 161.

34 ibid. p. 164.

35 ibid. p. 165.

[metropolis]

Felhívás cikkekre

Tervezett összeállítások:

FILM ÉS TRAUMA

FILM ÉS ÉRZELEM

A MAGYAR FILM TÁRSADALOMTÖRTÉNETE

FILMIPARI ÉS PRODUKCIÓS KUTATÁSOK

KULTURÁLIS KÖZGAZDASÁGTAN
ÉS FILM

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:

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

Call for papers

Subjects to be Treated:

FILM AND TRAUMA STUDIES

FILM AND EMOTIONS

SOCIAL HISTORY OF HUNGARIAN CINEMA

SCREEN PRODUCTION STUDIES

CREATIVE INDUSTRIES, CINEMA
AND ECONIMICS

Metropolis is expecting studies in any of the above subjects. Please contact the editors concerning details and deadlines:

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

Dragon Zoltán

Platform-mozi**Gazdasági, strukturális és formai konvergencia a hollywoodi
kommersz játékfilmekben**

Jason Bourne egy névtelen ellenlábassal, üldöz-
jével kerül szorult helyzetbe, egy apartman
szobájában, valahol a marokkói szűk utcák vala-
melyikén. Nincsenek szuperfegyverek, látványos
ugrások, hadüzenettel felérő, megfélemlítő céllal
kiöltött csatakiáltások, nincs látványos mozdulatsor,
csak záporoznak az ütések, a maguk utilitáriánus
módján: kizárólag az számít, ami betalál, ami a másikat
lefegyverzi, lebénítja, egy pillanatra kizökkenti a
ritmusból. Hogy mi változott a hetvenes évek Bourne-
jának közelharc technikája óta? Nos, a legfeltűnőbb
talán nem is a harcművészet gazdaságosságának mond-
ható, sallangoktól, meditatív jellegtől, formalitásától,
koreográfiájától megfosztott küzdőstílus, hanem hogy
én, a néző valójában Bourne ökle vagyok. Egy új kino-
ököl, ami Bourne testrészeivel együtt esik, emelkedik,
közelít, lendül, döccen, repül; egy testnélküli szerv,
mely saját nézőponttal rendelkezik, olykor többel is, és
olyan sebességgel kapja a vizuális impulzust, amit már
képtelenség logikusan, koherens egészként felfogni. A
testetlen, tértől leválasztott küzdelem uralkodik, az
energia háborítatlan áramlása, melynek elektromos
kisüléseihez lehet hasonlítani a vágástechnikát. Míg
ugyanis a klasszikus hollywoodi elbeszélés gyémánt
tisztaságúra csiszolt vágástechnikája nyomán legfeljebb
egy jelenet vágásainak sűrűségét volt értelme vizsgálni,
addig manapság ez műfajtól függetlenül az egy
másodperc alatti vágások számának zónája. Míg amott
a nézőponti vágás, a tér-idő kontinuum minél simább
és feltűnésmentesebb fenntartása volt a cél, addig
manapság a film készítője ügyet sem vet erre: Godard
vagy Antonioni ugró vágásai már olyannyira szokvá-
nyosnak mondható, bevett eszközök, hogy már a
sebességüket kell felpörgetni ahhoz, hogy bármiféle
hatást érhessen el egy szekvencia.

Mi történt? Hogy jutottunk el oda, hogy bár lassan
majd' minden alapvető stiláris eszköztárát feladja,
Hollywood még mindig Hollywood, a néző pedig még
mindig könnyedén elevickél a napról napra bonyo-
lultabb és lassan érzékszervileg is felfoghatatlannak
tűnő reprezentációs technikák sűrűjében? Hogy jutunk
el oda, hogy a mai nézőnek már nincs szüksége azokra a
mostanra meglehetősen didaktikusnak tűnő narratív
térbeli modellekre, amelyek a tér-idő koherenciáját
voltak hivatottak jelölni a klasszikus játékfilmben, mint
amilyenek a nézőponti vágás és a kauzalitásra épülő
szerkesztési struktúra? Hogy jutunk el oda, hogy egy
folytonos cselekmény olyannyira szétszabdalttá, töre-
dezetté, gyorsá és követhetlenné válik, hogy csak
valamiféle zsigeri reláció okán vagyunk képesek követni
– mégis, minden erőfeszítés nélkül képesek vagyunk rá?

Úgy tetszik, bármennyire is élesnek tűnik a váltás,
bármennyire is különbözőnek tetszenek a ma filmjei a
filmtörténet huszonegyedik századot megelőző alko-
tásaihoz képest, egy olyan összetett, a kultúra, a
gazdaság és a társadalom történetét átható folyamat
bújik meg (nem is annyira mélyen, szerényen meg-
húzódva, visszafogottan) a változások mögött, melynek
hatásmechanizmusa kölcsönös hasznot hoz minden
téren – legalábbis ami az úgynevezett „fejlődést” illeti.
Fejlődés alatt itt azt a folyamatot értjük, amit talán a
haszonelv fejez ki leginkább: az utilitárius politikai
megfontolás érvényesül,¹ amennyiben elfogadjuk, hogy
a cél a néző „boldogsága”, azaz megelégedettsége, ami-
nek minden eszközt (narratív, vizuális, technológiai és
disztribúciós) alá kell rendelni. Más szóval: minél
kényelmesebb és örömfokozóbbá kell tenni a mozi-
élményt, amiből a profitot vissza kell forgatni a további
fejlesztésekbe – egy tipikusan kapitalista fogyasztási
modell mentén.

1 Davies, William: *The Happiness Industry: How the Government and Big Business Sold Us Well-Being*. London: Verso, 2016. Ebook.

Jelen tanulmányban amellest fogok érvelni, hogy a játékfilm mint kulturális termék, mint forma, mint meghatározó kulturális interfész,² a 20. század során végbemenő technológiai és gazdasági folyamatokhoz szorosan kapcsolódva változott, e változásokat pedig folyamatosan és fokozatosan be is építette elbeszélési, reprezentációs modelljébe. Mivel a folyamatok nem radikálisan, egyik napról a másikra történtek, így a játékfilm reprezentációs modell is szinte észrevétlenül alakult át a szemünk előtt. A korszakolás, amely itt a folyamatok kategorizálására, illetve a kategóriákon keresztüli megértésre vonatkozik, ennek megfelelően kissé önkényesnek tűnhet, mivel szükségszerűen ki kell jelölnie sarokpontokat: ezeket azonban nem konkrét évszámhoz vagy eseményhez kötöm, sokkal inkább valami olyan csomóponthoz, amikor a három vizsgált terület, a filmes reprezentáció, a gazdasági modell, és a technológiai fejlődés valami jellegzetes együttállást eredményez.

Végző soron a tanulmány azt igyekszik bizonyítani, hogy a film, története során meglehetősen érzékenyen reagált a gazdasági és technológiai változásokra, olyannyira, hogy saját formai sajátosságait volt képes megváltoztatni úgy, hogy mindeközben sikerült megőriznie alapvető tulajdonságait. Másképp megfogalmazva, a film történetét, formai változásait, illetve strukturális szerkezetváltásait erőteljesen befolyásolta az, ahogyan a gazdaság és a technológia egymástól elválaszthatatlanul fejlődött. Ennek köszönhető, hogy habár már elbeszéléstechnikailag meglehetősen távol esik a klasszikus játékfilm modelltől (lévén annak majd' minden szabályát felrúgja), mégis sikerül narratív kohéziót teremtenie. Habár technológiailag már rég nem beszélhetünk klasszikus értelemben vett, filmszerű filmről (mivel a médium analógból gyakorlatilag teljes mértékben digitálisba váltott, így az alapvető fizikai mediális jellegek teljesen elvesztek), a digitális technológia fejlődésével párhuzamosan sikerült újratemteni az analóg hatást, amely vizuális szempontból (a film minden *irrealizmus*³ ellenére is) olyasféle foto-

realizmust képes teremteni, ami tipikusan a fizikai felvétel sajátja. Mindezek kombinációja tudja kompenzálni azt, amit a mozi a gazdasági változások mentén (részben saját bőrén megtapasztalva), mintegy sajátos reflexióként épít be saját szerkezetébe: vagyis, ahogy látni fogjuk, a gazdasági modellekben bekövetkező változások előbb-utóbb (és inkább előbb) éreztetik hatásukat egy adott korszak filmjeinek megjelenésében, illetve kivitelezésében. Nem kevesebbet állítunk tehát, mint azt, hogy egy adott film magán viseli nem csak a társadalmi, technológiai vagy kulturális, de a konkrét gazdasági (finanszírozási, gyártási, illetve terjesztési) modell tüneteit is. A film médiumától így jutunk el a platform-mozi korába, mely ív a két végpont radikális különbségeit figyelembe véve is jól felvázolható.

„Everybody’s a dreamer and everybody’s a star” – az álomgyár

Hollywood klasszikus elbeszélő stílusa talán a legeklatánsabb példája annak, miként fonódik össze a gazdasági, az esztétika, és a formai keretrendszer, egymást posztulálva és be is határolva egyben. A 20. század eleje, az amerikai „álomgyár” (Hortense Powdermaker) talán közhelyszerűen ismételt receptje, a futószalagon előállított filmek műfaji klaszterekbe történő rendezése olyan toposz a kulturális köztudatban, ami egy gyár működéséhez hasonlítja a mozi létrejöttét. Egyik oldalról (művészeti, esztétikai, talán kulturális) lekicsinylőnek, lealacsonyítónak tűnik ez a kialakult elképzelés, hiszen nem látszik alátámasztani a „hetedik művészet” magasztos étoszát; másrészt viszont (gazdasági, pénzügyi, talán marketing) kiforrott, működőképes, önfenntartó modellt és jövőbetekintő, fenntartható berendezkedést sejtet.

2 Manovich, Lev: A film mint kulturális interface. (trans. Vajdovich Györgyi) *Metropolis* (2001) no. 2. pp. 24–43.

3 Stam, Robert: *Film Theory: An Introduction*. Oxford: Blackwell, 2000. p. 132. Stam amellest érvel, hogy a valóság, fotorealistikus ábrázolás, avagy a realizmus a kortárs kommersz produkciók látványorgiáiban úgy tűnik valóság-hűnek, hogy a valóságban sohasem tapasztalt vizuális szerkesztésmódot és esztétikát alkalmazza.

Ahogy John Belton megfogalmazza, a mozi születése és működése az Amerikai Egyesült Államok tekintetében nem pusztán technológiai vagy művészeti-kulturális kérdés, sokkal inkább valamiféle intézményesülés története. Az intézményesülés a kultúra és a gazdaság teljes mértékű összefonódásában érhető tetten, hiszen több szinten is észlelhető a jelenség: gazdasági, társadalmi, technológiai, pszichológiai és narratív vetülete is van.⁴ A közhiedelem kevésbé téved abban, hogy gazdasági értelemben a hollywoodi filmgyártás a pénz körül forog. Ahhoz, hogy ez megfelelő mennyiségben és folytonossággal álljon rendelkezésre, valódi ipart kellett felépíteniük, amelynek nem csupán maga a stúdió infrastruktúrája képezi részét, hanem az erre épülő szuperstruktúra: a műfajfilmek pontos receptjei, a nagy mennyiségben előállított, mindenhol hozzáférhető termék, és az egészet a hétköznapokban eladhatóvá tévő sztárrendszer.⁵ Utóbbi összetevő magyarázatát Belton egyfajta másodlagos, mentális gépezetként látja, amely azon ügyködik, hogy a közönség leghőbb vágya az legyen, hogy minden adandó alkalommal ellátogasson a filmszínházakba.⁶ Talán ebben ragadható meg társadalmi intézményesülésének logikája is: a tömegkultúra korában, az ebben nevelkedő népszerűség számára a legmegfelelőbb kontaktzónát biztosítja (elszippantva a bevételt jelentő társadalmi réteget az ipari szintre való lépést még csak megcélozni sem tudó színházzal szemben). A tömegkulturális igények kiszolgálásának velejárója a folyamatos technológiai fejlődés is, tehát ezen a területen is megfigyelhető az eddigiekkel szorosan összefüggő és együttműködő intézményesülés.⁷ Természetesen egy olyannyira technológiától függő kulturális forma esetében, mint a mozi, egyáltalán nem meglepő, hogy a háttérben kiemelkedő fejlesztések folynak, amelyek aztán később képesek átformálni a játékfilm vizuális vagy épp hangyi lehetőségeit is, így ösztönözve a médium strukturális és formai fejlődését is egyben. És

talán éppen ez az állandóságában is folyamatosan megújulási képesség az, ami a pszichológiai intézményesülést segíti elő, amely arra kondicionálja a nézőt, hogy elzárandokoljon a legújabb filmeket megtekinteni. Ezt alapozza meg a narratíva standardizálása, amely formai értelemben intézményesül és válik a film mint médium elsődleges megjelenési módjává (de mindenképp a legkifizetődőbbé): 1908-ra a megjelent amerikai filmek kilencvenhat százaléka már egyértelműen azonosítható játékfilm, elbeszélő film.⁸

A sokrétű, egybefonódó, egymást támogató intézményi struktúra, aminek működési modellje nagyjából megegyezik Hollywood aranykorával, egészen a második világháborút lezáró évtized végéig tartotta magát, és olyannyira megerősítette a mozi kulturális pozícióját, hogy a visszaesés, majd az útkeresés sok esetben keserves időszakában sem tudta egy kulturális forma sem megingatni társadalmi és gazdasági szerepét. A korszakos cezúra talán már ebben az esetben is előrevetíti jelen tanulmány fókuszának relevanciáját: nem pusztán egy kulturális értelemben vett váltás, vagy egy technológiai elmozdulás, netán egy gazdasági átcsoportosítás történik a hollywoodi álomgyár megingásakor, hanem mindezek komplex összjátékát figyelhetjük meg.

Ahhoz, hogy a későbbiekben világos legyen, milyen radikális változásnak lehetünk tanúi a kortárs játékfilm megjelenési forma tekintetében, röviden sorra kell vennünk, milyen folyománya is volt a klasszikus stílus kialakulásának, a filmi elbeszélés kodifikációjának. Albert Laffay szerint azért győzedelmeskedhetett a narratív formula minden más lehetőséggel szemben, és így azért fonódhatott össze a játékfilm reprezentációs eszköztárral, mert a valóságot, melyet bemutat, értelmezhetővé teszi.⁹ Ezt az ábrázolt világ elemeinek újrendezésével éri el, ami a diegetikus kompozíciót alapozza meg. A narratív kohéziót többek között a kauzalitásra való törekvés adja meg: egy olyan

4 Belton, John: *American Cinema / American Culture*. 4th edition. New York: McGraw-Hill, 2012. pp. 4–5.

5 Belton: *American Cinema / American Culture*. p. 4; pp. 87–120.

6 Belton: *American Cinema / American Culture*. p. 5.

7 ibid.

8 Belton: *American Cinema / American Culture*. p. 10.

9 Casetti, Francesco: *Filmelméletek. 1945–1990*. (trans. Dobolán Katalin) Budapest: Osiris, 1998. p. 68.

ok-okozati kapcsolatrendszer, amely térben és időben kapcsolódva teremti meg a diegetikus világot.¹⁰ Mindezt a nézőpont fogja egybe, illetve az működteti, mégpedig mind optikai, mind általános látásmód szintjén, vagyis a fokolizáció és a narráció ezen keresztül alkot megbonthatatlan egységet.¹¹ Ennek az alapvető narratív intézménynek a különböző módzataiból jönnek létre a műfajok, melyeknek közös ismertetőjegye marad. Ebből áll össze az a rendszer, amit Bordwell és Staiger nyomán a klasszikus hollywoodi játékfilmes elbeszélőmódnak hívunk, és amely a hollywoodi stúdiókorszak hanyatlásáig gyakorlatilag minden rendszeren belüli produktum alapvető jellemzője.

Amint említettem, nem elég azonban önmagában vizsgálni a narratív intézményesülést, mint a hollywoodi filmgyártás, valamint ebből építkezve a játékfilmes elbeszélőmód működésének felemelkedését, illetve termelési logikáját. Talán minden magára valamit is adó filmtörténeti kötet megemlíti, hogy ahhoz, hogy a rendszer kifinomultan, minél nagyobb termelési fokozaton tudjon működni, egy másik gyártórendszer modelljét kellett adaptálni: ez pedig az autógyártásé. Hogy miért, arra a kézenfekvő válasz az, hogy ez az az időszak, amikor a gépjárművekre hirtelen megnő az igény, létrejön egy stabil vásárlói réteg, amit minél hatékonyabban kell kiszolgálni. Bár a huszadik század elejére az automobil már tömegtermék, korántsem olyan volumenben gurulnak ki a gyárakból a négykerekű járművek, mint amennyire azt a radikálisan megugró kereslet megkövetelte. A minden igényt – vagyis a keresletet és a gyártási kapacitások leoptimalisabb kihasználását és leggazdaságosabb működését garantáló, valamint a profit érdekeket – kiszolgáló megoldást Henry Ford implementálta a T-modell gyártásával, amelyet szó szerint futószalagon történő összeszerelésre terveztek.

Ford megoldása az 1910-es és 1920-as években az amerikai stúdiórendszer alapjául is szolgált, még akkor is, ha ebben az esetben természetesen nem egyes alkatrészek kézzel történő összeszereléséről van szó: a részfeladatok koordinált összjátékát megannyi résztvevő adott időben és helyen történő hozzáadott munkája valósítja meg, melyet központi irányítás tart egyben.¹² Hortense Powdermaker szerint ez a gyártási szerkezet egy totalitárius diktatúrára hajaz: a nyersanyagtól kezdve a humán erőforrásokon át a munkafolyamatokig, illetve a nézőhöz, vagyis a fogyasztóhoz történő eljuttatásig minden egy kézben összpontosult.¹³ Ezt az alapvetően kizsákmányolásra épülő modellt a Warner Brothers étosza illusztrálja talán legszembetűnőbben. A „munkás” stúdió abban az időszakban élte fénykorát, amely a munkásosztály megerősödését hozza: ez már egy olyan tömeget képez, amit ki is kell szolgálni. A Warner esetében gyakorlatilag körforgás alakul ki, ami jellegzetesen kapitalista modellt idéz: munkások dolgoznak a stúdió működéséhez szükséges profitért, amit aztán, fizetőképessé avanszált réteggként, a stúdió célcsoportjaként tovább gyarapít. A Warner Bros. ráadásul stílusban is komolyan vette a targetálást, hiszen jól ismert, legendássá vált atmoszférájával elég korán bizonyította, hogy a stílust és formát befolyásolja mindaz, ami a létrehozása mögött működik (technológiai és gazdasági értelemben egyaránt). Mindemelllett a gyártás, terjesztés, illetve a bemutatás területeit összefogó, a nagy stúdiókra jellemző vertikális integráció¹⁴ modellje adja annak alapját, hogy minden tekintetben iparágként foglalkozunk a filmmel – egy olyan modell, amely 1948-at követően hivatalosan, manifeszt formában nem működhetett ugyan, ám modernizált formában mégiscsak visszaköszön a jelenkor filmgyártásában is.

10 Bordwell, David – Thompson, Kristin: *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill, 1997. p. 90.

11 Stam, Robert – Burgoyne, Robert – Flitterman-Lewis, Sandy: *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-structuralism and Beyond*. New York: Routledge, 1992. p. 83.

12 Belton: *American Cinema / American Culture*. p. 65.

13 Belton: *American Cinema / American Culture*. p. 66.

14 Belton: *American Cinema / American Culture*. p. 68.

„Bye, bye, Hollywood hills, I’m gonna miss you” – fokozódó folyamatosság

A második világháborút követően Hollywood elérte a csúcst, mind nézőszám, mind a vertikálisan integrált rendszer, mind pedig a kiforrott műfaji futószalag tekintetében. Bár szokás a televízió előretörését megtenni fő bűnösnek abban a tekintetben, hogy ez a kegyelmi állapot az 1950-es és 1960-as évekre gyakorlatilag ellentétébe fordul, és a stúdiók, a gyártás, a nézői elköteleződés a mélypontra zuhan, a helyzet ennél jóval árnyaltabb, és nem is feltétlenül a társadalmi folyamatok ezen vetülete (ti. a külvárosi lakónegyedek, a szuburbia felemelkedése, és ezzel a jellemzően városközpontban virágzó mozikultúra gyors hanyatlása) volt meghatározó. A filmipar gazdasági jelentősége ugyanis olyan mértékűvé vált, hogy szerveződése az állam figyelmét is felkeltette, melynek eredményeként a világháborút követően az akkor éppen legnagyobb Paramountot perbe is fogták. Az USA vs. Paramount perben a tét a stúdiórendszer finomra hangolt, olajozott működése, maga a szisztéma alapjául szolgáló vertikális integráció volt, ami azonban kétségkívül meglehetősen átfedéseket produkált a tröszt tiltott gyakorlatával. 1948-ban a bíróságon az állam győzedelmeskedik, és az integrált stúdióknak fel kell bontaniuk hermetikusan zárt működésüket, kiebrudalva néhány alapvető működési modul: például meg kellett szabadulniuk filmszínházaiktól, vagy az írókat és gyártókat kellett más rendszerben foglalkoztatni, netán a disztribúciót kellett kiszervezniük. A lényeg az volt, hogy ne egy kézben összpontosuljon a film gyártása, terjesztése és bemutatása, így lehetőséget adva azoknak is az érvényesüléshez, akik nem voltak képesek ilyen szintű integrációt létrehozni.

Mindehhez adódik hozzá természetesen a jóléti társadalom felé vezető út, a televízió mint radikálisan időkövetelő szórakozási formátum, ami a nappaliba

költözve, és valamilyen szinten recikliálva a filmes felhozatalt is, rendkívüli módon hozzájárult a hetedik művészet visszaszorulásához, de ide lehet sorolni a hollywoodi producerek tanácsalanságát is arra nézvést, hogy egy gyorsan megváltozott társadalmi és kulturális közeg vajon miféle filmekre áhítoznak. Belton szerint a hatvanas évek politikai konzervativizmusa Hollywood tekintetében a gazdaság függvénye volt,¹⁵ ám épp ez az aspektus nem vette figyelembe azt, hogy a fellendüléssel egy időben egyre több magasan iskolázott fiatal jelenik meg a fogyasztók között, akiknek elvárásai már jócskán eltérnek az előző generációtól. Ez az új, iskolázott réteg társadalmi szempontból meglehetősen diverzifikált volt – többnyire ennek leképződését érhetjük tetten a meglehetősen összetett háttérű polgárjogi mozgalmakban is. Ezt a sokszínűséget azonban a megtépázott Hollywood már nem tudta kiszolgálni. Mivel az egyre fogyatkozó, konzervatívabb szemléletű közönség lebegett a filmkészítők szeme előtt, nem voltak képesek a korszak kényesebb társadalmi és politikai kérdéseit napirendre venni, az új generáció fokozatosan elfordult a fősodor felől, és másfelé kezdett tekintgetni.

Mindezen változások új folyamatokat indítottak be a játékfilm formai jellemzőit illetően. Minthogy demográfiaileg előrelátható volt, hogy Hollywood nem maradhat meg a konzervatív, valóságot tagadó mentalitásban, az 1970-es évekre már finánciális tényné vált, hogy a mozilátogatók hetven százaléka harminc év alatti fiatal volt.¹⁶ Márpedig ennek a rétegnek az az új moziélmény jelentette a szórakozást, amit a *Szelíd motorosok* (*Easy Riders*, Dennis Hopper, 1969) váratlan sikere definiált. Mindeközben a film totális kulturális intézményesülése is megvalósul azáltal, hogy kritikai-elméleti kánon épül az egyetemeken: a francia újhullám amerikanizált változata¹⁷ éreztetni kezdte hatását, és a hollywoodi tucatprodukcióktól elforduló, elméleti és kritikai tanulmányokból építkező generáció immáron más elvárásokkal tekintett a mozgóképes felhozatalra. Ez nem csupán

15 Belton: *American Cinema / American Culture*. p. 351.

16 Belton: *American Cinema / American Culture*. p. 356.

17 Sarris, Andrew: Notes on Auteur Theory in 1962. In: Braudy, Leo – Cohen, Marshall (eds.): *Film Theory and Criticism. Introductory Readings*. 5th edition. New York: Oxford UP, 1999. pp. 515–518.

tematikai, de stílus- és formabeli változásokat is indukált, valamint kialakított egy új igényt, ami Hollywoodot is gyakorlatilag lépéskényszerbe szorította.

A kifulladás, stúdiórendszerből örökölt kvázi cenzúra az európai filmek hatására követően már átalakulóban volt, amikor a mainstream filmgyártás végre a Broadway színpadjai felé tekintett. Az új hangok, az új témák, az új megközelítések merőben másnak bizonyultak, mint amihez a nézők eladdig hozzászokhattak. A változások leginkább Tennessee Williams drámáinak hirtelen fősodorbelivé válásával illusztrálhatóak talán a legtisztábban: művei filmadaptációinak megjelenítési módja ugyanis meglehetősen közeli rokonságban állt a már említett, Európából érkező, és egyre inkább divatosá váló művészfilmekkel. Ezekre, lévén külföldi produkciók, nem vonatkoztak a Production Code Administration szabályai, így többnyire vágatlanul kerültek vászonra az egész Amerikai Egyesült Államok filmszínházaiban. D. A. Miller szerint ennek az volt az amerikai filmgyártás szempontjából a legszembetűnőbb hozadéka, hogy a Williams-drámák adaptálói hivatkozhattak az avantgárd kifejezőmódok művészi értékeire, melyek ellen nehéz volt akár tartalmi, akár formai kifogásokat találni.¹⁸ Ezek az adaptációk így „szabadjelzést kaptak az európai művészfilmek által az 1946-os évet követően kitaposott úton.”¹⁹ épp, amikor a hollywoodi rendszer több szempontból is megroppant.²⁰

Az európai kritikuskor filmszerzőre irányuló figyelme, valamint az időközben stabil pozíciót nyerő amerikai művészfilmes vonulat²¹ a társadalmi változásokkal karöltve, tulajdonképpen egymás kölcsönös erősítése mentén gyökeresen új tömegfilmet követelt meg a gyártóktól. A gazdaság mindeközben fokozatos erősödést mutatott, olyannyira, hogy Nixon elnöksége alatt megszűnt a dollár aranyhoz történő értékviszonya, vagyis a pénz mögül végleg eltűnt a materiális



Szelid motorosok (Peter Fonda, Dennis Hopper)

bázis, véglegesen és világosan virtualizálódott a vásárlóérték. A referencialitás ilyen szintű feloszlatása párhuzamos az irodalmi posztmodern elbeszélés-technikai változásaival, a fragmentált történetépítés (vagy inkább szofisztikált szűzsé-dekonstrukció) technikáival, a töredezettség, a lezárást nélkülöző vagy legalábbis megkérdőjelező, sok esetben inkohereciát eredményező,²² elliptikus szerkezettel.

Gazdasági értelemben az első nagy gazdasági világválságot követő lassú, majd egyre gyorsuló felemelkedés nyugaton a hetvenes évek észrevehető megtorpanásához vezetett, majd végül az 1979-es olajválságba torkollott, ami az addig éltetett liberális gazdaságpolitika revíziójára kényszerítette a kormányokat. A gyakorlatilag szabadkapitalista berendezkedés, az elv, miszerint a piac mindig korrigálja saját magát, immáron tarthatatlanná vált, a materiális értékreláció megszűnését követően pedig egy túlpörgetett spirálba került, aminek a vége egy igen gyors ütemben bekövetkezett összeomlás volt. Nick Srnicek szerint az addigi konszenzus, mely szerint a nemzetközi szinten liberális, nemzeti szinten viszont inkább szociáldemokrata berendezkedés, mely még mindig a

18 Miller, D. A.: Visual Pleasure in 1959. In: Hanson, Ellis (ed.): *Out Takes. Essays on Queer Theory and Film*. London: Duke UP, 1999. p. 124.

19 Dragon Zoltán: *Tennessee Williams Hollywoodba megy, avagy a dráma és film dialógusa*. Szeged: AMERICANA eBooks, 2012. p. 37.

20 Palmer, R. Barton: Hollywood in Crisis: Tennessee Williams and the Evolution of the Adult Film. In: Roudané, Matthew C. (ed.): *The Cambridge Companion to Tennessee Williams*. Cambridge: Cambridge UP, 1997. p. 214.

21 Palmer: Hollywood in Crisis: Tennessee Williams and the Evolution of the Adult Film. p. 231.

22 Belton: *American Cinema / American Culture*. p. 374.

fordi gyártási modellre építette iparágait,²³ kénytelen volt önnön feltarthatatlanságával szembesülni. Politikai szinten egyre inkább a neoliberális gazdasági berendezkedés felé mozdulnak el a világ vezető hatalmai, termelés tekintetében pedig egy másik autógyár, a Toyota folyamatmodellje válik meghatározóvá, ami a *lean* gyártás elveinek megfelelően takarékosabb, és a minimális erőforrások maximalizált kihasználására támaszkodik.²⁴ A toyotista rendszer jóval specializáltabb, termékportfólió tekintetében is letisztultabb, ám ennek következtében szerteágazó beszállító struktúrában működő modell.

Vajon nem ezt a modellt alkalmazta-e egyre erőteljesebben a hollywoodi rendszer is? Jól látható, hogy a kiszervezett alkotói és gyártási folyamatok később a stúdió égisse alatt álltak össze egységes terméké, ami a vertikális integrációval ellentétben sokkal inkább valamiféle horizontális szerveződést sejtet, de mindenképp egy karcsúsított vállalatirányítási szisztéma leképezéseként jelenik meg. És bár egyáltalán nem törvényszerű, hogy egy termék formája magán viseli keletkezésének történetét, a film mégis egyre inkább formai jegyekben vette át a gyártási és technológiai sokszínűség megannyi színezetét, és építette be egyre inkább mind vizuális, stílusbeli, mind pedig elbeszéléstechnikai megoldásai közé. A gazdasági és a társadalmi-politikai környezet tökéletes inkubátornak bizonyult a film formai változásaihoz, melyeket ráadásul az időközben csúcsra járatott technológiai fejlődés is támogatott.

Ez az az időszak, amikor a filmi elbeszéléstől, a történetről, a meséről egyre inkább más aspektusra tevődik át az alkotói és a befogadói figyelem is. A hetvenes évek „második hangforradalma”²⁵ átalakítja a filmszínház terét, mely utat nyit a Dolby

hangrendszer őrületen sebességű evolúciójának (Dolby Sound, Dolby Stereo, Dolby Surround, Dolby Pro Logic, Dolby Digital, majd legújabban a Dolby Atmos),²⁶ és legalábbis elkezd lebombani a nézőponti egység hegemoniáját a filmi diegézis koherenciájának tekintetében, hiszen például a *surround* technológia (és a nemrég bemutatott Atmos rendszer) éppen a befogadó térbeli elhelyezkedését hivatott rögzíteni bármiféle vizuális fragmentációval szemben is. Ezzel a filmgyártás formái értelemben elindul azon az úton, ami a játékfilmes stílus sarokkövének tekinthető vizuális egység központi szerepének kiiktatásához vezet. Talán első ránézésre túlzónak tűnik azt állítani, hogy akár a gazdasági, akár a politikai folyamatok eszközölték ezt a változást, hiszen konkrét kauzális kapcsolat nyilvánvalóan a technológiai változással tételezhető, ám fontos látni, hogy ezen technológiai fejlesztések egyenes következményei a társadalmi-politikai, valamint a gyártási modellben fellelhető új, markánsan megjelenő tendenciáknak és gyakorlatoknak. Amint arra Srnicek is rámutat, a technológiai fejlődés kéz a kézben jár az ipari átalakulásokkal,²⁷ így talán kevésbé meglepő, hogy egy olyan médium, ami teljes mértékben technológiafüggő, a változásokra érzékenyen és látványosan reagál.

Mindezen folyamatok egybevágnak az alkotói látásmódban és a film szerkezetében bekövetkező változásokkal. Filmformai oldalon a nézőponti vágás egyre inkább felbomlik, és a vágások sebessége, intenzitása felfokozódik, amint arra David Bordwell is felhívja a figyelmet. Szerinte kifejezetten az 1970-es évek kómersz filmtermésében jelenik meg az „egyre gyorsabb vágás ... a gyűjtőtávok bipoláris végletessége ... a dialógusok alatti szorosabb plánozás, és a szabadjára engedett kamera.”²⁸ Fontos látni azonban, hogy bár

23 Srnicek, Nick: *Platform Capitalism*. Cambridge: Polity Press, 2017. p. 14.

24 Srnicek: *Platform Capitalism*. pp. 16–17.

25 Stam: *Film Theory: An Introduction*. p. 212.

26 Cristian M. Réka – Dragon Zoltán: *Encounters of the Filmic Kind: Guidebook to Film Theories*. Szeged: JATEPress, 2008. pp. 13–14.

27 Srnicek: *Platform Capitalism*. p. 7.

28 Bordwell, David: Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film. *Film Quarterly* (2002) no.3. pp. 16–21. [Magyarul lásd: Bordwell, David: Intenzív folyamatosság. Vizuális stílus a kortárs amerikai filmben. (trans. Andorka György) *Metropolis* (2012) no. 4. pp. 59–65.]

valamiféle radikális változásnak tetszik mindez, főként összehatás tekintetében, leginkább arról van csupán szó, hogy ez „az új stílus a már bevett technikák intenzifikálását jelenti.”²⁹ Nem változik meg tehát a játékfilmes elbeszélés alapja, nem dől meg a narratíva primátusa sem vizuális, sem formai, sem kauzalitás tekintetében: minden marad a stabil nézőponti azonosulásnak alárendelve, azt működtetve, csupán mintha mindez a korhoz alkalmazkodva, egyre gyorsulva jelenne meg.

Belton a film formai aspektusának változásában azonban már valami másnak az előfutárát azonosítja, hiszen a posztmodern művészeti és irodalmi behatását észleli benne, amivel nagyjából egy véleményen van Fredrick Jameson is, amikor arról beszél, hogy a posztmodern korszak, amit sokszor kései kapitalizmusként is emlegetünk, „a *filmben Godard, a poszt-Godard, a kísérleti film és videó, valamint az egészen új típusú kommersz film.*”³⁰ Az új típus számára egyértelműen egy gyökeresen új korszak, új berendezkedés eredménye: annak a posztindusztriális társadalmi rendnek, amit nevezhetünk „*fogyasztói társadalomnak, médiatársadalomnak, információs társadalomnak, elektronikus társadalomnak vagy high-technek is.*”³¹ Ami az első ránézésre meglehetősen eklektikusnak tűnő elnevezéseket összeköti, az pontosan az a diegetikus reprezentáció, az az új stílus, ami ezen korszak játékfilmjeit jellemzi, és ami már párhuzamosan előrevetíti mind a filmes, mind pedig a társadalmi-gazdasági változásokat is, amelyek az ezredfordulóra gyökeresen átalakítják életünket. A 21. század mozija ugyanis már nem pusztán pastiche és nosztalgiafilm, ahogy Jameson erről az új típusról beszél, hanem valami olyasmi, ami Steven Shaviro szerint a játékfilmes elbeszélés alapjait írja át, amennyiben a korábban szentségként kezelt narratív koherenciát szinte minden téren felborítja, de legalábbis másodlagossá teszi.³² Amint arra rámutat, az

ilyen filmről már nem lehet pusztán narratológiai vagy formai szempontból beszélni: „*a kortárs kultúra* kritikai esztétikájára” van szükség.³³

Tematika szempontjából a Reagan elnöksége alatti időszak egyrészt egyfajta nosztalgikus, revizionista történelmet épít (a Rambo-filmek ennek eklatáns példázatai), másrészt viszont a technológia és a jövő iránti elképzelések egyre nagyobb szeletet szakítanak ki a filmtermésből. Mindeközben pedig egy új, filmiskolai háttérrel rendelkező alkotói generáció lép a porondra, akik aztán képesek újradefiniálni mindazt, amit Hollywood újjáéledéseként is aposztrofálhatunk, hiszen a filmipar (a gazdasági folyamatokkal és társadalmi változásokkal egyébként ismét tökéletes párhuzamban) a második világháborút követő egyre mélyebbre örvénylő spirál után ismét magára talál mind nézőszám, mind pedig innováció szempontjából: újjáélednek már elfeledett műfajok, melyek nem csupán önmagukban, de más műfajokkal és stílusokkal elegyedve hoznak létre új alakzatokat (lásd: a *noir* megannyi inkarnációját akár sci-fi, akár thriller terén). Mindezen stiláris változások könnyedén találnak utat a technológiai fejlődés kikényszerítette új világban, miközben a mozi intézményes rendszere tovább fragmentálódik az új technológiák végeláthatatlan sorjázása következtében, és mindez immár kikerülhetetlenül lenyomatát hagyja az új évezred filmjein is.

„To infinity and beyond!” – platform: a kultúra új logikája

Míg tehát az új hollywoodi időszak valójában intenzitásában variálta a klasszikus elbeszélés formai jellegzetességeit, ezzel egyfajta útkeresést, kísérletezést indított be, addig az új évezred kasszasikerei már

29 Bordwell: *Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film.* p. 16.

30 Jameson, Fredric: *A posztmodern, avagy a kései kapitalizmus kulturális logikája.* (trans. Dudik Annamária Éva) Budapest: Noran Libro, 2010. p. 23.

31 Jameson: *A posztmodern, avagy a kései kapitalizmus kulturális logikája.* p. 25.

32 Shaviro, Steven: *Post-Continuity: An Introduction.* In: Denson, Shane – Leyda, Julia (eds.): *Post-Cinema. Theorizing 21st Century Film.* Falmer: REFRAME Books, 2016. pp. 51–52.

33 Shaviro, Steven: *Post-Continuity: An Introduction.* p. 60.

felhagynak azzal, hogy belülről feszegessék a stílári határokat. Az 1990-es évek gazdasági fellendülése és az ezt övező általános optimizmusban fürdő technológiai fejlődés olyan szintre emelte a digitális eszközök filmipari integrációját, ami megállíthatatlan folyamatként nem pusztán eszközpark tekintetében, de formai szempontból is megreformálta a fősodorbeli filmek kelléktárát. Ennek több következménye is van: az egyik az, hogy technológiai szempontból egyre inkább – mára már szinte kizárólagosan – digitális filmkészítésről beszélhetünk (a kamerarendszerektől a vágó szoftvereken át a kompozit késztermékig), ami új, az eddiektől eltérő mediális lehetőségeket (egészen pontosan keveredési lehetőségeket, a hibridítés végtelen örvényét) hozta el; másrészt a digitális technológia egyéb ágainak formai és stílári jegyei is erőteljesen befolyásolni kezdték azt, ahogyan egy tipikusnak mondható, nagyobb költségvetésből dolgozó hollywoodi film felépül.

Amint azt Steven Shaviro megállapítja, a kortárs akciófilmekben például már egyáltalán nem fordítanak gondot az akció koordinátáinak pontos kijelölésére,³⁴ vagyis már nincs szükség a tér-idő-cselekmény hármas egységének bárminemű egyeztetésére, valamiképpen mégis követhető marad a film. Shaviro *Post-Cinematic Affect* című kötetében bevezeti a poszt-kontinuitás fogalmát, amely épp az ilyen, a hagyományos folyamatosságot látszólag semmibe vevő elbeszélői struktúrára vonatkozik, ami akár az egyes beállítások, akár egy egész narratíva spektrumán tetten érhető.³⁵ Meglátása és megfogalmazása a fentebb tárgyalt bordwelli intenzív folyamatosság fogalmára reflektál, ám attól alapjaiban el is tér: míg Bordwell a korábbi, új hollywoodi időszakra vonatkozóan írta le, miként válik intenzívebbé az a formai kelléktár, amit a klasszikus hollywoodi elbeszéléseknél azonosíthatunk, addig Shaviro fogalma arra vonatkozik, hogy mennyire nem központi kérdés mára a folyamatosság hagyományos módon történő megteremtése.³⁶

Vegyük példának a *Star Trek* újraindított filmes univerzumát, ahol a *Star Trek – Sötétségben* (*Star Trek – Into Darkness*, J. J. Abrams, 2013) utolsó akciószekvenciája, melyben Khant (Benedict Cumberbatch) a Földön üldözik és próbálják megállítani. A nézőponti vágás már ott megszűnik, amikor ugró vágásokkal hol egyik, hol másik oldalról látjuk, amint a karakterek futnak egymás után, ennek megfelelően hol a képernyő jobb, hol pedig a bal oldala fel. A kameramozgás kapkodó, egyetlen stabil állás sincs, a rohanás esztétikájával azonosulva nem csupán reprezentálja a kép az üldözés momentumait, hanem maga is részesévé válik. A hektikus kamerakezelés következménye, hogy nincs stabil térélmény, amit a filmalkotó azzal spékkel meg, hogy a teret nem járja be, csupán fragmentált motívumokat, épület- és utcarészleteket látunk elszórtan, amiben olyan légiiesen mozognak a figurák, hogy már az sem fontos, a néző még ebben a diegetikus szabályrendszerben is elhiszi-e, képesek-e azokra a mozdulatokra és mutatványokra, amiket eljátszanak. Az összecsapás jelenete jellemző módon nem stabil helyszínen játszódik, hanem egy folyamatos mozgásban lévő platformon kapott helyet, ami a felcsapó füst és gőz, a gyors és folyamatos mozgás, a térbeli viszonylagosság miatt gyakorlatilag lokalizálhatatlan, és nem kapcsolódik a diegetikus folytonos tér egyetlen koordinátájához sem, így ellehetetlenítve a belehelyezkedést (*emplacement*), ami a nézői azonosulás egyik alappilléreként vált ismertté. A szétzilált vágás, az örökösen változó, mozgásban lévő, koordinátáitól megfosztott tér, a rapid és radikális nézőponti váltások lehetetlenné teszik a hagyományos értelemben vett azonosulást, és megfosztják a nézőt a jelenet klasszikus koherenciájától, ám az mégis működni látszik, mint ahogy azt Shaviro is, Matthias Stork „káosz mozi” terminusára utalva³⁷ más hasonló szekvenciákkal kapcsolatban is megjegyzi: a kaotikus tér-idő rendszer nemhogy nem zökkenti ki a nézőt klasszikus tevékenységéből, de még jobban beszippantja az akció magvába, sokkal immerzívebb élményt nyújtva ezáltal.

34 Shaviro: *Post-Continuity: An Introduction*. p. 51.

35 Shaviro, Steven: *Post-Cinematic Affect*. Winchester: Zero, 2009. p. 123.

36 Shaviro: *Post-Continuity: An Introduction*. p. 55.

37 Shaviro: *Post-Continuity: An Introduction*. p. 52.

És vajon mi az a filmi komponens, ami egyben tartja ezt a minden aspektusában széttartó szerkesztésmódot? Nos, a hang, a *soundscape*, ami a virtuális Dolby rendszer hanghatásaival mintegy becsomagolja a nézőteret, és megbonthatatlan kohéziót teremt azáltal, hogy viszonyítási pontokat helyez el a valós térben, megkönnyítve a testi beleélést a látott cselekménybe.

Amint azt a fenti példákkal hasonlatos jelenetsorokkal kapcsolatban Shaviro megemlíti, a klasszikus, kiemelt szerepet betöltő precíz vizuális-narratív folytonosság funkciója immáron sokadlagossá vált a kortárs kommerszfilmek szerkesztésmódjában.³⁸ Mindez persze nem jelenti azt, hogy az elbeszélés mint olyan megszűnne, vagy ki lenne iktatva: arról van szó mindössze, hogy a tér és az idő, melyben kifejeződik és kibontakozik, különbözik a klasszikusnak felfogott, folytonos és szoros tér-idő kapcsolaton alapuló felfogástól.³⁹ David Rodowick szerint a digitalizáció térnyerésével ez tulajdonképpen egy várható, és teljesen természetes folyamat kimenetele, melynek során mind filmkészítői, mind pedig elméleti-kritikai oldalon fel kell készülni arra, hogy amit moziként ismertünk a 20. században, az egyre inkább drasztikus változásokon megy majd keresztül: ahogyan a kép materiális alapja elillan, gyakorlatilag a film szinte minden aspektusa változni kezd.⁴⁰

A formai változások nyilvánvalóan nem önmaguktól, vagy *l'art pour l'art* jelentek meg és terjednek folyamatosan, mára gyakorlatilag a műfajok széles spektrumát lefedve. A konvergencia és az erőteljes hibrid mediális hatások érhetők tetten megannyi újnak tűnő szerkesztésmódban vagy cselekményesítő megoldásban, melyek közül talán a legkiemelkedőbb a videojátékok felől importált szerkesztésmód. Amint arra Manovich is rámutat, a film definíciója mára sokkal bonyolultabb kérdéssé vált, mint bármilyen más művészeti, vizuális reprezentációs műnemé: míg

mondjuk az egyre hangsúlyosabban jelen lévő *motion graphics* meghatározása már a technikai alapokkal is egészen könnyedén megoldható, a korábbi médium-specifikumok feloldódása a digitális lehetőségek terjedésének eredményeként szinte tökéletesen feloldotta a film mint médium határait, így bonyolítva az egyszerűbb magyarázatok relevanciáját.⁴¹

Valami hasonló figyelhető meg a Christian Metz által egyenesen „szuperműfajként”⁴² aposztrofált populáris elbeszélő játékfilmek esetében is: a formai változások mára olyan méretet öltenek, ami kifejezetten megnehezíti a műfaj meghatározását. Nem pusztán a hibrid mediális megoldások miatt bekövetkező nyilvánvaló elmozdulásokról, hanem az olyan, eredetileg hibának vagy épp művészfilmes megoldásként kitűnően működő elidegenítő effektek használatáról és kodifikációjáról van szó – jelesen: az ugró vágás, ami Godard-nál vagy Antonioninál egyfajta kizökkentésként funkcionált, egy mostani akciófilmes jelenetben már olyannyira megszokott, hogy szinte kötelező elem (talán nem véletlen, hogy az új hollywoodi korszakban maga Antonioni is, bár kevés sikerrel, de megfordult Hollywoodban) –, amelyek éppenséggel a kommersz műfaji jelleg ellenében fogalmazódtak meg. Ami annak idején a nézői azonosulást hiúsította meg, ma már nem is jelent kérdést a kor nézője számára, hiszen teljesen „természetessé” vált a diegetikus világ rendezetlen, fragmentált reprezentációja – vagy adott esetben, az *irrealizmus*⁴³ behatásait figyelembe véve mindinkább szimulációja. Ahogyan egy videojáték nézőpontjai hektikusan válthatóak, és ezzel a játékvilág megjelenése is esetlegessé válik, úgy egy kortárs akciófilmes üldözési jelenet sem tartja a nagy szintagmatikában még kőbe véssett formának számító szintagmasort.

Az újmédia térnyerésével a videojáték esztétikája már-már megkülönböztethetetlené vált a filmes megie-

38 Shaviro: *Post-Continuity: An Introduction*. p. 57.

39 Shaviro: *Post-Continuity: An Introduction*. p. 58.

40 Rodowick, David: *The Virtual Life of Film*. Cambridge, Mass: Harvard UP, 2007. pp. 90–107.

41 Manovich, Lev: *Software Takes Command*. London: Bloomsbury, 2013. pp. 248–249.

42 Metz, Christian: A fikció-film és nézője (Metapszichológiai tanulmány). (trans. Józsa Péter) *Filmtudományi Szemle* (1981) no. 2. p. 160.

43 Stam: *Film Theory: An Introduction*. p. 132.



Asszony a tóban (Audrey Totter, Robert Montgomery)

lenítéstől. Míg korábban egyértelmű volt az a tendencia, melyben a videojáték a filmes megoldásokat igyekezett átvenni és adaptálni a minél élvezetesebb játékmennetért, addig mára a helyzet megfordult, és a film kénytelen megtanulni a számítógépen honos vizuális megoldásokat. Ez indokolja a ma még talán leginkább kísérleti jellegű, ám egyre inkább teret nyerő, FPS-re (*first person shooter*) hajazó beállítással operáló egész estés filmek megjelenését: vélhető, hogy az újabb generációk (már a millenárisok, de a Z- és az alfa-generációk pláne) számára az, ami annak idején *Az asszony a tóban* (*Lady in the Lake*, Robert Montgomery, 1947) kísérleti szubjektív kameraállásaként jelentett filmtörténeti különlegességet, teljesen hétköznapi megoldás.

A vizuális, reprezentációs változások mentén azonban mélyebb strukturális változások bekövetkeztek (folyamatos adaptációjának) is tanúi lehetünk azonban. Szinte észrevétlen például, ahogy *A Bourne ultimátum* (*The Bourne Ultimatum*, Paul Greengrass, 2007) Waterloo állomáson játszódó jelenetében az ügynököket irányító tisztek számítógép monitorok előtt ülve, a beérkező megfigyelő állomások kameraképei alapján pontosan úgy irányítják az ügynökeiket, mintha csak egy videojáték stratégái lennének. Bourne sem cselekszik másként: ő mobiltelefon segítségével távirányítja az általa megmenteni kívánt újságírót: mindkét esetben ugyanazon játékklogika

érvényesül. A jelenetezésen túl pedig maga a narratív szerkesztés, és a néző oldaláról a befogadás és a megértés is megváltozott: Joseph Natoli szerint ma már leginkább a Boole-féle változókra alapozott digitális logika irányítja még a külsőre hagyományosnak tűnő narratívákat is – az a logika, amely a webes keresések kulcsszavainál, az adatok rendezésének elvében köszön vissza. Szerinte míg a korábbi, elsősorban könyvkultúrán nevelkedett generációk az elbeszéléseket úgy fogták fel, hogy egyik szóról a másikra, lineárisan haladva igyekeztek mindent a világban fellelhető jelenségekhez kapcsolni („word to world”), addig az „új, számítógépes generáció a narratívákat digitálisan fogyasztja, képernyőről képernyőre haladva, anélkül, hogy lineáris vagy időbeli kapcsolatokat hoznának létre közöttük.”⁴⁴ Ez a hipertextuális szerkesztésmód „nem követeli meg a nézőtől, hogy egyik beállítást a másikhoz kapcsolja, hogy történetet hozzon létre a nyers audiovizuális adatból; nem is az emlékezetre támaszkodik.”⁴⁵

Nyilvánvalóan más formában, ám ugyanezen töredeztség jelenik meg a kortárs hollywoodi rendszert működtető gazdasági háttérben is: a stúdiók külsős szerződéssel oldják meg a részfeladatok elvégzését, az egyes részfeladatokat kiszervezve végzik, csakúgy mint a *lean* gyártási szisztémában. A különbség azonban az, hogy a digitális platform egyfajta közös nevezőt teremt: ahogyan a film formai és strukturális jellegzetességeire, úgy a gyártás rendszerére is látványos hatással van a mindenütt teret nyerő digitalizáció. A vertikális integráció fordista rendszerét a horizontálisan szegmentált toyotista szisztéma váltotta már az új hollywoodi időszakban, ami mára egyfajta furcsa hibriddé, konvergens platformmá nőtte ki magát. A film, a moziélmény egyébként sem zárul le a stáblistával: Richard Grusin rámutat, hogy ekkor kezdődik a film mint termék valódi hódító körútja, aminek során a különböző összegyűjthető termékektől kezdve a DVD, BluRay és egyéb, kiterjesztett kiadásokon át egészen a stream és torrent szerverekkel bezárólag gyakorlatilag szétszóródik, és pontosan ezen szétszóródó mivolta az, ami ma, a 21. században definiálja is működési logikáját.⁴⁶ Ezt a

44 Natoli, Joseph: *Memory's Orbit: Film and Culture, 1999-2000*. Albany: State University of New York, 2003. p. 32

45 *ibid.*

46 Grusin, Richard: *DVDs, Video Games, and the Cinema of Interactions*. In: Denson, Shane – Leyda, Julia (eds.): *Post-*

hálózatossodó mozit a *distributed cinema* (szétszóródó mozi) kifejezéssel írja le, amely tehát kiterjeszti a hagyományos filmről alkotott elképzelést: nem pusztán formai és strukturális kérdés ez, hanem gazdasági és technológiai is.

Nick Srnicek arról számol be, hogy a 2008-as gazdasági világválságot követően egyértelmű tendenciaként rajzolódik ki a platform modelljének primátusa.⁴⁷ Bár a kilencvenes évek fellendülését, a kockázati tőke befolyását némileg visszavetette a pénzpiacok dominószerű bedőlése, a befektetők technológiai irányban megújult érdeklődése egy új, stabilabban működő elgondolás felé kormányozza a gazdasági logikát. Az automatizáció, a közösségi gazdaság (*sharing economy*), a dolgok internete, az Uber-modell mindmind egy technológiai alapú gazdasági konvergencia irányába mutatnak.⁴⁸ Srnicek szerint „egy kognitív, vagy információs, vagy immateriális, vagy tudás alapú gazdaságban élünk,”⁴⁹ ahol a „kollektív együttműködés és tudás értékkorrassá vált.”⁵⁰ Ennek következményeként a munkafolyamatok egyre inkább elveszítik materiális jellegüket, mint ahogy maga a munka gyümölcse is, és az igazi tulajdon, a megszerzendő, felhalmozandó érték az információ, annak is a nyers formája, vagyis az adat lesz.⁵¹ Az adatok kinyeréséből működő, az ezt monopolizáló, kielemező és hasznosító új gazdasági formátum pedig a platform, ami olyan „digitális infrastruktúra, ami

lehetővé teszi két vagy több csoport interakcióját:”⁵² olyan közbülső technológiai mediátor, ami különböző felhasználóknak teremt közös teret, hiszen „vásárlók, hirdető, szolgáltatók, gyártók, beszállítók, sőt, még fizikai tárgyak is”⁵³ összekapcsolhatók, és mindezt megfelelő eszköztárral támogatja, hogy még több, még nagyobb adatmennyiséget generáló üzleti tevékenység valósulhasson meg rajta keresztül. A korábbi modellekhez képest a platform előnye az, hogy egyrészt a felhasználók közé pozicionálja magát, másrészt pedig ezt a kapcsolatot eleve meg is alapozza⁵⁴ – vagyis gyakorlatilag a digitális gazdaságban megkerülhetetlen.

Voltaképpen, amiről Grusin beszél a szétszóródó mozi kapcsán, annak lényege a Srnicek által leírt platform modellben válik nyilvánvalóvá. Vegyük alapul a mára talán az egyik legbefolyásosabb mozgóképes platformmá vált Netflix esetét. Az 1997-ben, videókölcsönző szolgáltatásként indult cég először a materiális alapokon működő rendszerében vezette be az átalánydíjas kölcsönzési modellt, ami akkor ezen a területen úttörő volt, majd a pénzügyi szerkezetet átmentve, immáron a technológiai váltással vitte tovább az üzletet a streaming szolgáltatás irányába. Arra jöttek rá ugyanis, hogy ha nagy valószínűséggel meg tudják mondani, melyik felhasználó milyen stílusú vagy műfajú filmet szeretne nézni, akkor az adott felhasználó egyre inkább hozzájuk kötődik, az ő szolgáltatásukat veszi igénybe, ezáltal még többet árul el

Cinema. Theorizing 21st Century Film. Falmer: REFRAME Books, 2016. pp. 71–72. A hollywoodi termelési és működési logika marketing oldalát ehelyütt nem kívánom részletesen bemutatni, de ez az aspektus szorosan kapcsolódik a technológiai és gazdasági háttér *modus operandijához*, kiváltképp egy integrált szisztémában. Lásd: Tóth Zoltán János: Marketingtrendek a hollywoodi blockbustert gyártásában az ezredforduló után. *Apertúra*, 2016. tavasz. <http://uj.apertura.hu/2016/tavasz/toth-marketingtrendek-a-hollywoodi-blockbustert-gyartasaban-az-ezredfordulo-utan/>

47 Srnicek: *Platform Capitalism*. pp. 25–34. Finola Kerrigan is használja a *platform* kifejezést 2009-es, *Film Marketing* című kötetében, azonban meghatározása merőben különbözik attól, ahogyan Srnicek fogalmaz. Kerrigan ugyanis a platformot mint szelektált és jól célzott független-, illetve művészfilmes terjesztési modellt használja a hagyományos filmforgalmazási rendszerben, egyfajta fősodorbeli stratégia ellenpontjaként felmutatva egy működőképes alternatívát. (Lásd: Kerrigan, Finola: *Film Marketing*. Oxford: Butterworth, 2010. p. 101.)

48 Srnicek: *Platform Capitalism*. p. 37.

49 *ibid.*

50 Srnicek: *Platform Capitalism*. p. 38.

51 Srnicek: *Platform Capitalism*. pp. 38–40.

52 Srnicek: *Platform Capitalism*. p. 43.

53 *ibid.*

54 Srnicek: *Platform Capitalism*. p. 44.

felhasználói szokásairól, amivel még pontosabbá teszi majd a targetálást. A 2008-ban beindított streaming szolgáltatás hat évvel később már harminckét százalékos piaci részesedést hozott a Netflixnek, amely szegmensének kiemelkedő platformjává vált. Kihhasználva egyre erősödő pozícióját, egy másik óriás platformnak a mintájára saját termékeket is versenyeztetni kezdett: a saját gyártású sorozatok és filmek megengedhetik maguknak, hogy mind formájukat, mind narratív struktúrájukat, esetenként vizuális esztétikájukat is a kísérletezés hassa át. A *Kártyavár* (*House of Cards*, Beau Willimon, 2013–) például olyan disztribúciós modellt vezetett be azzal, hogy a teljes évadot egyazon időben lehetett streamelni, ami tökéletesen adaptálta a felhasználók sorozatnézői szokásaiból nyert alakzatot. Azzal pedig, hogy a *binge watching* logikájára húzták fel az egész évadot, gyakorlatilag bevonzották a célcsoportot, amit újabb földrajzi területek bevonásával maximalizálni is tudtak. Az átalány alapú előfizetési modell, mint közvetlen bevétel mellett a felhasználói adatok kibányászása és kiértékelése révén úgy tudják növelni a profitot, hogy mindeközben nincs szükség materiális eszközpark cseréjére vagy fejlesztésére, és egyre inkább a Netflix válik más kábelcsatornák kiszolgáló platformjává is – mint ahogy Hollywood sem kerülheti el a sorsát.

„There’s something in the air in Hollywood” – gazdasági, gyártási és formai konvergencia

A fenti gondolatmenet több terület, több nézőpont, több történet összevetéséből kísérelte bizonyítani azt az állítást, miszerint a kommersz, hollywoodi típusú játékfilm nem önmagában, önmagáért való, és csak önmaga kontextusában értelmezhető változásokon megy keresztül, aminek lenyomataként a kortárs példák gyakorlatilag minden aspektusukban különböznek attól, amit klasszikus játékfilmes elbeszélésként aposztrofálunk. Amint azt Shane Denson és Julia Leyda megállapította, „*az esztétika és a*



Kártyavár (Kevin Spacey)

forma kérdése átfedésben van a változó technológiai és ipari gyakorlatoknak, a tőke kortárs formációinak, és az olyan kulturális témáknak a vizsgálatával, mint az identitás és a társadalmi egyenlőtlenségek.”⁵⁵ Meglátásuk szerint nem választható külön a kortárs játékfilm tanulmányozása, és az ebből fakadó még alaposabb megértése a nyilvánvaló digitalizáción is túlmutató globalizációs, és az emberi tevékenységeket pénzzé tevő folyamatok hatásmechanizmusa. Bár nem utalnak expliciten arra, amiről Srnicek beszél, világos, hogy az emberi tevékenység alatt pontosan azt értik, ami a platform működésének motorja: mintha valamiféle újmarxista elmélet mentén azonosítanánk a termelés eszközeit és a kizsákmányolás logikáját azzal a különbséggel, hogy jelen helyzetben mindez immateriális eszközöket és javakat von magával.

A mozi – amely az amerikai társadalomban, Edison jóvoltából mindig is gazdasági intézményként működött – folyamatosan interakcióban volt és van az őt körülvevő társadalmi és gazdasági berendezkedéssel. Ezzel azonban azt is mondhatjuk, hogy nem pusztán gazdaságilag volt mindig is érzékeny a környezetére, hanem formai és strukturális értelemben is folyamatosan reflektált a körülményekre. Az alábbi táblázatban (lásd 1. ábra) a tanulmányban vázolt három nagyobb, játékfilmes narratív váltást vettem össze a korszak uralkodó gazdasági-termelési modelljével, valamint az ezzel párhuzamosan megvalósuló filmgyártási rendszerrel.

Szándékosan hagytam látszólag lazára a felosztást, nélkülözve a dátumokat, konkrét időpontokat, bármily támadható is ettől a gondolat. Úgy vélem ugyanis,

⁵⁵ Denson, Shane – Leyda, Julia: Perspectives on Post-Cinema: An Introduction. In: Denson, Shane – Leyda, Julia (eds.): *Post-Cinema. Theorizing 21st Century Film*. Falmer: REFRAME Books, 2016. p. 4.

GAZDASÁGI MODELL	FILMES FORMA, STRUKTÚRA	FILMGYÁRTÁSI MODELL
Fordizmus (klasszikus kapitalista, liberális)	Klasszikus hollywoodi, folyamatos vágás	Fragmentált, integráció nélküli
Poszt-fordizmus – toyotizmus (neo-liberális)	Új Hollywood, fokozott folyamatosság	Fragmentált, integráció nélküli
Platform (késő-kapitalista, közösségi gazdaság)	Poszt-mozi (poszt-kontinuitás)	Szétszóródó (transzmediális, platformköziség)

1. ábra

hogy a hollywoodi stúdiórendszer felbomlását kimondó határozattól eltekintve sokkal inkább folyamatokról, egymást kölcsönösen tápláló változásokról van szó, mintsem éles cezúrákról, melyek ugyan könnyebben kategorizálhatóak és csábítóan logikus rajzolatot adnak egy lineáris idővonalra illesztve, ugyanakkor szükségszerűen torzítanak a felosztásban rejlő dinamikát. A dinamika, és a struktúra látszólagos lazasága azonban pontosan azt az illékony közös metszetet hivatott hangsúlyozni, ami a változások mögött megbúvó logikát igyekszik magyarázni.

A klasszikus játékfilmes elbeszélés kortárs megjelenési formái egyre radikálisabban szakítanak mindazzal, ami Hollywoodot, a játékfilmet a huszadik század vezető kulturális interfészévé tette. A korábban megváltoztathatatlanak vélt, bevett narratív eljárások mára sok esetben teljes fordulatot vettek, és alapjaiban formálták át a filmi elbeszélés logikáját és módzatait. A filmgyártás nem kerülheti el a médiakonvergencia diktálta sorsát, és folyamatos hibridizációjának köszönhetően egyre inkább betagozódik a platform modelljébe, ami egy új típusú fogyasztási kultúrából táplálkozva, új típusú gazdasági rendszerben működve, új típusú játékfilmes alakzatokat eredményez. Ennek az új, ám azért még mindig a régire emlékeztető játékfilmnek a megértése immáron szétválaszthatatlan az azt eredményező gazdasági és piaci berendezkedéstől, amely egyre radikálisabb szerkezeti sémákkal gazdagítja a mozgókép történetét.

Zoltán Dragon

Platform Cinema

Economic, Structural, and Formal Convergence in Mainstream Hollywood Cinema

The essay commences from contemporary examples from blockbuster and action movies that present a completely different formal and structural approach to Hollywood narratives than either the classical, studio period, or the later, new Hollywood films. The author identifies three stages in the change of narrative models in Hollywood's cinematic output through the past century that in fact parallels some significant shifts in global economy and in the development of technology. An alternative model of the history of filmic narrative structure gets its shape in juxtaposing the three different levels of economy, technology, and cinema that sheds light onto the interrelatedness of these seemingly unrelated trajectories. The essay offers an insight into the contemporary model-information that it calls "platform cinema" based on the economic and technological model of the platform as defined by Nick Srnicek. The author situates today's structural and formulaic changes in recent mainstream Hollywood cinema in the framework of the new logic of the platform and proposes a critical-historical model to argue for the contiguity of shifts rather than emphasizing the breaks in the way film narratives developed in terms of structure and form in Hollywood.

Film a digitális korban – Válogatott bibliográfia

Könyvek, tanulmánykötetek, folyóirat-összeállítások

- Balcerzak, Scott – Sperb, Jason (eds.): *Cinephilia in the Age of Digital Reproduction: Film, Pleasure and Digital Culture*. Vol. 1–2. London: Wallflower Press, 2009–2012.
- Bode, Lisa: *Making Believe. Screen Performance and Special Effects in Popular Cinema*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2017.
- Bordwell, David: *Pandora's Digital Box. Films, Files, and the Future of Movies*. Madison: The Irvington Way Institute Press, 2012.
- Brown, William. *Supercinema: Film-Philosophy for the Digital Age*. New York: Berghahn Books, 2013.
- Casetti, Francesco: *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*. New York: Columbia University Press, 2015.
- Denson, Shane – Leyda, Julia (eds.): *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Sussex: REFRAME Books, 2015.
- Digital Cinema. *Film History: An International Journal* 24 (2012) no. 2.
- Digital Cinema. *Convergence: The Journal of Research into New Media Technologies* 9 (Winter 2003) no. 4.
- Digital Visual Effects and Popular Cinema. *Film Criticism* 32 (Fall 2007) no. 1.
- Dixon, Wheeler Winston – Foster, Gwendolyn Audrey: *21st-century Hollywood: Movies in the Era of Transformation*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2011.
- Elsaesser, Thomas: *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016.
- Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós – Thomka Beáta (eds.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest: Kijárat Kiadó, 2008.
- Film, Digitality and Cultural Divide. *Film Quarterly* (Fall 2014) no. 1.
- Flückiger, Barbara: *Visual Effects: Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren Verlag, 2008.
- Fossati, Giovanna: *From Grain to Pixel. The Archival Life of Film in Transition*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009.
- Gaudreault, André – Marion, Philippe: *The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age*. Trans. Timothy Barnard. New York: Columbia University Press, 2015.
- Gollowitzer Diána (szerk.): *A film jövője a digitalizáció korában. Adatbázis és/vagy narratíva? (A Dragon-Sághy vita)*. Szeged: Digitális Kultúra és Elméletek Kutatócsoport, 2012.
- Hadjioannou, Markos: *From Light to Byte: Towards an Ethics of Digital Cinema*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.
- Hagener, Malte – Hediger, Vinzenz – Strohmaier, Alena (eds.): *The State of Post-cinema: Tracing the Moving Image in the Age of Digital Dissemination*. London: Palgrave Macmillan, 2016.
- Hayward, Philip – Wollen, Tana (eds.): *Future Visions: New Technologies of the Screen*. London: British Film Institute, 1993.
- Hoberman, J.: *Film after Film: Or, What Became of 21st Century Film?* London: Verso, 2012.
- Jenkins, Henry: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.
- Kernis, Mark: *Beyond Dolby (Stereo): Cinema in the Digital Sound Age*. Bloomington: Indiana University Press, 2010.
- King, Geoff – Krzywinska, Tanya (eds.): *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*. London: Wallflower, 2002.
- Kim, Jihoon: *Between Film, Video, and the Digital: Hybrid Moving Images in the Post-media Age*. New York: Bloomsbury Academic, 2016.

- Kiss Gábor Zoltán (szerk.): *Narratívák 10. A narrációtól az attrakcióig*. Budapest: Kijarat Kiadó, 2011.
- Klinger, Barbara: *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies and the Home*. Berkeley: University of California Press, 2006.
- Lewis, Jon (szerk.): *The End of Cinema (As We Know It). American Film in the Nineties*. New York: New York University Press, 2001.
- McClean, Shilo T.: *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- Mulvey, Laura: *Death 24X a Second: Stillness and the Moving Image*. London: Reaktion Book, 2006.
- North, Dan: *Performing Illusions. Cinema, Special Effects and the Virtual Actor*. London: Wallflower, 2008.
- Pethő, Ágnes (ed.): *Film in the Post-media Age*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2012.
- Post-cinematic Attractions. *Ekphrasis: Images, Cinema, Theory, Media* 16 (2016) no. 2.
- Post-what? Post-when? Thinking Moving Images Beyond the Post-medium/Post-cinema Condition. *Cinéma & Cie: International Film Studies Journal* 26-27 (2016)
- Prince, Stephen: *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2012.
- Purse, Lisa: *Digital Imaging in Popular Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2013.
- Pierson, Michele: *Special Effects. Still in Search of Wonder*. New York: Columbia University Press, 2002.
- Richter, Sebastian: *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live Action: Die Neue Bildästhetik in Spielfilmen*. Bielefeld: Transcript, 2008.
- Rodowick, David: *The Virtual Life of Film*. Cambridge: Harvard University Press, 2007.
- Rogers, Ariel: *Cinematic Appeals: The Experience of New Movie Technologies*. New York: Columbia University Press, 2013.
- Rombes, Nicholas: *Cinema in the Digital Age*. New York: Columbia University Press, 2009.
- Safary, Anna: *Digitales Kino. Alchemie des Computers: Geschichte, Theorie und Wirkung digitaler Artefakte im Film*. Saarbrücken: Akademikerverlag, 2007.
- Shaviro, Steven: *Post-Cinematic Affect*. Winchester: Zero Books, 2010.
- Sperb, Jason: *Flickers of Film. Nostalgia in the Time of Digital Cinema*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2015.
- Sobchack, Vivian (ed.): *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.
- Shaw, Jeffrey – Weibel, Peter (eds.): *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. Cambridge: MIT Press, 2003.
- Stewart, Garrett: *Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema*. Chicago: University of Chicago Press, 2008.
- Strauven, Wanda (ed.): *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.
- Taylor, Norman: *Cinematic Perspectives on Digital Culture: Consorting with the Machine*. London: Palgrave Macmillan, 2012.
- Thanouli, Eleftheria: *Wag the Dog: a Study on Film and Reality in the Digital Age*. London: Bloomsbury, 2013.
- Turnock, Julie: *Plastic Reality. Special Effects, Technology, and the Emergence of 1970s Blockbuster Aesthetics*. New York: Columbia University Press, 2015.
- Tryon, Chuck: *Reinventing Cinema: Movies in the Age of Media Convergence*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2009.
- Usai, Paolo Cherchi: *Death of Cinema. History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*. London: British Film Institute, 2001.
- Újmédia, digitalizáció. *Apertúra* (2011 tavasz) <http://uj.apertura.hu/2011-tavasz-tartalom/>
- Vernallis, Carol: *Unruly Media: YouTube, Music Video, and the New Digital Cinema*. Oxford: Oxford University Press, 2013.
- Willis, Holly: *New Digital Cinema: Reinventing the Moving Image*. London: Wallflower Press, 2005.
- Whissel, Kristen: *Spectacular Digital Effects: CGI and Contemporary Cinema*. Durham: Duke University Press, 2014.

Tanulmányok, cikkek

- Allen, Michael: The Impact of Digital Technologies on Film Aesthetics. In: Braudy, Leo – Cohen, Marshall (eds.): *Film Theory and Criticism*. Oxford: Oxford University Press, 2008. pp. 824–833.
- Allison, Tanine: More than a Man in a Monkey Suit: Andy Serkis, Motion Capture, and Digital Realism. *Quarterly Review of Film and Video* 28 (2011) pp. 325–341.
- Brooker, Will: Camera-Eye, GC-Eye: Videogames and the “Cinematic.” *Cinema Journal* 48 (2009) no. 3. pp. 122–128.
- Belton, John: Digital Cinema: A False Revolution. *October* 100 (Spring 2002) pp. 98–114.
- Belton, John: Painting by the Numbers: The Digital Intermediate. *Film Quarterly* 61 (2008) no. 1. pp. 58–65.
- Bolcsó Dániel: Fiktív képek igazsága. Digitális képalkotás, mediatisztált képek és filmes manipuláció. *Metropolis* 21 (2017) no. 2. pp. 24–36.
- Bolter, Jay David – Grusin, Richard: Networks of Remediation. In: Bolter, Jay David – Grusin, Richard: *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 1999. pp. 64–87. [Magyarul: Bolter, Jay David – Grusin, Richard: A remedializáció hálózatai. (trans. Babarcsi Katica.) *Apertúra* (2011 tavasz). <http://apertura.hu/2011/tavasz/bolter-grusin>]
- Buckland, Warren: Realism in the Photographic and Digital Image. In: Elsaesser, Thomas – Buckland, Warren (eds.): *Studying Contemporary American Cinema: A Guide to Movie Analysis*. London: Arnold Publishers, 2002. pp. 195–219.
- Casetti, Francesco: Sutured Reality: Film, from Photographic to Digital. *October* 138 (Fall 2011) pp. 95–106.
- Cartwright, Lisa: Film and the digital in visual studies: film studies in the era of convergence. *Journal of Visual Culture* 1 (2002) no. 1. pp. 7–23. [Magyarul: Cartwright, Lisa: A film és a digitális világ a vizualitás tudományában. A filmtudomány a konvergencia korszakában. (trans. Hornyik Sándor) *Magyar Építőművészet* 3 (2007) 18. <http://magyarepitomuveszet.mm-art.hu/hu/vizkult.php?id=729>]
- Cram, Christopher: Digital Cinema: the Role of the Visual Effects Supervisor. *Film History: An International Journal* 24 (2012) no. 2. pp. 169–186.
- Daly, Kristen: New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style. *Kinephanos Journal* 1 (2009) no. 1. pp. 1–26.
- Daly, Kristen: Cinema 3.0: The Interactive-Image. *Cinema Journal* 50 (2010) no. 1. pp. 81–98.
- Darley, Andrew: Genealogy and tradition: mechanized spectacle as popular entertainment (chapter 2). The waning of narrative: new spectacle cinema and music video (chapter 5). In: Darley, Andrew: *Digital Visual Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London: Routledge, 2000. pp. 37–57. pp. 102–123.
- Doane, Mary Ann: The Indexical and the Concept of Medium Specificity. *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies* 18 (2007) no. 1 pp. 128–152. [Magyarul: Doane, Mary Ann: Az indexikus és a médiumspecifikusság fogalma. (trans. Füzi Izabella) *Apertúra* (2012 tavasz) <http://apertura.hu/2012/tavasz/doane-az-indexikus-es-a-mediumspecifikussag-fogalma>]
- Dragon Zoltán: A film a digitalizáció korában. *Apertúra* (2011 tavasz) <http://apertura.hu/2011/tavasz/dragon>
- Dragon Zoltán: A szoftver és a film. A film helye a digitális kultúrában. *Apertúra* (2009 tél). <http://apertura.hu/2009/tel/dragon>
- Dragon Zoltán: Platform-mozi. Gazdasági, strukturális és formai konvergencia a hollywoodi kommersz játékfilmben. *Metropolis* 21 (2017) no. 2. pp. 38–51.
- Elsaesser, Thomas: Digital Cinema: Delivery, Event, Time. In: Elsaesser, Thomas – Hoffmann, Kay (eds.): *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1998. pp. 201–222.
- Elsaesser, Thomas – Hagener, Malte: Digital cinema and film theory. The Body Digital. In: Elsaesser, Thomas – Hagener, Malte (eds.): *Film Theory. An Introduction through the Senses*. London: Routledge. pp. 194–218. [Magyarul: Elsaesser, Thomas – Hagener, Malte: Digitális film és filmelmélet – a testi digitális. (trans. Andorka György) *Metropolis* 21 (2017) no. 1. pp. 8–26.]

- Elsaesser, Thomas: Digital Cinema: Convergence or Contradiction? In: Vernallis, Carol – Herzog, Amy – Neumeyer, David (eds.): *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Era*. Oxford: Oxford University Press, 2013. pp. 13–44.
- Elsaesser, Thomas: The 'Return' of 3-D: On Some of the Logics and Genealogies of the Image in the Twenty-First Century. *Critical Inquiry* 39 (Winter 2013) no. 2. pp. 217–246.
- Flückiger, Barbara: Photorealism, Nostalgia, and Style. Material Properties of Film in Digital Visual Effects. In: Duffy, Michael – North, Dan – Rehak, Bob (eds.): *Special Effects. New Histories, Theories, Contexts*. London: British Film Institute, 2015. pp. 78–96.
- Friedberg, Anne: The End of Cinema: Multimedia and Technological Change. In: Gledhill, Christine – Williams, Linda (eds.): *Reinventing Film Studies*. London: Arnold, 2000. pp. 438–452.
- Ganz, Adam – Khatib, Lina: Digital Cinema: The Transformation of Film Practice and Aesthetics. *New Cinemas: Journal of Contemporary Film* 4 (2006) no. 1. pp. 21–36.
- Gunning, Tom: Moving Away from the Index: Cinema and the Impression of Reality. *Differences* 18 (2007) no. 1. pp. 29–52.
- Daly, Kristen: Cinema 3.0: The Interactive-Image. *Cinema Journal* 50 (Fall 2010) no. 1. pp. 81–98.
- Henry Jenkins: Quentin Tarantino's Star Wars?: Digital Cinema, Media Convergence, and Participatory Culture. In: Thorburn, David – Jenkins, Henry (eds.): *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*. Cambridge: MIT Press, 2004. pp. 281–312.
- Higgins, Scott: 3D in Depth: Coraline, Hugo, and a Sustainable Aesthetic. *Film History: An International Journal* 24 (2012) no.2. pp. 196–209.
- Lister, Martin – Dovey, John – Giddings, Seth – Grant, Iain – Kieran, Kelly: Digital Cinema. In: Lister, Martin et al. (eds.): *New Media: A Critical Introduction*. London: Routledge, 2009. pp. 132–157.
- Manovich, Lev: The Language of Cultural Interfaces; The Database; What is Cinema? In: Manovich, Lev: *The Language of New Media* Cambridge, MA: MIT Press, 2001. pp. 62–93. pp. 218–243. pp. 286–333. [Magyarul: Manovich, Lev: A film mint kulturális interface. (trans. Vajdovich Györgyi) *Metropolis* 5 (2001) no. 2. pp. 24–43.; Manovich, Lev: Az adatbázis mint szimbolikus forma. (trans. Kiss Julianna) *Apertúra* (2009 ősz) <http://apertura.hu/2009/osz/manovich>; Manovich, Lev: Mi a film? (trans. Gollowitzer Dóra Diána) *Apertúra* (2009 ősz) <http://apertura.hu/2009/osz/manovich-3>]
- Manovich, Lev: After Effects or the Velvet Revolution. *Millennium Film Journal* (Fall 2006) nos. 45–46. pp. 5–19.
- Manovich, Lev: Media Design. In: Manovich, Lev: *Software Takes Command*. London – New York: Bloomsbury Academic, 2013. pp. 243–342.
- Margitházi Beja: A pikkely-pixelről a kvantumvégtelenig. Látványosított textúrák és a késő kapitalizmus érzéki logikája a kortárs hollywoodi effekt-filmekben. *Metropolis* 21 (2017) no. 1. pp. 28–45.
- Pálos Máté: Digitális azonosulás. Az új képkészítési módszerek hatása a történetmesélésre. *Filmtett* (2011) <http://www.filmtett.ro/cikk/2145/digitalisazonosulasaz-uj-kepalkotasi-modszerek-hatasaa-tortenetmeselesre>
- Prince, Steven: True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory. *Film Quarterly* 49 (1996) no. 3. pp. 27–37.
- Prince, Steven: The Emergence of Filmic Artifacts: Cinema and Cinematography in the Digital Age. *Film Quarterly* 57 (2004) no. 3. pp. 24–33.
- Rosen, Philip: Old and New: Image, Indexicality, and Historicity in the Digital Utopia. In: Rosen, Philip: *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001. pp. 301–349.
- Sághy Miklós: Az adatbázis-logika és a film. Reflexiók Lev Manovich és Dragon Zoltán írásaira. *Apertúra* (2011 tavasz) <http://apertura.hu/2011/tavasz/saghy>
- Tarnay László: A digitális mozgókép szomatosenzorikus „fordulata”. *Metropolis* 21 (2017) no. 2. pp. 8–23.
- Telotte, J. P.: Digital Effects Animation and the New Hybrid Cinema. In: Telotte, J. P.: *Animating Space: From Mickey to Wall-E*. Lexington, KY: The University Press of Kentucky, 2010. pp. 222–251.

Tudor, Deborah: The Eye of the Frog: Questions of Space in Films Using Digital Processes. *Cinema Journal* 48 (2008) no. 1. pp. 90–110.

Wood, Aylish: Pixel Visions: Digital Intermediates and Micromanipulations of the Image. *Film Criticism* 32 (2007) no. 1. pp. 72–94.

Online bibliográfiák

<https://filmhistoryinthemaking.com/digital-film-historiography-a-bibliography/>

<http://www.peterbosma.info/?p=english&english=18>
Computer-generated Imagery – Oxford Bibliography:
<http://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199791286/obo-9780199791286-0068.xml>

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. Felajánlásait – melyek nélkülözhetetlen segítséget jelentenek folyóiratunk számára – hálásan köszönjük!

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

METROPOLIS
FILMÉLEMI ÉS FILMÖRTÉNEI FOLYÓIRAT

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

1 808 3787-1-42.

Köszönjük!

[K r i t i k a]

Férfiak a labirintusban

KALMÁR GYÖRGY: FORMATIONS OF MASCULINITY IN POST-COMMUNIST HUNGARIAN CINEMA: LABYRINTHIAN MEN. CHAM: PALGRAVEMACMILLAN, 2017.

Kalmár György legújabb monográfiája a hazai filmes szakma nemzetközi szintre lépésének egyik friss és eklatáns példája. A hazai szerzők által jegyzett, angol nyelven, nyugati kiadónál megjelent tanulmányok, szerkesztett kötetek és monográfiák száma szépen szaporodik az elmúlt években. Kalmár kötete tehát többek között olyan munkákkal tartozik egy sorba, mint Strausz László *Hesitant Histories on the Romanian Screen: Modernity and Social Construction in Cinema and Television* (2017) című monográfiája, a Virginás Andrea által szerkesztett *Cultural Studies Approaches in the Study of Eastern European Cinema: Spaces, Bodies, Histories* (2016) kötet, vagy Séllei Nóra 2018. márciusában megjelenő tanulmánya („Space, Body and Subjectivity in Ágnes Kocsis’s Film, *Fresh Air* (2006)”) a *The Routledge Companion to Modernity, Space and Gender* kötetben. A rendszerváltás utáni – és elsősorban a 2000-es évekkel kezdődő – magyar filmről ilyen formában azonban Kalmár monográfiája az első angol nyelvű kiadvány. A *Formations of Masculinities* tehát régóta fennálló és komoly hiányt pótol.

A könyv bevezetőjében Kalmár György a következőképpen ír a szöveg filmes korpuszáról: „úgy tűnik, hogy a könyvben elemzett filmek képi nyelve érthető a nyugati közönség számára” (xxi, saját fordítás). Nemcsak a monográfiában tárgyalt filmekre igaz ez a megállapítás, hanem a teljes szövegre. Kalmár a filmekhez hasonlóan szocio-kulturálisan, földrajzilag és temporálisan is specifikus kérdésekről beszél, hiszen a poszt-socialista magyar film (az idehaza fiatal magyar filmnek nevezett sorozat) válogatott darabjainak férfiábrázolásait elemzi. Ehhez olyan elemzői nyelvet választ (vagy inkább épít fel), amely fókuszának szorosságát érthetővé és izgalmassá teszi azon nemzetközi (elsősorban nyugati) közönség számára is, amelynek tagjai sem közvetlen, sem közvetett emlékekkel, tapasztalatokkal nem

rendelkeznek Magyarország kommunista múltjáról és poszt-kommunista jelenéről.

A vizsgált filmek (olykor szoros) olvasásához három összetevővel teremti meg ezt a fél szemmel nyugatra tekintő és fél kézzel nyugatra író attitűdöt. Egyfelől nagy hangsúlyt fektet saját szerzői pozíciójának definiálására és kontextualizálására a szöveg egészen keresztül, amelyet már a könyv ajánlása is sugall. Szüleinek, nagyszüleinek és gyermekeinek ajánlja Kalmár a szöveget, előbbieknek azért, mert emlékeznek a múltra, utóbbiaknak pedig azért, mert mit sem sejtjenek a „régii gyötrelmekről.” Önmagát tehát generációs és kultúrtörténeti szempontból egyaránt átmeneti környezetbe helyezi, és ezáltal definiálja saját írói, elemzői és férfiúi pozícióját. Ezt az önreflexív pozicionálást fenntartják és erősítik a szövegekben elhelyezett személyes történetek, visszaemlékezések, amelyek nem megbontják az elméleti vagy elemző folyamatokat, hanem azoknak szerves részét képezik, sőt, mintegy háttérfolyamként a történetírás tényszerűségéből fakadó nehézkességét elkerülve egyfajta „Magyarország a kommunizmus alatt és után” szubjektív történelmet is felépítenek. Nem feledkezik meg Kalmár azonban arról sem, hogy objektív adatokkal és szociológiai, történeti háttérszövegekkel bővítse saját, szubjektív történelemszemléletét, és ezáltal nyújtson kapaszkodót a Kelet-Európa 20. századi történelmében esetleg kevésbé jártas nyugati olvasónak. Ez a kétfajta történelemszemlélet mindazonáltal nem kizárja, hanem kiegészíti és alátámasztja egymást, és szemléletes kultúrtörténeti alapot nyújt a filmekben elemzett férfiasságkonstrukciók megértéséhez.

Kalmár korábbi munkájában is megfigyelhető, hogy (a magyar filmtudomány számos képviselőjéhez hasonlóan) nagy mértékben támaszkodik nyugati elméletekre a kelet-európai filmek elemzése során. Így van ez ebben a monográfiában is. Meggyőzően építi be a nyugati akadémiai közönség számára (is) ismert tér-, hatalom-, gender-, vagy akár posztkoloniális elméleteket és elméletirókat Foucault-tól Spivak-ig. Az elemzésekben használt elméleti keret olykor talán meglepőnek tűnhet (például a *Moszkva tér* értelmezése Richard Rorty szolidaritás-elméletén keresztül), mégsem hat azonban e nyugati elméletek

használata erőltetettnek vagy erőlködőnek, hanem kreatívan és legitim módon építi be őket a szerző elemzéseibe. Mindenesetre ez alkalommal Kalmár nemcsak nyugati elméleti keretet használ, hanem számos esetben a nyugati vizuális kultúra példáit is alkalmazza, egyfajta kontrasztív párhuzamba állítva ezeket a magyar mozi férfialakjaival. Ezek a példák szintén meglepőek lehetnek, hiszen nem gyakran találkozhatunk a *Panelkapcsolat* Robijának (Koltai Róbert) és a *Trója* hollywoodi Akhielluszának (Brad Pitt) összehasonlításával, de Muki (*Kontroll*, Pindroch Csaba) ketchupba bukott arca sem az első világháborús angol festészet férfiábrázolásait juttatja feltétlenül elsőre a néző eszébe. Akármennyire is komikusnak vagy extrémnek tűnhet egy-egy ilyen kontraszt, Kalmár frappánsan alkalmazza a kelet-európai (magyar) maskulinitásformációk nyugati mintákkal való ütköztetésére, és a nyugati olvasó számára (is) szemléletes példaként.

Tehát Kalmár megpróbál megteremteni és meg is teremt egyfajta átmenetet, kapcsolatot Nyugat- és Kelet-Európa között, mint ahogy saját személyes pozícióját is hasonló átmenetben definiálja. Ez a kettős perspektíva a kötet szerkezetén is érezhető. A monográfia egy „Előszó”-ból, egy „Bevezetés”-ből, valamint hét fejezetből áll, azonban az első fejezet sokkal inkább elméleti bevezetést ad a szöveghez, semmint a többi fejezet (amelyekhez sorolódik) szerkezetébe illeszkedne. A könyv előszava és „Bevezetés” címmel ellátott része teremt meg azt a fajta személyes és szociokulturális alapot, amelyre Kalmár elméleti meglátásai és filmelemzései támaszkodnak. E két részben a szerző összefoglalja egyrészt a rendszerváltás gazdasági, morális és ideológiai következményeit, a posztkommunista korszak illúzióvesztését, kifejti, hogy ezek tükrében (és gender-elméletekkel összekapcsolva) miként értelmezhető a magyarországi (és kelet-európai) férfiaság a maskulinitáskonstrukciók speciális eseteként. Kalmár kitér továbbá arra is, hogy mindez hogyan függ össze a magyarországi filmgyártás változó kereteivel, valamint amellet érvel, hogy a fiatal magyar film megjelenése és az identitáskérdésekhez, a kommunista múlthoz való viszonya a 2000-es években a gazdasági-politikai rendszerváltáshoz képest

egy évtizeddel eltolódott kulturális rendszerváltás nyomaként értelmezhető.

Habár a szociokulturális háttér megteremtésével a monográfia „hivatalos” bevezetője véget ér, és az olvasó a szöveg testében már filmelemzésekre számít, „A labirintus elv: a csapdába-esettségek figurái a magyar art house moziban” („The Labyrinth Principle: Figures of Entrapment in Hungarian Art House Cinema”) ¹ című fejezet még sokkal inkább a későbbi filmolvasások előkészítését szolgálja, nem pedig egy azok közül, mint azt a könyvben elfoglalt pozíciója sejtetné; egyrészt mivel Kalmár itt teremt meg a filmek értelmezéséhez használt elméleti és terminológiai keretet, másrészt mivel ez a fejezet még elsősorban nem a fiatal magyar filmmel foglalkozik, hanem annak rendszerváltás előtti példaképeivel.

Kalmár központi fogalma – amelyre a későbbi filmelemzések is épülnek – a labirintus, amely koncepciót egészen a görög hagyományoktól követi végig, és kapcsolja össze a hatalomelméletek kortárs kérdéseivel, a modern társadalmak szerveződésének problémáival, zavaros és összezavaró politikai működésekkel, valamint specifikusan a rendszerváltásból következő illúzióvesztés, diszorientáltság és csapdába esettségek új tapasztalataival. Ebben az elméleti megalapozó fejezetben – amely egyben a kommunista múlt filmes örökségével is alátámasztja a ráépülő későbbi elemzéseket – Kalmár elsősorban Tarr Béla *Panelkapcsolat*án és Jancsó Miklós *Szegénylegények* című filmjén keresztül mutatja be a labirintus-motívum működését a rendszerváltás előtti politikai és szocio-kulturális viszonyok tükrében. Kalmár több korábbi, a magyar filmtudományt meghatározó elemzésre hivatkozik (mint például Kovács András Bálint vagy Gelencsér Gábor munkáira) a filmekkel kapcsolatban, ám azoknál tovább is megy. A labirintust nem egyszerűen a különböző filmekben felbukkanó motívumként értelmezi, hanem ezen filmek szervező erejeként, labirintus-elvként, amely nemcsak jelen van a filmek világában, tereiben, hanem strukturálja a filmszöveget és a filmnyelvet. Kalmár nem találja meglepőnek a rendszerváltás előtti hatalmi struktúrában a labirintus jelenlétét, viszont a rendszerváltás (és a 2000-es évek kulturális rendszerváltása) utáni fennmaradását a már említett

értékválság, illúzióvesztés és csapdába esettség tüneteként értelmezi. Olvasatában a filmek azt tükrözik, hogy a rendszerváltás reményei nem váltották valóra a korábbi fantáziát, a „szép új világ” nem olyan tündöklő, mint a vasfüggöny mögöttől tűnt. A fiatal magyar film példáit egy olyan labirintus lenyomataiként értelmezi, amelyet már nem a totalitárius rendszer hatalmi struktúrája, hanem a rendszerváltás utáni káosz, a remények szertefoszlása, az egyéni identitás erősödő átpolitizálódása, valamint a kommunista múlttal és posztkommunista jelennel való szembenézés kényszere hoz létre. A monográfia további fejezetei hat különböző filmre fókuszálva (*Moszkva tér*, *Hukkle*, *Kontroll*, *Fehér tenyér*, *Szelíd teremtés: A Frankenstein-terv, Csak a szél*) a posztkommunista labirintusban elveszett, abban lakó, illetve azáltal formált férfialakokat – maskulinitáskonstrukciókat – vizsgálja.

Kalmár a megjelenés időrendjében veszi sorra a hat filmet, így Török Ferenc *Moszkva tér* című alkotását vizsgálja elsőként, amelyet a kelet-európai „beteg,” „érfelvágásra készítő” (22, saját fordítás) filmek körében ellenpéldaként értelmez, hiszen a film könnyed módon beszél a rendszerváltás identitásproblémáiról és útkereséséről.² Kalmár olvasatában a film nosztalgiával emlékszik a rendszerváltás eufóriájára, egy olyan specifikus térre és időre, amikor egy pillanatra leomlani látszott a korábbi labirintus, a nagy narratívák szétestek, a szubjektum kiesett a történelemből, és a rendszerváltás személyes tapasztalata került előtérbe. Azonban arra is felhívja a figyelmet, hogy a film körkörös utazások sorozata, amelyek nem vezetnek sehova, csak vissza a saját kiindulópontjukba, amely Kalmár olvasatában már a 2001-re, a film megjelenésének évére megtörtént illúzióvesztés tünete.

A személyes emlékezet még radikálisabban áll a következő vizsgált film középpontjában, hiszen Kalmár érvelése szerint Pálfi György *Hukkle* című (2002) filmje³ a történelem margójára helyezett (és depolitizált) férfitestet az ellenemlékezet (counter-memory) emlékezhelyeként kezeli, s a férfitesteken keresztül beszél a közösségi elfojtásról. Az összezavaró múlt és a kizökent maskulin identitás összekapcsolódik, és filmnyelvileg is megbontja a

hagyományos férfi narratívákat. A labirintust itt a multiszenzoriális benyomások áradata teremti meg, amelyet proust-i kifejezést használva Kalmár „az érzékek inváziója”-ként nevez meg (63, saját fordítás). Érvelése szerint a haptikus filmnyelv, a nem emberi perspektívák a posztkommunista értékválság és illúzióvesztés által előidézett maskulinitáskrizis lenyomatai.

De-idealizált, sőt abjektifikált férfitestekkel folytatja Kalmár az elemzést, amikor rátér Antal Nimród *Kontroll* (2003) című filmjére a következő fejezetben.⁴ Habár, ahogy felhívja a figyelmet, a régió kívüli olvasatok során a film univerzális dimenziói kerülnek előtérbe, Kalmár a kelet-európai nézői élményre, a tér, idő, kultúra és történelem specifikumaira fókuszál, és ezeken keresztül olvassa a filmet mint a posztkommunista, posztkoloniális, az elnyomás, kihasználtság és kisebbségi komplexus problémáival küzdő Magyarország reprezentációját. Ugyan az abjekt férfitesteket anti-hősként olvassa, kimutatja, hogy a hősiességbe vetett hit hiánya nem feltétlenül vezet passzivitáshoz: a lakni és belakni magyar nyelvű igékkel (melyet hosszasan kényszerül magyarázni az angol nyelvű kontextusban) bemutatja, hogy ezek az anti-hős férfiak milyen gerilla taktikákat alkalmaznak a metró labirintusában a túlélésért folytatott küzdelem során.

A férfitest a *Fehér tenyér* (Hajdu Szabolcs, 2006) olvasatában⁵ is fontos szereppel bír, és Kalmár a sportfilm műfajának kelet-európai megfeleltetését a kelet és nyugat kontrasztján keresztül olvassa. Rámutat, hogy míg a nyugati hagyományban a sport, az erőn felüli teljesítmény, az ember testi korlátainak legyőzése – más szavakkal egy ideológián alapuló szimbolikus test felülkerekedése a valódi testen – nyugaton az önuralom és erő bizonyítéka, míg Kelet-Európában a szadizmus és totalitárius rendszer képzetei kapcsolódnak az efféle totális testkontrollhoz. Dongó azonban nem tud (vagy nem akar) superhőssé válni, ám sem a hazai környezetben, sem Kanada modern nagyvárosi terében nem talál otthonra, mindkettő labirintus számára.

A következő fejezetben Mundruczó Kornél *Szelíd teremtés: A Frankenstein-terv* (2010) című filmje⁶

kapcsán a posztkommunista környezet apa-fiú konfliktusait, az árvaság kérdését, valamint – mivel a filmet egy kelet-európai Frankenstein-történetként értelmezi – felhívja a figyelmet a kortárs maskulinitás szörny(szer)űségeire is. Kiemeli, hogy a filmben előtérbe kerül a labirintusban bolyongó férfi nézőpontja helyett a benne lakó szörny perspektívája – mivel a szörny az emberi renden kívül esik, így számára a labirintus falai nem jelentenek akadályt.

Konklúziója előtti utolsó fejezetében Kalmár a marginalizált Kelet-Európán – Magyarországon – belül is marginalizált csoport, a romák reprezentációja felé fordul, és Fliegaufr Benedek *Csak a szél* című (2012) filmjét a posztkoloniális elméletek terminusain keresztül olvassa. Felhívja rá, hogy a roma maskulinitás ábrázolása során – Fliegaufr filmjében és más, romákat ábrázoló magyar filmekben – hasonló mechanizmusok működnek, mint a koloniális korszak színesbőrű férfiakat konstruáló diskurzusaiban, úgymint a „nemes vadember” fogalma, a nem-fehér férfi infantilizációja, vagy éppen túlszexualizált és túlmaskulinizált „bestia”-ként való ábrázolása.

Ugyan Kalmár monográfiájára érezhetően hat a fél szemmel nyugatra tekintő perspektíva (mint például a két bevezetés, vagy a néha felboruló egyensúly filmolvasás és kontextualizáció között), összességében a *Formations of Masculinity* a kelet-európai olvasó számára is tartalmas, sőt hiánypótló munka. Önreflexiója, gazdag kultúrtörténeti kontextusteremtése, frappáns, kreatív párhuzamai, valamint a filmek érzékeny olvasatai értékes elmélyülést biztosítanak a hazai olvasónak. A könyv tágabb perspektívája ugyanennyire sikeres. Kalmár eléri, hogy egy kis moziról szóló, rendkívül fókuszált szöveg egy, az adott kulturális környezetén kívüli olvasó számára is érthető és releváns legyen.

Feldmann Fanni

1 Kalmárnak a labirintus-elv működéséről szóló szövege magyar verzióban is megjelent. Kalmár György: A labirintus-elv: férfiasság-konstrukciók és térszerkezetek összefüggései a magyar szerzői filmben. In: Győri Zsolt – Kalmár György (szerk.): *Tér, hatalom és identitás viszonyai a*

magyar filmben. Debrecen: Debreceni Egyetemi Kiadó, 2015. pp. 41–55.

2 A szöveg magyar verziója éppen a *Metropolis*-ban jelent meg. Kalmár György: Srácok a Moszkva térről: Férfiasság-konstrukciók, történelem és ironia Török Ferenc *Moszkva tér* című filmjében. *Metropolis* (2016) no. 4. pp. 58–73.

3 A Pálfi testpolitikájáról szóló szöveg magyar verziója: Kalmár György: Magyar szenzórium, magyar mozi: Pálfi György testpolitikája. In: Győri Zsolt – Kalmár György (szerk.): *Test és szubjektivitás a rendszerváltás utáni magyar filmben*. Debrecen: Debreceni Egyetemi Kiadó, 2013. pp. 31–46.

4 Kalmár magyar nyelvű elemzései a filmről szintúgy a *Metropolis*-ban, valamint az *Apertúrában* jelentek meg. Kalmár György: Hitehagyott testek: A Kontroll és a kelet-európai testpolitika. *Metropolis* (2013) no. 3. pp. 38–49.

Kalmár György: A posztkommunista tér belakása Antal Nimród *Kontroll* című filmjében. *Apertúra* (2015 őszi) <http://uj.apertura.hu/2015/osz/kalmar-a-posztkommunista-ter-belakasa-antal-nimrod-kontroll-cim-u-filmjeben/>

5 A szerzőnek a *Fehér tenyér*-ről írt tanulmánya szintén az *Apertúrában* jelent meg. Kalmár György: Testekbe írott kegyetlenség: Sport, trauma és férfiasság a *Fehér tenyér*-ben. *Apertúra* (2015 őszi) <http://uj.apertura.hu/2015/osz/kalmar-testekbe-irott-kegyetlenseg-sport-trauma-es-ferfiassag-a-feher-tenyerben/>

6 A filmről írt magyar nyelvű tanulmányát Kalmár a *KULTer* online folyóiratban publikálta. Kalmár György: A posztkommunizmus árvái. *KULTer* (2016 november) <http://kulter.hu/2016/11/a-posztkommunizmus-arvai/>

Szerzőink

BOLCSÓ DÁNIEL

1987-ben született Budapesten. Gazdasági tanulmányok után elvégezte az ELTE BTK szabad bölcsészet alapszakának filmelmélet-filmtörténet szakirányát, majd ugyanitt a filmtudomány mesterszakot, 2015-ben diplomázott. Jelenleg újságíróként dolgozik.

DRAGON ZOLTÁN

A Szegedi Tudományegyetem Amerikanisztika tanszékének oktatója. Kutatási területei a digitális kultúra és elmélet, a filmelmélet, a filmadaptáció, és az elméleti pszichoanalízis.

Könyvei: *The Spectral Body: Aspects of the Cinematic Oeuvre of István Szabó* (2006), *Encounters of the Filmic Kind: Guidebook to Film Theories* (Cristian Réka M. mel közösen, 2008), és *Tennessee Williams Hollywoodba megy, avagy a dráma és film dialógusa* (2011). Az AMERICANA – E-Journal of American Studies in Hungary folyóirat és az AMERICANA eBooks alapító szerkesztője, valamint a Digitális Kultúra és Elméletek Kutatócsoport vezetője.

FELDMANN FANNI

A Debreceni Egyetem Irodalom- és Kultúratudományok Doktori Iskola angol irodalom alprogramjának PhD hallgatója. Kutatási területe a szexuális és gender identitások irodalmi és filmes ábrázolása, különös tekintettel a kelet-európai mozira. Leginkább a coming out (előbújás) pszichológiai folyamata, annak vizuális reprezentációja és kulturális, társadalmi és politikai beágyazottsága érdekli. Újabban posztkoloniális elméletekkel és narratívákkal is foglalkozik.

Legjelentősebb publikációi a *Tér, hatalom és identitás viszonyai a magyar filmben* című kötetben (szerk. Győri Zsolt és Kalmár György, 2015) és az *Ekphrasis* folyóiratban jelentek meg. A Hatvani István Szakkollégium anglisztika-amerikanisztika szakcsoportjának esszégyűjteményét [(En)Gendered Lives, 2016] szerkesztette.

TARNAY LÁSZLÓ

A Pécsi Tudományegyetem Filmtudományi Tanszékének vezetője, habilitált egyetemi docens. Kutatási területei: filmesztétika, fenomenológia és a kognitív tudományok.

Könyvei: (Pólya Tamással közösen) *Specificity recognition and social cognition* (Peter Lang, 2004), *Az esztétikai tapasztalat alapjai és formái* (Pécs, 2011), *Games, diagues and riddles* (Saarbrücken, 2016). Emmanuel Lévinas francia filozófus két könyvének fordítója. Filmelméleti írásai angol és magyar nyelven hazai (*Apertúra*, *Filozófiai Szemle*, *Literatura*, *Metropolis*) és nemzetközi folyóiratokban (*Degrés*, *Journal of Cinema Studies*) és szerkesztett kötetekben jelentek meg.

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 értelem-szerűen 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. 2.

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 2.]

- 6 Editorial Introduction
- 8 *László Tamay: The Somatosensory “Turn” of the Digital Moving Image*
- 24 *Dániel Bolcsó: Truth of the Fictive Images Digital Imaging in the Mirror of Mediated Pictures and Cinematic Manipulation*
- 38 *Zoltán Dragon: Platform Cinema Economic, Structural, and Formal Convergence in Mainstream Hollywood Cinema*
- 52 Selected Bibliography

Book Review]

- 58 *Fanni Feldman: Men in the Labyrinth*
György Kalmár: Formations of Masculinity in Post-Communist Hungarian Cinema: Labyrinthian Men

Metropolis is published by
Kosztolányi Dezső Cultural Foundation
Managing director: Balázs Varga

Design by Regina Szász and András Szabó Hevér
Cover design: Atelier DTP and Design Ltd.
printed by X-Site.hu Ltd.

ISSN 1416-8154