

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

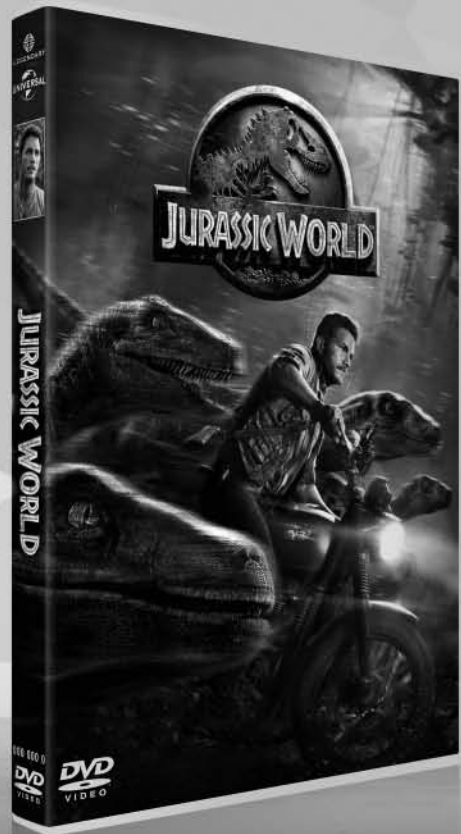
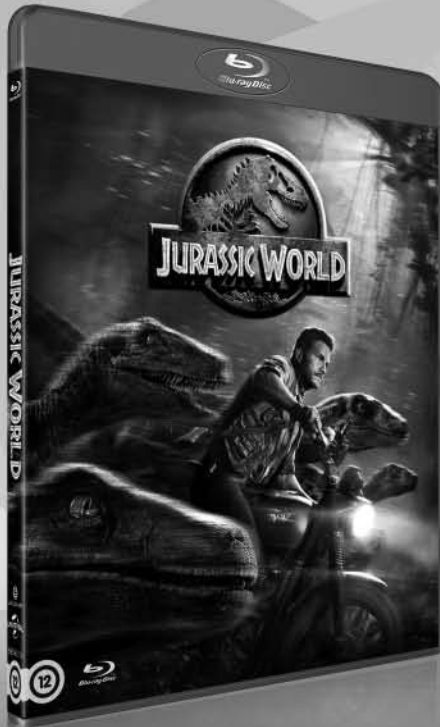
**A** filmes digitalizáció következményeit vizsgáló második lapszámunk három újabb szöveggel folytatja a téma feltérképezését. Tarnay László tanulmánya a digitális mozgóképet, illetve a hozzá való viszonyunkat meghatározó „realizmus” fogalmából indul ki, hogy a kortárs immerzív média (3D-film, VR, szenzoráma, 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 mediatisálja. 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.

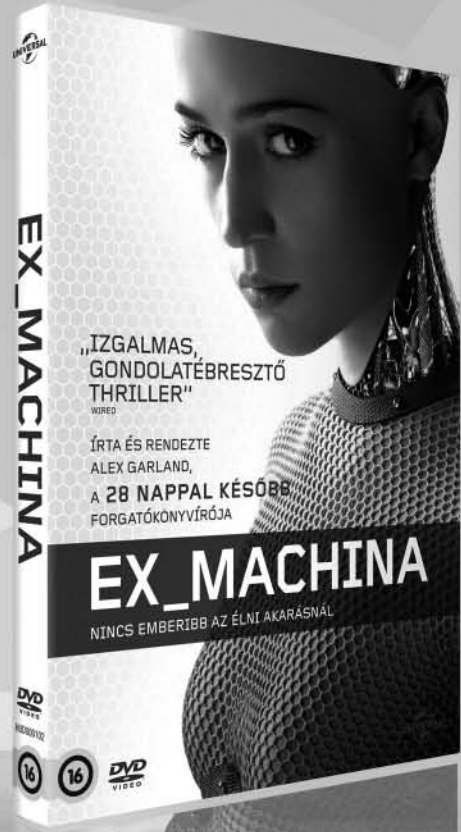
A szerkesztő

# 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!