

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. Érdeemes 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 másilyen (pl. kinesztetikus) – „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 természetét 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 néző közvetlen jelenlét 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 készít a 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 subjektumot. 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 megtettesült 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” viszkózszerű, a higanyhoz hasonlítható, képlékeny – a víznél sűrűbb textúrájú – anyag, másrészt formátlanságában formálható, az emberi arc mimikáját felvevő háromdimenziós „tükörkép”. Amíg a viszkózitása 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 ugyanynyi 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 ujjaim 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 számút, 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 nosztalgiáját 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 moziban. Ehhez adódik még további érzékszervként a saját test mozgásának érzéslelése (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 játékkervezők 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 téridő között szakadék támad, azaz egy beágyazott, film a filmben jelenetet 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 mítoszáat és a digitalizáció mítoszáat 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. Mást 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 virtuelle 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, immerszív élményt ad a mozihoz képest. Ha így lenne, egy következő lépés lehetne a bazini fejlődésmítoszból. Kétségtelen, hogy az immerszív hatás bármely korábbi mozgóképi médiumhoz képest összehasonlíthatatlanul erősebb és mélyebb. Azonban amíg a klasszikus moziélmény során változathatjuk a tudatállapotainkat, s hol a vetítőteremre, hol a vásznonra figyelünk, (az előbbi természetesen a kizökkenés kockázatával jár), a virtuális perceptuális élményeink nem változathatók, 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 evolúcióelméletre kell fordulnunk. A mindennapi percepcióban a téri reprezentáció, így a mélységérzés 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 szakadékok 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.