

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.

Feltevésém 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 *Nagyítás*ban 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 *Nagyítás*ban 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: Kijárat 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 kérélelhetetlen 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. Végző 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 leplezés/leplezettség, 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 képsíkjaikat 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 narratívát 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 „hátrébról”, 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 mozgásparaxis, illetve a testek mozgását meghatározó anatómiai, fizikai és viselkedésszabályszerűségek.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 közepébe, 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 céllal 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 transzparenssé, 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 direktbben belehatol a valóság képeibe: ezúttal már át is formálja a jól ismert, archív felvételeket: az alkotók digitális utómunkával a forgatókönyv dialógusaihoz szabják a szájmogásokat; 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 képkalkotás 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 létrejöjjön 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 kulcsszerepét.

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 csövekre 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 készül-
tének idejét jellemző videojátékok grafikus szintjét szimulálja,³¹ így ahelyett, hogy segítene 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 mediatisztált 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* mediatisztált 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 elevevességgel is); a *Forráskód* már módosít a modelljeként szolgáló valóságon, amelyet végül el is fed a belőle kinövő szimuláció; a *Mátrix* már a szolgáskorba 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 ECONOMICS

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