

Dragon Zoltán

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7 ibid.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Szelid motorosok (Peter Fonda, Dennis Hopper)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Asszony a tóban (Audrey Totter, Robert Montgomery)

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

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

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

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

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

45 *ibid.*

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

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

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

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

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

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

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

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

49 *ibid.*

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

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

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

53 *ibid.*

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

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

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

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



Kártyavár (Kevin Spacey)

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

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

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

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

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

1. ábra

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

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

Zoltán Dragon

Platform Cinema

Economic, Structural, and Formal Convergence in Mainstream Hollywood Cinema

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