

H. NAGY PÉTER

## A Ready Player One archívuma(i)<sup>1</sup>

<sup>1</sup> A tanulmány a dunszt.sk felkérésére született. A gondolatmenetet itt-ott kibővítettem, feltüntettem a forrásokat. Az eredeti változat bő képanyaggal megtekinthető itt: <https://dunszt.sk/2018/07/11/a-ready-player-one-archivumai/>

1982-ben mutatták be a korszakos jelentőségű *Tron* című filmet, melynek cselekménye egy számítógép belsejében játszódik. Azóta a külső és belső világ felcserélésének, egymásba játszásának számos változatával találkozhatott a néző. Jól szemléltethető ez a *Mátrix* példáján keresztül: a filmben a cybertérhez dominánsan reális vizuális mezők rendelődnek (például hétköznapi utcarészletek), míg a valóság színrevitele, a 3. évezred eleje számítógéppel létrehozott virtuális tereket körvonalaz. Vagyis a kettő között abból a szempontból eltűnik a különbség, hogy a realitás és a medialitás egy szintre helyeződik. Ráadásul a néző a számítógéppel előállított képeket mindkét szinten – a fikción belüli virtuális és valós térben egyaránt – simán összekeverheti azokkal, melyek ténylegesen a saját világából származnak.

A látványszervezésnek ez a módja fokozottan rámutat a befogadói tekintet mediatiszáltságára, másrészt azzal provokálja a néző világlátását, hogy olykor bizony a virtuális és a reális jelei felcserélhetők. Példaként az *eXistenZ* említhető, mely a történetvezetés és a videojátékok elemeinek ötvözésével sikeresen bontja fel a mesterséges vs. természetes oppozíciót. Míg egy-egy feladatsor elvégzése, illetve újabb és újabb csatlakozások után a főszereplők más-más szintekre jutnak, a játék nem vezet ki a valóságba, hanem egy következő játékba illeszkedik. Amiről azt hittük, hogy a valóság jelölője volt, arról rendre kiderül, hogy virtuális beszivárgás. A szentvelen színészi játék remekül visszaadja a programszerű viselkedést, a VR organikus tere pedig – a *Mátrix*-féle paranoiával szemben – pozitív előjelet kap.

A *Mátrix* high-tech művisége és az *eXistenZ* stílusos minimalizmusa nagyjából kijelölte azt a keretet, melyben elhelyezhető az utóbbi évtizedek „mi a valóság?” témájú filmjeinek többsége. Míg az *Avatar* diadalra vitte a CGI technológiát (a digitális kép és a reális világ egybeesik), addig az *Eredet* az egyik legproduktívabb forgatókönyvként működtette a valóság eltüntethetőségét („a világod egy álom”), a *Tron: Örökség* pedig virtuális architektúráként vitte színre a számítógépes dizájnt. Mondhatnánk tehát, hogy ez a paradigma kiteljesedett; ám közbejött valami. Egyrészt a virtualitásról bebizonyosodott, hogy se nem jó, se nem rossz, nem tudjuk elhagyni, és nem tudjuk kikerülni sem, az agyunk ugyanis hasonlóan érzékeli a mesterséges jeleket, mint a valóságokat. Másrészt világossá vált, hogy az ember-gép interfész folyamatosan tanul, ha a technológiai környezet ezt megköveteli.

Járjunk ennek gyorsan utána. A *Tron: Örökség* (2010) megtekintését követően próbáljuk megnézni az 1982-es *Tront*. Azt fogjuk tapasztalni, hogy a régi számítógépes grafika elút a megszokott reális



felületektől, míg a másik produkció „élethűnek” tűnik. Vagyis a történetmesélés és a komputerrel előállított képek összekapcsolása azt eredményezte, hogy idővel eltűnt a különbség a fizikai és a virtuális között. Tíz évvel ezelőtt ugyanezt tapasztaltuk volna, húsz éve szintűgy: agyunk lépésről lépésre hozzászokott a vizuális anyag módosulásához. Ez az egyik legfurcsább – és mégis legevidensebb – hatás, amit a filmtörténet az emberi érzékelésre és testképre gyakorolt. (Ebből a szempontból a vizuális nevelés legalább annyira fontos, ha nem fontosabb, mint a nyelvi.)

A *Ready Player One* első közelítésben beilleszthető ebbe a paradigmába, de mielőtt erre kitérnénk, érdemes röviden összefoglalni, hogy milyen pozícióban van a rendezői életművön belül. Steven Spielberg tevékenységét a '70-es évek óta meghatározza a science fiction iránti érdeklődés. A *Harmadik típusú találkozások* az inváziós sci-fik paranoid alapszerkezetét rendezte át, a fenséges irányába tolva el a képletet. Az *E. T.* a kontaktfilmek központi témáját módosította, az idegenség kezelhetőségét és a kommunikációt helyezve az előtérbe. A 2000-es évek első felében készült három produkció sci-fi adaptáció, az *A. I. – Mesterséges értelem* Brian W. Aldiss egyik novellájának, a *Különvélemény* Philip K. Dick elbeszélésének, a *Világok harca* pedig H. G. Wells klasszikus regényének mozgóképes változata. A *Ready Player One* a posztcyberpunk egyik legfontosabb művének adaptációja (erről majd később lesz szó), s ezzel újabb műfajközi horizontot nyit fel az életművön belül. A Spielberg munkásságával foglalkozó szakirodalom az említett darabok közül az *E. T.*-t tartja kulcsfilmnek. Nézzük gyorsan, miért.

Pápai Zsolt *Márkaérvék* című remek tanulmányában kifejti, hogy miért tekinthető az *E. T.* a Spielberg-életmű egyik lehetséges centrumának:

Az *E. T.* első pillantásra könnyen fogyasztható és könnyen ürülő mozinak tetszik, valójában azonban mély és személyes film. Mi több: ez Spielberg leginkább szerzői filmje [...], melynek központi gyermekhőiséhez maga állt modellt. Az *E. T.* a hollywoodi fenegyerekek legszemélyesebb, »így jöttem«-filmjeit egybefogó vonulatba tartozik.<sup>2</sup>

Valóban, a történet kisfiú főszereplője rendezői alteregónak tekinthető, akinek magánya ugyanakkor párhuzamot mutat a Földön felejtett idegenével. A két figura továbbá a nyelvi közegben is egymásra utal, mivel Elliot Thomas nevének monogramja az alien jelölője (E. T). Tehát a betűk játéka is hangsúlyossá teszi az apjától elhagyott fiú és a földönkívüli lény sorsának kereszteződését.

Innen nézve Spielberg visszatérései a science fictionhöz korántsem tekinthetők véletlennek. Ezek a visszatérések persze nem identikusak, s bár a sci-fi alkalmas különféle technikai bravúrok bemutatására, Spielberg esetében a zsánerválasztás nem merül ki a formanyelv alkalmazásában. A klasszikus műfajok megújításának szándéka olyan rendezői gyakorlat, amely a kezdetektől jellemzője Spielberg látásmódjának. A *Ready Player One* esetében pedig – Ernest Cline

Z PÁPAI Zsolt,  
*Márkaérvék* = PÁPAI  
Zsolt – VARGA Balázs  
szerk.,  
*Korszakalkotók:*  
*Kortárs amerikai*  
*filmrendezők,*  
Tudással a Jövőért  
Közhasznú  
Alapítvány – Prizma  
Könyvek 1,  
Budapest, 2013, 63.

3 Elizabeth E. GUFFEY, *Retro: The Culture of Revival*, Reaktion Books, London, 2006, 163.

4 Ernest CLINE, *Ready Player One*, ford. ROBOZ Gábor, Agave Könyvek, Budapest, 2012, 92–95.

retro-regényének jóvoltából – egy olyan történet került Spielberg asztalára, amely éppen a filmes és popkulturális múlthoz való viszony megfogalmazására vált alkalmassá. Korunk egyik előfeltevése ugyanis, hogy a jelen valójában a múltbeli történelem frissítése, azaz folyamatos újjászületés. A retro ugyanakkor nem egyenlő az ún. múmia-komplexussal, a mulandó konzerválásának vágyával. Olykor az új ötvözet nem helyezhető vissza automatikusan a felidézett időszakba. Ha a másféleségen legalább akkora hangsúly van, mint az azonosságon, akkor az idő különbségtermelő játéka megkettőzi a világot, és nyilvánvalóvá teszi, hogy a kulturális valóság nem teljesen az, aminek gondoltuk. Jóval képlékenyebb.

A retro jelenségek megítélése azonban korántsem egyöntetű. Elizabeth E. Guffey a témáról szóló, *Retro: The Culture of Revival* című monográfiájában így fogalmaz: „Legjobb esetben a retro visszaemlékezés akut ironikus tudatossággal keresi fel újra a múltat; a saját emlékezetétől elfogultan a retro újjászületés leleplezi a történelmi memória önkényességét. Legrosszabb esetben a retro kifosztja a történelmet, kevésbé figyelve az erkölcsi imperatívuszokra és az árnyalt utalásokra.”<sup>3</sup> Ez aligha cáfolható, azonban nehezen gondolható el bármilyen jellegű múltértelmezés az elfogultság kiiktatásával. Szinte bizonyosan alapképletről van szó.

A retro azonban olyan komplex látásmód is lehet, amely túlmutat az egyszerű divathullámon és a kulturális élőködésen. Ernest Cline *Ready Player One* című regénye nagyon jó példa erre, kihagyhatatlan olvasmány, amelyet az irodalomkritika „az új generáció Neuromán-caként” (tehát a Gibson-féle horizontváltás *utáni* mértékadó teljesítményként) határozott meg. A retro ebben a műben tudásszerkezetként funkcionál. A 2044-ben játszódó történet olyan cyberakció-sorozatra épül, melynek teljesítéséhez a popkultúra speciális ismeretére van szükség. A szimulációt ugyanis egy olyan figura tervezte, aki az 1980-as években nőtt fel, s ennek az évtizednek minden szegmensét a legapróbb részletekig felhasználta számítógépes programjaiban. Feladványainak megfejtése ezért szinte enciklopédikus tudást igényel.

„Elovestam – mondja a főszereplő a regényben – Halliday összes kedvenc szerzőjének minden egyes könyvét. [...] Megnéztem, és újránéztem minden egyes filmet. [...] Pop, rock, new wave, punk, heavy metal [...] mindent kipipáltam. [...] Memorizáltam rengeteg dalszöveget. [...] Elovestam minden olyan képregény összes számát, amit Halliday valaha gyűjtött.”<sup>4</sup> Emellett profi tudásra kell szert tenni a számítógépes játékok és az RPG területén. Ahogy a főhóst ezután körülveszi a '80-as évek adatóceánja, úgy merül el az olvasó a korszak mesterséges hangulatában. A retro innen tekintve aktualizált archívum, közvetítő közeg és módosított mintázat, virtuális világ egyszerre. Spielberg rendezése – mondani sem kell – megtartja ezt a kiindulópontot, ám számos változtatással hozza létre a maga verzióját.

Mielőtt erre a különbségtermelő játékra rátérnénk, érdemes arra utalni, hogy a retro látványszervezés filmes körökben nem előzmény nélküli. Csak egyetlen példa. A *Sky Kapitány és a Holnap Világa* című

Kerry Conran-produkció jó példa a retro látványvilágra. A film története egy modellezett korban, 1939 alternatív valóságában, tehát a mienktől eltérő múltban játszódik. A díszleteknek, az antikorlásnak és a filterezésnek köszönhetően az összhatás nem csak egyedülálló lesz, de rendkívüli módon emlékeztet a '30-as és a '40-es évek sci-fijeinek ábrázolás-technikájára. Vagyis olyan, mintha egy letűnt korszak vizuális rekvizitumainak (plakátok, fotók, képeslapok, magazincímlapok stb.) mozgóképes rekonstrukcióját látnánk. Kiemelendő ebből a szempontból a városkép, amely az említett eljárásoknak és az utalásrendszernek köszönhetően úgy értelmezhető – a *Blade Runner*hez hasonlóan –, mint a híres filmklasszikus, a *Metropolis* vizuális retrója.

Másrészt szintén fontos előfeltevés, hogy egy Spielberg-adaptációtól nem várható el a szöszerintiség. Erre is egy példa. A *Különvélemény* adaptációja idealisztikus és leegyszerűsítőnek tűnik, hiszen – a Dick-novellával ellentétben – arra fut ki, hogy az Anderton-ügyben nincs különvélemény. A nem különösebben taszító mutánsok a filmben szépen kidolgozott medencében fekszenek, míg a novellában a „majomcsapatként” aposztrofált lényeket így jellemzi az elbeszélő: „A félhomályban három nyáladzó, magában motyogó idióta üldögélt. Minden egyes böffenésüket, minden mordulásukat kielemezték és értékelték, vizuális szimbólumokká alakítva átrendezték, az információkat különböző hordozóanyagokra vitték, amelyeket azután betápláltak a berendezésekbe. Az idioták egész nap gagyorásztak; egész álló nap speciális, magas támlájú székükbe zárva ültek, testükön acélpántokkal és különféle huzalokkal, kapszokkal. Fizikai szükségleteiket automaták elégítették ki. Lelki szükségleteik nem voltak. Úgy éltek, mint a növények, annyi különbséggel, hogy motyogtak és néha elszundítottak. Egyszerűen csak léteztek. Vegetáltak. Az agyuk tompa volt, zavarodott, tudatukat árnyék borította. Ám nem a jelen árnyai. A három motyogó, nyáladzó teremtmény, a vízfejű, satnya testű, torz emberek a jövőt látták.”<sup>5</sup>

A filmben a „majomcsapatból” high tech környezetben élő látványok lesznek, melynek köszönhetően feltétlenül nyereség annak a különleges technomédiumnak az átültetése, amely a teljes rendszert működteti. Az eltérés tehát funkcionális, mert a közvetítőközegre tereli a figyelmet. Ahogy Virginás Andrea *A kortárs tömegfilm* című könyvében megfogalmazza:

Steven Spielberg 2002-es rendezésében, a *Minority Report*-ban (*Különvélemény*) már hightech design jellemzi az egyértelműen számítógépes monitorként azonosítandó képernyőket. Átlátszó, függőleges üveglapok, amelyek – a levegőhöz vagy a vízpermethez hasonló – textúráként léteznek az épp játszódó jelenetekben, könnyedén manipulálhatóak, elsötétíthetőek s belesimulnak a háttérbe, avagy felviláglanak s jelentéssel telnek meg. [...] A nyomozás tétje [...] a hamarabb létező s az említett monitorokon elérhetővé váló reprezentációk fedésbe hozása a későbbi valósággal: itt majd azt látjuk, ahogyan a filmes valóság a monitor valóságának nyomában loholva válik azzal egyneművé, eggyé.<sup>6</sup>

5 Philip K. DICK, *Különvélemény*, ford. SZÁNTAI Zsolt = Uő., *Különvélemény*, ford. GALAMB Zoltán és mts., Szukits Könyvkiadó, h. n., 2002, 8.

6 VIRGINÁS Andrea, *A kortárs tömegfilm (tömegkultúra, műfajok, médiumok). Egyetemi jegyzet*, Ábel Kiadó, Kolozsvár, 2016, 78–79.

A monitorokra kerülő anyag pedig a jósként használt prekogok hallucinációiból tevődik össze. A bonyodalmat ezeknek a hallucinációknak a különbségei generálják, erre utal a mű címe is.

A kontextusépítés után térjünk rá a *Ready Player One* néhány fontosabb mozzanataira. A Cline-regény történetvezetése végig érvényesül a filmben (a forgatókönyv társszerzője is Cline), ám fel kell figyelni arra, hogy a két műben mozgósított archívum között számos eltérés található. Kezdjük talán azzal, hogy a küldetéssorozat szakaszait záró, filmes feladatokhoz kapcsolódó jelenetek közül a leghangsúlyosabb változtatás máris jelzi Spielberg hagyománykezelését. A Cline-regény filmes vonatkozási rendszerét felülírva, a szereplők Stanley Kubrick *Ragyogás* című mesterművének terébe kerülnek, s abban kell megtalálniuk Halliday volt szerelmét a virtuális térben. A regényben szó esik ugyan Kubrickról, de a film jóval nagyobb figyelemben részesíti a kultrendezőt, s ez több mint beszédes. Spielberg nyilvánvalóan úgy rója le a tiszteletét a mester előtt, hogy a *Ragyogást* a megfelelő ponton belesimítja a cyberakció menetébe. Ezzel kettős hatást ér el, hiszen a feladat végrehajtása nem módosul, a filmtörténetben tájékozott néző számára viszont azonnal áttetszővé válik, hogy egy ilyen réteg-zett világban – Spielberg számára legalábbis – Kubrick életműve megkerülhetetlen.

Ugyanakkor a *Ragyogás* díszletként szolgál egy zombi-játékvilághoz, a hozzá vezető kulcsmondat pedig a film kettős megítélésére utal. Stephen Kingnek (ő ugye a bestseller szerzője, amelyből a forgatókönyv készült) valóban nem tetszett Kubrick megoldása, szerinte ugyanis a rendezés nem tudta megragadni a szálloda embertelen gonoszságát, de sokak szerint a film nem pusztán a korszak, de a filmtörténet egyik legjelentősebb horrorja. Jack Nicholson színészi játéka briliáns (az általa megformált alak torzuló személyiségén van a hangsúly), a szálloda folyosóin bicikliző gyereket követő kameramozgás (és annak ritmusváltása) félelmetesen precíz, a sokkoló snittek gyors bevágása remekül illeszkedik a horror-hatáshoz, és még nem szóltunk a zene funkciójáról, mely kiválóan megkomponált jeleneteket eredményez. Bárhogyan is vélekedjünk azonban a film és a regény kapcsolatáról, az szinte bizonyos, hogy a liftaknából kiömlő vértenger, amely elborítja a kamerát is, maradandó látványélményt nyújt. Illetőleg még ma is megmosolyogtató az az ötlet – s valószínűleg ez Kubrick fricskája Kingnek –, hogy a gyermek segítségére siető szakácsot (aki a regényben igen hosszan küzd a hóviharban, éppen a legjobbkor érkezik, és meg is menekül a rémtől) Nicholson egyetlen jól irányzott baltasuhintással azonnal kinyírja. Spielberg felidézi tehát a *Ragyogás* egy-egy elemét metonimikusan, de ejti is a szálát, a szereplők ily módon elterelő műveletként értelmezhetik a hivatkozást Halliday részéről.

A *Ready Player One* amúgy hemzseg a jelölt és jelületlen idézetektől. Ezek egy része vizuális utalás, mint például a DeLorean DMC-12-es módosított változata a *Vissza a jövőbe* című Zemeckis-kultból; vagy a *Terminator 2* ikonikus mozdulatának (a pusztulás közben felmutatott hüvelykujj = thumbs-up) megismétlése, áthelyezése más kontextusba; vagy az Alien-filmek mellkasrobbantójának virtuális megjelenítése egy ijesztgetés erejéig. Másrészt a film nyelvi rétegében található olyan elemek, melyek visszaírhatók a történet narrációjába. A Parzival avatárnév például (természetesen) az Artúr-mondakörből származik, és lényeges, hogy a kehely megtalálójáról van szó, ami előre jelzi a cyberakció sikerességét (Wade győzelmét). Ide kapcsolható az *Excalibur*-ból származó idézet (Merlin varázsigeje), amely halandzsának tűnhet azon nézők számára, akik az Artúr-filmet nem ismerik (a mű egyébként a Cline-regényben is említődik: Parzival mágiikus vértje az *Excalibur* páncéljait, a sziklába rejtett gitár pedig magát a kardot idézi fel).

Az utalástechnika kapcsán felmerül egy további izgalmas kérdés. A Cline-regényben ugyanis több ponton utalás történik Spielberg munkáira (az Indiana Jones-tól az E. T. játékon keresztül a teljes életműig, mivel Spielberg – Cameron, Gilliam, Jackson, Fincher, Kubrick, Lucas, Tarantino és Kevin Smith mellett – Halliday kedvenc rendezőinek egyike, ezért Wade a teljes filmográfiát tanulmányozza). Kérdés, hogy a film visszaadja-e ezt a réteget. Nos, a *Ready Player One* nem válik önprofilírozóvá, Spielberg kerüli az öncélú feltűnést, hiszen egy film valószínűleg akkor is tartalmaz(hat) rendezői önidézeteket, ha ez nem célja. Ebből is látszik, hogy Spielberg nem adaptál szó szerint (ez amúgy is lehetetlen), a gondolkodásmódot és a történethez való hozzáférés módját viszont remekül visszaadja.

Mindez szépen látszik a témakezelésen. A *Ready Player One* egyik központi problémája (amennyiben ez probléma) a kettős identitás. A film látványvilágát ezért a jövőbeli valóság sivársága és az OASIS (a virtuális világ) harsány, színgazdag ábrázolása határozza meg. A duplikáció a karakterformálás alapja is, hiszen a szereplők egyszerre mozognak mindkét térben. (Ebből adódik a fiatalok egyik dilemmája, ugyanis az avatárok dizájnja nem feltétlenül adja vissza a felhasználó valós kinézetét.) A kettős identitás megtestesítője Halliday (Mark Rylance meggyőző alakításában), akit a regény antiszociális remeteként és popkulturális ikonként jellemez. A film jól hozza ezt a karaktert, ráadásul a figura az időben is szétterül, a virtuális világnak köszönhetően pedig a halála után az OASIS-ban folyamatos jelenléttel ruházza fel a médium.

Az anyagkezelés visszavezet a retróhoz, s itt kell utalnunk végül az intermedialitásra, pontosabban az audiovizuális médium egyik nélkülözhetetlen komponensére. Természetesen a zenéről van szó. Mondani sem kell, hogy a *Ready Player One* olyan meglévő zenei produkciókat használ fel, melyek evokálják a '80-as évek hangulatát. A Cline-regényben rengetegszer előkerül a zene (annak filmes változata is, pl. a *2001: Űrodüsszeia* kapcsán), legfontosabb albumként a Rush *2112* című alkotását emelve ki. A filmben abszolút meghatározó a konzervtechnika (talán a *Ponyvaregény* és *A galaxis őrzői* működtetik ezt a legjobban – miközben eljátszanak a képen belüli és képen kívüli hang kereszteződésével –, de persze számtalan előzménye van); néhány előadó a sok közül: Van Halen, Prince, George Michael, Blondie, Tears for Fears, Joan Jett, Bruce Springsteen, The Bee Gees, Twisted Sister, Duran Duran, Eurythmics stb.

A Rush ugyan hiányzik a névsorból, de amikor a film elején feldübörög a *Jump* című rock-sláger, beindul a nosztalgiagépezet, ám az azt keresztező vizuális rendszer azonnal reflektálttá teszi a hozzá való viszonyt. A képek ugyanis egy még nem látott világba vezetnek (s ezzel kisiklatják a zenei reprezentációt), ily módon az ismerős és az ismeretlen interakciója, együttes hatása remekül érvényesíti a *Ready Player One* retrofuturisztikus távlatait. Közelítve egymáshoz azokat az archívumokat, melyek egyikét, a retro tárgyközegét anno – részben – éppen Spielberg hozta létre. A *Ready Player One* innen nézve is a média- és a popkultúra igen szórakoztató, egyben komplex emlékműve. A '80-as évek láthatóvá tett és (meg)hallgatható virtualizált emlékezete – játékba kapcsolt, csatolt formában.