

Sághy Miklós: Az adatbázis logika és a film*

(Reflexiók Lev Manovich és Dragon Zoltán írásaira)

Köztudomású (és nem utolsó sorban közös tapasztalatunk), hogy a 20. század végén, a 21. század elején médiatörténeti szempontból jelentős változás zajlott, mely mindenekelőtt a digitális adathordozók és a számítógép hatalomra jutásaként írható le, valamint ezzel egyidejűleg és ettől semmiképpen nem függetlenül a korábbi adathordozóknak (könyv, fotó stb.) az új (digitális) médiumokba történő beolvadását is megfigyelhettük. Ez a folyamat nem kerülte el a fotóalapú mozgóképet sem, hisz nagymértékben átalakította annak terjesztési, tárolási és létrehozási mechanizmusait, eljárás módjait. Ennek igazolásául talán nem kell hosszú statisztikákat idézni arra vonatkozóan, hogy mostanság hányan nézik a filmeket számítógép képernyőjén, illetve moziteremben, és hogy például egy film elkészítése során miképpen arányul az előszereplős felvételek viszonylag rövid forgatási ideje (néhány hete hónapja) a jóval hosszabb digitális utómunkák éveihez mérve. Az is jól ismert tendencia, hogy a drága és költséges kópiák legyártása, szállítása helyett a forgalmazó cégek mindinkább a digitális – akár az interneten is lebonyolítható – forgalmazás irányába törekednek. Egyszóval a film létmódját minden tekintetben átjárja a digitális kultúra.

Amennyiben az imént csupán csak jelzett média- és filmtörténeti folyamatokat számításba vesszük, akkor felmerül a kérdés, hogy ezek az alapvető médiatörténeti változások hatottak-e a film formanyelvére, történetmesélési technikáira, és ha igen, akkor milyen módon és milyen mértékben alakították át bevett eljárásait.

A kérdésre a válasz elég evidensnek tűnik, és akár hamarjában ki is mondhatjuk: persze, hogy hatottak, hiszen (az évtizedekig fejlesztett)

számítógépes szoftverek és hardverek nélkül nehéz lenne olyan filmeket elképzelni, mint például az *Avatar*, *A titánok harca* vagy a *Terminátor – Megváltás*. Az imént említett és a hozzájuk hasonló filmek esetében azt gondolom, a fotorealisztikus reprezentálás csúcsra fejlesztésében érhetőek tetten azok a nívók, melyek az új, digitális technológiáknak köszönhetőek. Más szóval: a valóság alapú, referenciavezérelt esztétikának a tökélyre fejlesztésében úttörők ezek a filmek. Ebben az értelemben a fent nevezett filmprodukciók (és hasonló társaik) nem tesznek mást, mint a *digitális* eszközök segítségével tökéletesítik azt, amit már az *analóg* technikák is megcéloztak, vagyis a valószerűséget, a fotorealisztikus hitelességet (ide értve persze a lehetséges- vagy fantáziavilágok fotorealisztikus hitelének növelését is). „Régi” törekvéseket, a „régit”, analóg médium eljárásait az „új”, a digitális médium közegébe helyezik át; azaz – Bolter és Grusin terminusával szólva: – *remedializálják a régi médiumot az új médium kontextusában* (Bolter–Grusin 1999).^[20]

De vajon tényleg *puszta* remedializációként éli-e meg a mozgókép a filmipart átjáró digitális forradalmat, és valóban nem okoztak mélyreható változásokat formanyelvében, elbeszélésmódjában stb. a napjainkban is javában zajló mediális (át)alakulások?

A kérdés megválaszolását természetesen azzal kellene kezdeni, hogy számba vesszük mindazokat a sajátosságokat, melyek a digitális kor fő médiumát, a számítógépet jellemzik; majd pedig a listázott tulajdonságok meglétét vagy éppen hiányát regisztráljuk a film vonatkozásában. A számítógép mediális jellegzetességeinek kimerítő és alapos számbavételére itt nyilván nincsen mód, ehelyett csupán az argumentáció szempontjából fontosabb (mediális) tulajdonságokat állítom majd az alábbiakban bemutatásra kerülő gondolatmenet előterébe.

Mivel napjaink emberi kultúráját, mediális környezetét dominánsan meghatározó eszköz a számítógép, ezért talán nem meglepő, hogy – a könyv által meghatározott kultúra metaforájának, a *Gutenberg-galaxisnak* a működését mintázva – a digitális kor alapvető elméleti metaforájává a *szoftver* válik, mégpedig az emberi lét minden területét átjáró *kulturális szoftver* szöösszetétel formájában. E metafora lényegében nem mást jelent

– J. M. Balkin szerint –, mint azt, hogy a kultúrát átfogó *vezérelvet, mechanizmust* egy olyan szoftverrel hasonlítjuk össze, mely „egy számítógépre van telepítve, és amely lehetővé teszi a számítógép számára, hogy információt kezeljen. Egész egyszerűen a kulturális szoftver ugyanúgy segíti elő és korlátozza a megértést, mint ahogy egy szoftver segíti és korlátozza a számítógépet.”^[21] Bizonyos értelemben Balkin „kulturális szoftver”-metaforája nem különbözik az *ideológia* jól ismert fogalmától, hiszen az uralkodó ideológiához hasonlóan a kulturális szoftver is emberi viszonyokat, magatartásformákat, eljárásmodokat stb. szabályoz, korlátoz vagy, mondjuk, segít elő, ha éppen arra van az ideológiának szüksége. Megkerülhetetlen kérdés a vázolt problémakörrel kapcsolatban, hogy az újmédia (számítógép) inherens *működési, technikai sajátosságai* – Marsall McLuhannel szólva: mediális üzenete(i) – miképpen befolyásolják a kulturális szoftver, vagy más szóval az új ideológia működését? Még bonyolultabban fogalmazva: miképpen befolyásolja a metaforát annak „szó szerinti” értelme, azaz tárgyi, tényleges, mediális (apparátusbeli) megvalósulása?^[22]

A kortárs kultúra „számítógép-centrikus” (számítógép-vezérelt) működésmódját több munkájában is meggyőző alapossággal elemzi Lev Manovich. Számtalan lényegre tapintó meglátása közül az egyik, hogy a számítógép logikáját és információfeldolgozó, -tároló mechanizmusát követve korunk domináns információrendezési elvévé vált az adatbázis-logika. Ahogy ő fogalmaz: „a regény, majd a filmművészet a narratívában látta a modern kor kulturális kifejezésmódjának kulcsfontosságú formáját, a számítógépes korszak pedig elénk tárta saját kifejezőeszközét, az adatbázist. Sok új médiaobjektum nem mesél történetet; nincs kezdetük vagy végük; valójában nem fejlődnek sem tematikusan, sem formálisan vagy bármely más olyan módon, amely az elemeiket sorrendbe rendezné. Inkább egyéni elemek gyűjteményének tekinthetők, ahol minden egyes elem egyenértékű jelentőséggel bír.” (Manovich 2009a)

Látható, hogy Manovich már az idézetben szembeállítja egymással a narratívát mint szerveződési formát és az adatbázist mint az információ tárolásának másik formáját. A későbbiekben – gazdag példaanyaggal alátámasztva gondolatait – egymástól jól megkülönböztethető

struktúrákként jellemzi őket: „Az adatbázis mint kulturális forma adatok listájaként képviseli a világot, ugyanakkor elutasítja ezen lista rendezését. Ezzel szemben a narratíva ok és okozat szerint rendezi a látszólag rendezetlen dolgokat (eseményeket). Következésképpen az adatbázis és a narratíva egymás természetes ellenfelei.” (Manovich 2009a) Majd felteszi azt a kérdést, hogy a két kulturális forma vetélkedésből vajon korunkban melyik jön ki győztesen, más szóval, hogy egyenlő státusszal bírnak-e az adatbázisok és a narratívák a számítógépes kultúrában?^[23] Összefoglaló válasza pedig így hangzik: „az adatbázis és a narratíva státusza a számítógépes kultúrában nem azonos [...] egy adatbázis támogathat narratívát, de a média logikájában semmi nem segíti elő a létrehozását. Így nem meglepő, hogy az adatbázisok jelentős, ha nem épp a legnagyobb területet foglalják el az újmédia térképén. Még meglepőbb, hogy a spektrum másik oldala, a narratívák, miért léteznek még mindig az új médiában.” (Manovich 2009a)

Manovich állásfoglalása az adatbázis mellett egyértelműnek látszik: a narratíva – olvasható ki az idézetből – csoda, hogy még egyáltalán létezik. Manovich tehát azon a véleményen van, hogy korunkban (az új médium hatására) egyre több területen veszi át az adatbázis-logika az irányítást. Ezek a változások azonban nem vezethetők vissza maradéktalanul egy olyan *egyirányú* hatásmechanizmusra, miszerint *előbb* megjelent a számítógép (a maga adatbázisaival, működésmódjával stb.), *aztán* következett az adatbázis-logika fokozatos térnyerése. Ezzel szemben ugyanis Manovich egy olyan dinamikus kölcsönviszonyról beszél, ahol a (posztmodern) társadalmi változások legalább olyan fontos szerepet játszottak a fent vázolt folyamatban, mint a számítógép konkrét megjelenése, sőt, a számítógép maga sem az űrből pottyant közénk, hanem különböző társadalmi, bölcsellettörténeti, kulturális stb. folyamatok hívták életre; vagy legalábbis hozták létre az igényt egy ilyen eszköz megalkotására. Manovich a *The Language of New Media* című könyvében például Jean-Francois Lyotard *A posztmodern állapot* című 1979-ben megjelent munkájára hivatkozik, melyben a francia filozófus, Manovich véleménye szerint, már előrevetíti az „informalizált társadalom” lehetőségét. Ebből a jövőbe vetített lyotard-i vízióból Manovich az emberi tapasztalatok új, adatbázis-alapú rendszerezési

formájának próféciáját olvassa ki. De ugyanebben a szövegben az úgynevezett nagy narratívák eltűnésének lyotard-i leírását szintén az adatbázis-logika előretörésének lehetőségeként értelmezi Manovich, mondván: „Amennyiben isten halála (Nietzsche), a felvilágosodás nagy narratíváinak vége (Lyotard) és a web megjelenése (Tim Berners-Lee) után a világ képek, szövegek és más adatrögzítők rendezetlen és végtelen gyűjteményének tűnik, helyénvaló, hogy adatbázisként modellezzük.” (Manovich 2009a)^[24]

Korunk adatbázis-dominanciájának konstatálása után Manovich megfogalmazza az igényt arra, hogy amennyiben meglátásai helytállóak, úgy létre kell hozni „ennek az adatbázisnak a poétikáját, esztétikáját és etikáját.” (Manovich 2009a) Ez a gondolat egyúttal visszavezet bennünket a filmművészet, a mozgókép területére. Hiszen, ha az adatbázis-logikának esztétikai következményei vannak, akkor felmerül a kérdés: ezek a poétikai és esztétikai változásokat előidéző hatások vajon tetten érhetőek-e a filmművészet területén is? Még egyszerűbben fogalmazva: megjelentek-e már az adatbázis-alapú filmek, és számíthatunk-e arra, hogy egyre több lesz belőlük?

Ha felidézzük a már említett hollywoodi produkciókat (*Avatar*, *Terminátor - Megváltás* stb.), valamint társaikat, és jobban szemügyre vesszük őket, akkor – amiképpen azt fentebb már említettem – sokkal inkább a remedializáció fogalma juthat az eszünkbe róluk, mint a forradalmi változás vezényszava. Hiszen még mindig a (minél nagyobb fokú) fotorealisztikus látványvilág, a lineáris, ok-okozati alapon szerveződő történetvezetés, illetve a láthatatlan vágás a meghatározó ezekben az alkotásokban. Ha emlékszünk még, az egyik korábban idézett szövegrészletben Manovich maga is a narratív logika megtestesítőjeként beszél a filmről általában. Jóllehet később ezt a véleményét (többször) módosítja, és úgy árnyalja korábbi állítását, hogy a film „pontosan az adatbázis és a narratíva metszéspontján létezik” (Manovich 2009a); meglátásom szerint, Manovich mégiscsak úgy véli, hogy a filmipart még nem érte el, nem alakította át az adatbázis-logika, mely a termékeinek narratív alapszerkezetét radikálisan megváltoztatja. Noha, amiképpen erre Manovich is utal, az emberben folyamatosan él a vágy az új

médianarratívák után, még hozzá olyanok után, „amelyek különböznek azoktól, amelyeket már korábban láttunk vagy olvastunk.” (Manovich 2009a) Még radikálisabban: „igenis elvárjuk a számítógépes narratíváktól, hogy olyan új esztétikai lehetőségeket mutassanak be, melyek a digitális számítógépek előtt nem léteztek. Röviden azt várjuk el, hogy újmédia-specifikusak legyenek.” (Manovich 2009a)

Az igazsághoz tartozik ugyanakkor, hogy Manovich megfogalmazza annak igényét, hogy az adatbázisnak és a narratívának új módon kell egyesülnie, és a filmeknek bizonyos értelemben az adatbázis logika felé kellene eltolódnia. (Manovich 2009a) Pozitív és sikeres példaként említi a huszadik századból az adatbázis-logika alkalmazására Peter Greenaway filmjeit. Ezekben ugyanis a lineáris narratíva háttérbeszorítását figyelhetjük meg a numerikus elrendezés előtérbe kerülésének érdekében. Vagy amiképpen Manovich fogalmaz, Greenaway „kedvenc rendszerét a számok alkották. A számok sorozata narratívaként viselkedik, ami »meggyőzi« a nézőt arról, hogy valóban narratívát néz. A valóságban az egymást követő jelenetek nem kapcsolódnak logikusan. A számok alkalmazásával Greenaway minimális narratívába »csomagolja« az adatbázist.” (Manovich 2009a)

Greenaway mellett Dziga Vertov *Ember a felvevőgéppel* című filmjét tekinti Manovich a huszadik század egyik legkiemelkedőbb adatbázisfilmjének, és az alábbi módon ír erről az alkotásról. „A film egyik többször is ismétlődő kulcsjelentében egy vágószobát látunk, ahol több polcot is a felvett anyag tárolására és rendszerezésére használtak [...] Ez a rögzített anyag adatbázisa. A vágót [...] az adatbázissal végzett munkája közben látjuk, amint helyrehoz néhány filmtekercset, a használt tekercset lecseréli, és újakat vesz elő.” (Manovich 2009a) Az *Ember a felvevőgéppel* című film rendszerét tehát, állítja Manovich, az adatbázis-logika jellemzi.



Manovich-nál is radikálisabban fogalmaz Dragon Zoltán *A szoftver és a film: a film helye a digitális kultúrában* című cikkében a film adatbázis alapú jövőjével kapcsolatban. (Dragon 2009) Meglátása szerint ugyanis, az adatbázis-logika egyre inkább beszivárog az úgynevezett klasszikus filmes elbeszélési módok logikájába; vagyis a számítógép hatása a filmművészetre nemcsak felszíni (remedializáló jellegű), hanem sokkal mélyrehatóbb annál, mint amilyennek sok elméletíró és elemző azt elképzei. ^[25] „Számos olyan példát lehetne felhozni ugyanis – írja –, amely magát a filmi elbeszélés működését és logikáját módosítja, mégpedig oly módon, hogy az alapvető, klasszikus elbeszélésre elmondott jellemzőket változtatja meg. Két, ugyanazon évben megjelent film, *A lé meg a Lola* vagy *A nő kétszer* elbeszélés-technikája egyértelműen a számítógépes játékok narratív építkezését emeli át sikeresen a vászonra: márpedig ezek a narratív logikák egyértelműen szakítanak a klasszikus filmes elbeszélésmóddal, és az őket generáló *adatbázis-logikából* merítenek.” (Dragon 2009) ^[26] Érdemes idézni Dragon tanulmányából azt a meghatározást is, mely alapján a két alkotásszervező logikát a szerző elhatárolja egymástól. „A különbség a klasszikus elbeszélés és az adatbázis logikája között abban ragadható meg leginkább, hogy míg előbbi látszólag strukturálisan elkülöníthető események ok-okozati láncolatában nyilvánul meg, addig utóbbi az eseményeket és más »összetevőket« olyan rendezetlen listaként vagy sorozatként kezeli, amelyhez nem rendel

semmiféle sorrendet, pláne nem *okozatit*. [...]” (Dragon 2009) Ezt követően Dragon az adatbázis-logika példáiként olyan számítógépes, internetes filmeket sorol elő, mint a *Soft Cinema*, *Animoto video*; majd a listát további, világhálón elérhető interaktív filmekkel egészíti ki. Hasonló multimédiás projekteket Manovich is felhoz az adatbázis-logika példáiként, és ezen belül említi a számítógépes kép- és filmkészítés úttörőit, John Witneyt, Frieder Nake-et vagy éppen Manfred Mohrt.



Azt viszont látni kell, hogy *A lé meg a Lolában*, *A nő kétszerben* és a hozzájuk hasonló filmekben esetlegesen megjelenő adatbázis-logika nem ugyanaz, mint az idézett tanulmányokban példaként szereplő számítógépes filmekben és multimédiás projekteken. Az előbbieket ugyanis a tömegfilm kategóriájába sorolandók, az utóbbiak (döntő többsége) pedig az avantgárd vagy experimentális filmek csoportjába. Ezt azért fontos hangsúlyozni, mert a kétféle kategória kétféle filmkészítési eljárást és esztétikát jelöl. Ebből adódóan jó okkal feltételezhető, hogy a vizsgált probléma más módon és formában jelentkezik a két külön kategóriába tartozó filmek esteében. Tudomásom szerint Manovich nem említi az előbbibe, vagyis a mainstreambe tartozó olyan filmeket, melyek az „előretörő” adatbázis-logika megtestesítői lennének, hanem megmarad az avantgárd, experimentális filmek területén (ezt bizonyítja Vertovra, Greenawayre hivatkozása), Dragon ellenben igyekszik ennek a logikának a

tettenérhetőségét kiterjeszteni a hollywoodi produkciókra is.

Mindazonáltal nem mellékes szempont az sem, hogy Manovich egyik példája, az *Ember a felvevőgéppel* jóval a számítógép elterjedése előtt készült, vagyis ez nem túl szerencsés illusztrációja egy olyan elképzelésnek, mely a digitális médiumok megjelenéséből akarja levezetni a filmek adatbázis logikáját. Sőt, azt lehet mondani, hogy számtalan olyan alkotót lehetne említeni a filmtörténetből Fernand Léger-től René Clairen át, Man Rayig, akik nem (mindig) törekedtek ok-okozati narratíva létrehozására, hanem – a fenti definíció szerint – adatbázisfilmeket készítettek. Még egyszerűbben: a dadaizmus egy adatbázis-logika által vezérelt művészeti irányzat, hiszen mi más volna például a kivágott újságszavakból véletlenszerűen összerakott vers – amiképpen Tristan Tzara a verset definiálta –, ha nem az adatok rendezetlen (vagy más szóval: egy véletlen algoritmus által elrendezett) halmaza? És amennyiben az avantgárd törekvéseknek mindig volt egy irányzata, mely rendezetlen (vagy legalábbis nem lineáris narratívák mentén elrendezett) elemek műalkotássá formálását tűzte ki céljaként, annyiban *valóban* beszélhetünk a digitális médiumok adatbázis-logikájának kulturális *hatásáról*? Vagy nem azt kellene inkább mondani, hogy itt egy olyan dolog remedializálódott ismét, ami az avantgárd mozgalmakban már a század eleje óta mindig is jelen volt? Vagy más szóval: előtérbe kerül most valami (adatbázis-logika), ami eddig (az avantgárdok üres játékaként) a háttérbe volt szorítva? És tényleg átkerülhet, átszivároghat a mainstream filmbe az adatbázis-logika, amit eddig főképpen avantgárd filmes eljárásaként lehetett megfigyelni? Elképzelhető, hogy egy ilyen változást idézzen elő a digitális médiumok forradalma, beleértve a számítógép térnyerését a filmiparban – amiképpen ezt például *Dragon* megjósolta?

Azt gondolom, hogy nem. Mégpedig azért nem, mert idegen a képek létrejöttenek „eredeti” logikájától, és idegen azoktól az esztétikai elvektől (bármily silányak is legyenek azok), melyek a műfaji filmeket vezérlik. A képek többségének logikája (a családi fotóktól kezdve a *Playboy* meztelen nők képeiig) nagyon leegyszerűsítve a következőképpen írható le: a képek, melyek bennünket körülvesznek, egy alternatív világot hoznak létre, egy olyan világot, melyben a dolgok kategorizálhatók, elrendezhetők, kézzel

foghatóak, valamint nem utolsó sorban birtokolhatóak és kisajátíthatóak. A képek ezen tulajdonsága azon alapul, hogy a valóság elé helyeződnek, és „ahelyett, hogy bemutatnák a világot, meghamisítják, míg végül az ember az általa létrehozott képek funkciójában kezd élni.” (Flusser 1990, 9)

Susan Sontag szerint a képek *olyannak* rendezik el számunkra a világot, amilyennek látni szeretnénk. Vagy ahogy ő fogalmaz: a „mi korunk” nem „perverzitásból helyezi a képet a valóság elébe, hanem részint azoknak a gondolati irányzatoknak reakciójaként, amelyekben a valóság fogalma mind bonyolultabb és bizonytalanabb lett.” (Sontag 1999, 200)

Némiképpen hasonló okokra vezet vissza Roland Barthes is a huszadik századi (populáris) mítoszok népszerűségét – beleértve a filmek mitikus történeteit is. Azok ugyanis elrendezhetőnek láttatják a világ dolgait, és felkínálják annak örömét, hogy tökéletesen érthetővé váljon a valóság, „amelyben a jelek – minden akadály, jelentésvesztés és ellentmondás nélkül – végre-valahára összhangban vannak az okokkal.” (Barthes 1983, 25)

A képek logikája eszerint egyszerűsít, elrendez, szintetizál, és nem utolsó sorban redukált narratívával látja el az esetleg bonyolultnak tűnő (világbeli) dolgokat. Ennek a logikának ellentmond, hogy a koherens világmagyarázatokat, narratívákat adatok rendezetlen rendszerére lehetne szétrobbantani. Nem hiszem, hogy egy ilyen destruktív eljárás a tömegek igényeit képes volna kielégíteni. És ha valaki ilyen adatfilmmel akarna pénzt keresni, akkor kétlem, hogy sikerrel járna, hiszen az teljes mértékben ellentétes a tömegkultúra (fent vázolt: egyszerűsítő, sematizáló, kisajátító) logikájával. A képáradat betetőzője, a komputer *nem* fordulhat saját logikája ellen, mely valójában őt létrehozta.

Amennyiben újra szemügyre vesszük Dragon idevonatkozó filmpéldáit, melyekkel az adatbázis-logika hollywoodi elbeszélésmódra tett hatását igyekezett bizonyítani, akkor azt látjuk, hogy ezekben az alkotásokban *igenis* működik az adatbázis-logikának ellentmondó ok-okozati vonalvezetés. Hiszen *A lé meg a Lolában*, illetve *A nő kétszerben* éppen arról van szó, hogy a különböző okok nagyon is eltérő életsorsokat, azaz: különféle *okozatokat* eredményeznek. A véletlennek látszó esemény (például hogy Helen eléri-e a metrót vagy sem) nagyon is fontos *oka*,

okozója lesz az ezután elkövetkező eseményeknek. Az eltérő okok mindkét filmben igencsak eltérő következményekhez, okozatokhoz vezetnek. Vagyis, ha elfogadjuk Dragon fentebb idézett definícióját, miszerint a klasszikus narratíva „látszólag strukturálisan elkülöníthető események ok-okozati láncolatában nyilvánul meg”, akkor nem tudjuk elfogadni az adatbázis-logikára adott populáris filmpéldáit; hiszen azokban a lehetséges világok, sorstörténetek mint *okozatok* mindig nagyon szorosan fel vannak fűzve az eltérő *okokra*, vagyis ebben az értelemben a klasszikus narratíva megtestesítői. [\[27\]](#)

Én csupán egyetlen Hollywoodban készült *részben* adatbázis-logikájú mozgóképalkotást tudnék említeni hamarjában, mégpedig egy meglehetősen „friss” példát, az *Eredet* című filmet. Abban ugyanis az ok és az okozat elve gyakran háttérbe szorul, eltűnik, és a megmagyarázhatatlanul sorjázó álomeseményeknek adja át a helyét (s a fenti definíció szerint ily módon közeledik az adatbázis-struktúra irányába). Számtalan, a film belső logikája szerint megválaszolhatatlan kérdés merülhet fel a mű megnézése után a befogadóban. Például, ha a főszereplő előbb került le az úgynevezett „váróba”, akkor miért nem öregedett meg úgy, mint japán társa, aki nála később érkezett el oda? Vagy: a „váróból”, az álmok negyedik szintjéről hogyan tudtak visszajönni „egyetlen ugrással”, a különböző szintek végigjárása nélkül, miközben ezt a társaiknak szép sorban kellett végrehajtaniuk? Továbbá: ha a közös (kollektív) álomban részt vett emberek felismerik egymást az ébredés után, akkor a férfi, akinek az agyába azt a bizonyos gondolatot el akarják ültetni, miért nem ismeri fel őket a repülőn az ébredés után? És a megválaszolhatatlan kérdések sora a filmmel kapcsolatban még hosszasan folytatható lenne, melyek mindegyike azt bizonyítaná, hogy felborul a szóban forgó alkotásban az ok-okozatok összefüggésrendszere. Vajon ez a széteső ok-okozati struktúra jelentheti azt, hogy a film átlépett az adatbázis-logika területére – amiképpen ezt például Dragon definíciója sugallja? Vagy csak az álomlogika területére lépett? Vagy csupán megmaradt a hollywoodi logika területén, ahol fontosabb az, hogy a sztár (Leonardo Di Caprio) mindig szép és vonzó legyen, mint a film belső logikája, mely szerint neki is csúnyának és öregnek kellett volna lenni, mint japán társának?



Akárminek is nevezzük ezeket a logikai szakadásokat (álomlogikának, adatbázis-logikának stb.), nem gondolom, hogy ezek jelenléte a tömegfilmekben tovább fokozható lenne annál, mint amit az *Eredet* megvalósít. A lenyűgöző látványvilág ideig-óráig elfeledteti az ok-okozati szakadásokat, de meglátásom szerint, ennek a mennyisége a jövőben sem írja majd felül a filmek alapvető lineáris, narratív logikáját. Más szóval: ezután is többen fognak a torrentoldalakra kattolni, hogy jól érthető narratív filmeket töltsenek le, mint a *Soft Cinema* és egyéb oldalakra látogatni, hogy a bevett narratív formákat megkérdőjelező adatbázisfilmekkel kísérletezzenek a maguk örömére.