

Dragon Zoltán: A film a digitalizáció korában

Napjainkban többnyire akkor is a számítógép, a szoftver, egyáltalán a digitalizáció határozza meg életünket, ha történetesen nem kerülünk velük közvetlen kapcsolatba. Amikor vásárláskor az árakat vonalkód közvetítésével egy adatbázisból nyeri a pénztárgép, egy magazin vagy könyv látványos tipográfiáját vagy egy fényképalbum élénk, már-már hiperreálisan tökéletes képeit szemléljük, vagy autónkban ülve a közlekedési lámpa zöldre váltását várjuk, nem direkt módon, de mégis szoftverekkel lépünk interakcióba. Amikor a gyermek kézbe veszi legújabb játékát, megszemléli formáját, színeit, talán nem is gondolunk arra, hogy az adott tárgy, melyet megtapint már nem az ipari társadalmak logikájából adódó „eredeti”, vagyis materiális termék, csupán másodlagos, egy digitális adatbázisban tárolt utasításokból eleve kópiaként megvalósuló objektum. Míg a múlt század digitalizációs törekvései az analóg folytonosságot, a szekvencialitást igyekeztek diszkrét, kvantálható, számalapú reprezentációra átváltani (vagyis a digitalizált mindig csak másodlagos, kópia lehetett), addig manapság a digitális tervezőpad, az ember-számítógép megannyi formában létrejövő interfésze az, ami kiindulópontjául szolgál a materiális kreációkhoz, pontosabban ezen interfészen keresztül állíthatjuk össze vonalról vonalra, pixelről pixelre azt az alapot, amelynek utána akár többféle materiális létrehozása is lehetővé válik.

Itt azonban olyan ponthoz érünk, ahol azt is be kell látnunk, hogy a digitális kreativitás már eleve nem tud teljes mértékben eredeti lenni. A moduláris lehetőségekből kiválogatott lépések egy szoftver menüpontjai által behatárolt és megengedett kreációban öltenek testet, ennek megfelelően variálhatóak részei is – előre gyártott alkotói lépések, előre elkészített alakzatok és módosítási lehetőségek: ez az új, digitális alkotási folyamat kerete. Ezzel persze nem szűnik meg a kreativitás, az eredeti ötlet, a nóvum: nem történik más, csupán az eszközök virtualizálódnak. Ez

az alapja a kultúra egyre nagyobb mértékű szoftverizációjának: könyveink egyre inkább e-könyvek, kedvenc albumaink már nincsenek hanglejátszóhoz kötve, a kultúra fogyasztását lehetővé tevő interfészek pedig egyre áttetszőbbek, egyszerűbbek, gyorsabbak lesznek.



Mi történik a filmmel egy ilyen kulturális-technológiai közegben? Mi történik a celluloidszalag által megteremtett esztétikával? Mi történik a tökéletesre csiszolt elbeszélői szerkezetekkel? Egyáltalán: mi történik a mozi intézményével és velünk, nézőkkel? Valóban indokolt-e újra feltenni a kérdést, hogy mi a film?

Ahhoz, hogy a megközelítést illetve a kérdések felvetését alátámasszuk, nem kell messzire menni, elég csupán a James Cameron *Avatar* című filmjére utalni. Cameron itt olyan technológiai újításokat vezetett be, amelyek jócskán túlmutatnak azon, ahogyan a filmet akár technikai, akár mediális, akár recepció szintjén jelenleg elgondoljuk. Vegyük sorra, hogyan mutat rá a jövő lehetséges tendenciáira ez a film.

Technológia tekintetében jelen pillanatban természetesen szélsőséges példaként tekinthetünk a filmre, hiszen a gyártási folyamat, amelyet Cameron megtervezett és kivitelezett az *Avatar* készítéséhez nem nevezhető jellemzőnek egy átlagos hollywoodi film esetében. Mindazonáltal a korábban analóg megoldások immáron teljes mértékű

digitalizációja egyértelműen tükrözi a jelenkori helyzetet is, hiszen egyre több gyártási (és előkészítési) folyamat kerül újmediális, digitális alapokra. Cameron újításának radikalitása ebből a szempontból azért érdekes, mert a filmkészítés logikáját, alapvető elveit változtatta meg a digitális technika segítségével: az analóg metódus lineáris – előkészítés-gyártás-utómunka – menetét az újmédiá modulárisan variálható működésével cserélte fel, hiszen például több esetben is valós idejű szimulációval készült képsorokat vettek fel a stúdióban, komplett digitális hátterekkel és karakterekkel, amit eladdig csupán az utómunkálatok során tudtak létrehozni. Ehhez persze rengeteg technikai újítást kellett bevezetni, kezdve a Fusion 3D vagy a SimulCam felvevőrendszereivel, egészen az előre elkészített tér- és mimika-adatbázisokig, amelyek teljességgel programozható alapokra helyezték a filmkészítést. Bár Cameron és stábjja rendszerint külön hangsúlyozzák az élőszerplős felvételek jelentőségét, azt, hogy mennyire fontos a tökéletes fotorealisztikus ábrázolás szempontjából a humán ágencia, valójában jól látható, hogy szándék kérdése a teljes, bontatlan digitalizáció alkalmazása. A korábbi hasonló irányú próbálkozások (pl. *Final Fantasy – A harc szelleme*) vegyes vagy inkább szkepszissel övezett recepciója ugyan óva inti a filmkészítőt, ám az *Avatar* technológiailag tulajdonképpen átlépte azt a határt, amely az analóg és a digitális diegézis között húzódott, hiszen az emberi mozgás, mimika és gesztusrendszer reprezentációjára vonatkozó tökéletes szimuláció sem akadály többé, nem beszélve a természetes és mesterséges terek képalkotó szoftverek által létrehozott CGI-tökélyéről.

Mindebből rögvest adódik a medialitás kérdése, hiszen míg korábban igen hangsúlyosan jelentek meg a különböző elméleti alapállásból táplálkozó, médium-specifikumra vonatkozó meglátások, addig az *Avatar* mintha mindezek megerősítése és egyben cáfolata is lenne. Megerősíti a mozi intézményére, mediális különlegességére vonatkozó érveket, hiszen Cameron maga is amellett érvelt számos fórumon, hogy ezt a filmet csak és kizárólag a technikailag kiválóan felszerelt filmszínházakban érdemes megnézni, csakis ott tudja kifejteni különleges hatását, minden más kontextusban veszít erejéből, vagyis megszűnik az a hatás, ami miatt az *Avatar* különleges helyre került a film történetében. Ugyanakkor –

pontosan ezzel szembenemve – azon túl, hogy moziban mutatják be, illetve a mai mozitechnológia segítségével válik leginkább élménnyé a film, nem sok filmi sajátosságot találunk benne. A technológiai háttér ugyanis teljesen világossá tette, hogy sem materiális, sem esztétikai minőségében nem beszélhetünk filmi medialitásról: egyrészt a gyártás és az utómunka folyamata olyan szinten bomlik fel a virtuális kamerák által előzetesen felépített adatbázisok segítségével valós időben generált képi illúziójával, hogy a filmkészítés sokkal inkább hasonlatos egy szoftver interfészen keresztül történő képalkotó munkához, mint egy film forgatásához. Másrészt olyan mennyiségű digitális réteggel rendelkezik a film mind a kép, mind pedig a hang szintjén, amely esztétikai vonatkozásában egy eddigiektől majd' mindenben eltérő esztétikát hoz létre.

Harmadrészt, talán nem elhanyagolható módon, megkérdőjeleződik a mediális közvetítettség legalapvetőbb jelölőjének, a kamerának a szerepe. Cameron forgatócsoportja ugyanis nem egy kamerával dolgozott, hanem különböző típusú és feladatkört ellátó kamerák armadáját használta ahhoz, hogy végül egy filmes nézőpontba sűrítse mindazon vizuális információkat, melyeket ez a strukturális pont nyilvánvalóan nem lett volna képes sem létrehozni, sem kezelni, sem pedig átadni. Ha úgy tetszik, száz meg száz nézőpont adatbázisából építkezve, a kép aspektusait minden vonatkozásában, minden pillanatában módosítani képes interfésszel van dolgunk, ami azt is magában foglalja, hogy egy gombnyomással egy radikálisan más nézőpontú képi elbeszélést hozunk létre. Az egész folyamat és persze maga a folyamat háttere tehát inkább egy adatbázisra épített alkalmazás működésére hajaz, mintsem a hagyományos értelemben vett film készítésének stációira.

A néző persze még ebben az esetben is egy hagyományos elbeszélést kap pénzért cserébe, ám a technológia, amelybe így akarva-akaratlanul „beletanul”, sőt elvárás horizontjává tesz, megnyithatja az utat abba az irányba, amely a film formai és narratológiai hagyományait is megreformálhatja. Mindez persze az *Avatar*ban csupán potenciál és nem megvalósított verzió, ám éppen ezért fontos befogadás oldaláról is megvizsgálni a kérdést. Manapság, amikor egy átlagos kultúrafogyasztó

több időt tölt YouTube-videoklipek megtekintésével, mint akár televíziós műsorok vagy pláne film nézésével, nagyobb gyakorisággal találkozik formabontó képi illetve elbeszélői eljárásokkal, műfajok és médiumok keveredésével, tulajdonképpen sokkal nagyobb esélye van a filmkészítőnek a hagyományos játékfilmes elbeszéléshez képest alternatív formákkal kísérleteznie. Ha ez az elhatározás találkozik az *Avatar* technológiájával, új megközelítésekre és kritikai keretekre lesz szükség, amelyek kellően rugalmasan és felkészülten képesek az új formákat értelmezni. Ma még mondhatjuk, hogy ez az alkotói és technológiai találka az anyagi aspektusok miatt elképzelhetetlen, de a technológia jelenleg prognosztizálható fejlődése mellett ez csak pillanatnyi probléma: ki gondolta volna a 1982-ben a *Tron* bemutatóját követően, hogy alig egy évtizeddel később már élethű dinoszauruszok rohangálnak a vásznon (*Jurassic Park* – érdekes persze, miből gondoljuk, hogy éppen az a mozgás és textúra, amely *élethű*, amikor valójában az átlagnéző vajmi kevésbé képes elgondolni, milyen is lehetett *valójában* egy dinoszaurusz mozgása és külseje: ez már a hiperrealitás hatása, amely belopta magát hétköznapi realitásunkba, kiterjesztve azt), majd az évezred végére már egy kilőtt lőszer szimulált sebességével röpköd valaki valóság-hű környezetben (*Mátrix*), vagy hogy Pandora növény- és állatvilága részletesebb, kidolgozottabb, valamint tapinthatóbb és átélhetőbb lesz, mint saját valónk?

A digitális kultúra egy újabb formájának, a számítógépes játéknak bizonyos aspektusai már olyannyira részét képezik a mai filmes elbeszélési formáknak, hogy szinte fel sem merül, hogy nem inherensen filmes médiumspecifikumról van szó. Sággy Miklós egy korábbi írásomra (*Dragon* 2009) reflektálva fejti ki, szerinte miért nem jutunk el a fentebb jelzett forgatókönyv előrehaladottabb, valódi, jól érzékelhető, ha úgy tetszik, paradigmaticus változásához. (Sággy 2011a) Sággy két filmes példámra alapozza azon feltevését, hogy valójában eddig nem történt semmi olyan változás a játékfilmes elbeszélés vonatkozásában, ami indokolná azt, hogy máris valami új kontextusról beszéljünk, pláne abban az értelemben, ahogyan Lev Manovich és jómagam az adatbázis alapú elbeszéléseket elgondoljuk. Véleménye szerint sem *A nő kétszer* sem *A lé meg a Lola* nem meríti ki egy új esztétika vagy narratológiai forma

témakörét, hiszen tökéletesen szabályos elbeszélésmodelleket működtetnek, pusztán ötletes formában oldják meg az alternatív cselekményszintek bemutatását, azonban ezzel nem valósítják meg az adatbázis-logika azon alapjait, amelyek a kauzalitás problematikáját feszegetik.



Sághy argumentuma egyik oldalról tökéletesen jól építkezik, és narratológiai meglátásai, a történetek, cselekmények ok-okozati összefüggéseire vonatkozó észrevételei teljesen helytállóak, hiszen ezek a filmek valóban nem kifejezetten adatbázisfilmek abban az értelemben, ahogyan például Manovich *Soft Cinema* projektje explicit modelljét adja ennek a formának. Amikor azonban ezt a két filmet példaként felhoztam, egyrészt nem kifejezetten adatbázisoziknak tituláltam őket, hanem a számítógépes játékok logikai szerveződésének tettenérhetőségére mutattam rá, másrészt szándékosan olyan példaként jelentek meg, amelyek sem technikai, sem tematikai szinten nem kapcsolódnak az adatbázis jelenségéhez (bár kétségtelenül van összefüggés: ha számítógépes játékról van szó, akkor annak egyik alapvető része az adatbázis, ám szerveződése, logikai felépítése ettől függetlenül nem szükségszerűen adatbázisszerű – mint ahogy e két film sem mondható

annak).

Továbbra is fenntartom azon meglátásomat, mely szerint a fenti két film elkülönülő számai tökéletesen modellálják azt a módot, ahogyan egy átlagos számítógépes játék építkezik. Helen, *A nő kétszer* protagonistája egy reggel felébred, munkába indul, és a folyamatban bekövetkező események kimenetele alapján hazafelé menet a metró ajtajának becsukódása két elbeszélést vagy, ha úgy tetszik, két szintet eredményez: egy olyat, amelyben Helent további csapások érik, semmi nem sikerül neki, és egy másikat, amelyben szerencsés és boldog lesz. Olyan ez, mint amikor egy játékban vagy elérünk egy választóvonalat időben, vagy nem sikerül, ez befolyásolja a pálya vagy szint további lefolyását.

Ennek sokkal életszerűbb, a felhasználói, játékos reflexivitást is figyelembe vevő példáját látom *A lé meg a Lola* három szintjében is. Lola karaktere úgy köti össze a narratíva verzióit, ahogyan a játékos is többször nekifut egy pályának, hogy az előző sikertelenségekből okulva, az ott megszerzett tapasztalatokból építkezve egyszer sikeresen teljesíteni tudja a szint elvárásait. Lola egyik „futamról” a másikra megőrzi tapasztalatait, és ezeknek megfelelően igyekszik az ugyanazon narratív kontextussal rendelkező pályán (jelesül: a kulcsesemények, cselekménysorok, trópusok stb. ugyanazok, csak kimenetelük más) már „okosabban” végigjutni: felfedezi, hol vannak azok a pontok, ahol más ösvényre léphet a pályán belül, mit kerüljön és mit ne, egyáltalán merre fusson és merre ne.

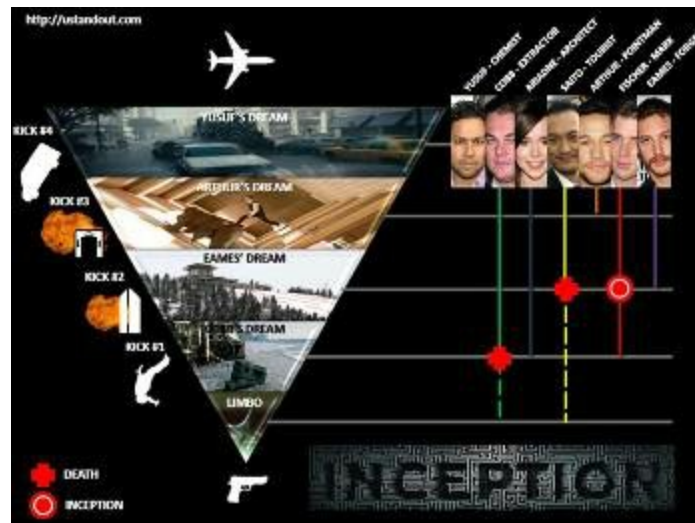
Pontosan ebből a szempontból nem találok teljesen megfelelő választásnak Sággy Miklósnak a fentiek helyett, az argumentum alátámasztásaként említett példáját, Christopher Nolan 2010-es filmjét, az *Eredet*et ebben a kontextusban. A filmben valóban számítógépes játékokra hajazó tematikájú és logikájú elbeszélői szintek illetve cselekménysorok manifesztálódnak a különböző, néhol már egymásba ágyazott álomszinteken, ám egyvalamiben tökéletesen tradicionális marad a film, és így véleményem szerint nem teljesen vethető össze a fenti két példával: ez pedig a szintek logikai kapcsolata. Az *Eredet* karakterei csak és kizárólag úgy kerülhetnek egy másik szintre, ha egyidejűleg a

kiindulásnak használt szinten egyfajta felfüggesztett, de élő állapotban maradnak. Amennyiben ez az egyensúly az első szinten megbomlik, a másik szinten veszélybe kerül a küldetés – valamint csak úgy lehet a szintekről visszafelé jutni (sőt nem is csupán lehet, hanem kell is!), hogy a második – vagy sokadik – szinten meg kell halni. Az *Eredet* szintjei tehát nem választhatóak le egymásról, nem funkcionálnak saját jogon szintként vagy pályaként. Ezzel szemben akár *A nő kétszer*, akár *A lé meg a Lola* példáját nézzük, a szintek nincsenek közvetlen függési kapcsolatban, vagyis a számítógépes logikának megfelelően a pályák felcserélhetőek, másképpen játszhatóak, nincsenek ontológiai értelemben összekötve.

Az *Eredet* tematikáját jóval korábban, és kifejezetten számítógépes játék analógiával feldolgozó *eXistenZ* ebben a tekintetben még a fentieknél is találóbb példa lehet a számítógépes játék formai befolyására, hiszen a film önmagát játékként posztulálja: maguk a karakterek is csak akkor képesek tovább cselekedni és beszélni, ha a megfelelő cselekvéssor végbemegy vagy a végszó elhangzik, máskülönben egyfajta felfüggesztett állapotba, *game loop*ba kerülnek (olyan, mintha a játék lefagyna). Ezen túlmenően a játékosok és – a tőlük egyre megkülönböztetlenebbé váló – avatarjaik, a különböző játékszinteken megjelenő identitásaik, sok esetben nem a kauzális logikának vagy saját gondolataiknak engedelmessé válnak, hanem a játékba kódolt „játékkészítésnek”, mely egyfajta algoritmus diktálta kényszerítő erő, ami arra irányul, hogy az adott pálya vagy szint kontextusának, a feladat elvégzésének megfelelő karakter-formáció nyilvánulhasson meg – sok esetben egyébként éppen a narratív kauzalitást feláldozva ezzel a klasszikus játékfilm elbeszélői oltárán. Ráadásul a hagyományos történetekkel szemben Cronenberg filmjében a cél elérése a játékhoz hasonló jutalommal jár, nem pedig valamiféle narratív lezárással, mint amit egy játékfilmtől elvár a néző.

Más szempontból persze az *Eredet* tökéletesen megvalósítja mindazt, amit egy látványosan építkező, adatbázisból létrehozható alkotástól elvárhatunk: számítógép által generált, fantasztikusabbnál is fantasztikusabb képi megoldásai és vizuális variációi, a narratív szintek egymásra hatásának szinte algoritmusszintű pontosságának következményei, a különböző szintek egy-egy jelenetdarabkájának más szinteken való

áthallásai és következményei olyan felépítményt sejtetnek, amelynek hatékony működése olyan, mintha egy adatbázisra megfelelő interfészt húznánk, és így a kellő manipulációs eszköztárral rendelkezve konstruálhatnánk meg az elbeszélés megannyi szintjét. Azonban ez nem eredményez az adatbázisra vagy akár számítógépes játéokra jellemző logikát; még akkor sem, ha elvileg eredményezhetne, mert ennek lehetősége minden tekintetben adottnak tűnik.



Amikor a számítógépes játékok illetve általánosabb értelemben véve az adatbázis-alapú elbeszélések filmes megvalósíthatóságáról és az ennek folyamányaként bekövetkező változásokról van szó, elismerem, hogy igazat kell adnom Sággy Miklósnak abban, hogy talán néhány találóbb, explicitebb, technikailag és tematikailag is relevánsabb filmes példa jobban megvilágítaná a kérdést, még akkor is, ha – Lev Manovich-csal teljesen egyetértve (Manovich 2009a) – nem gondolom, hogy az adatbázis-logikának vagy az algoritmus működésének a jelenkor fősodorbéli játékfilmjeiben feltétlenül explicit módon kellene jelentkeznie: elég, ha már a nyilvánvaló jeleket azonosítjuk, amelyek egyébként látványosan szaporodnak, hiszen ezekből is jól látható, milyen szerveződési logika termékeivel van dolgunk.

Ilyen filmes példákat egyáltalán nem is nehéz felvonultatni: ott van mindjárt *A gyűrűk ura* második része, amelyben többek között a Helm's Deep-i csatajelenet tömegmozgatását algoritmusok végezték,^[28] aminek eredményeképpen a tömeget alkotó figurák mindegyike személyre szabott mesterséges intelligenciával rendelkezett. A jelenetet így tulajdonképpen már nem is a rendező irányította: digitálisan kreált karakterek mozogtak digitálisan kódolt parancsokat követve egy digitálisan létrehozott diegetikus térben – az emberi tényező immáron csupán a jelenetet generáló gomb lenyomását jelentette. A fotorealisztikus, valóság-hű reprezentáció már nem az emberi percepcióban megragadható fotorealizmusra törekszik, hanem a szoftver paramétereinek megfelelő, hiperreális – vagy Robert Stam megjegyzésével élve, „irrealisztikus” (Stam 2000, 320) – megjelenítésmódra.

Számítógépes játék tekintetében ennél jóval explicitebb, kísérletezőbb és logika szintjén transzparensőbb példa a *Scott Pilgrim a világ ellen* című film. Majdnem minden aspektusában ellenfilm abban az értelemben, hogy bár moziforgalmazásra szánták, filmként aposztrofáljuk, ám esztétikai, technológiai és cselekmény szempontjából vizsgálva a produktumot, meg kell állapítani, hogy kifejezetten a hagyományos filmi elbeszélés formai és szerkesztési szabályait rúgja fel minden képkockával. Vizuális megoldások tekintetében a film érdekessége, hogy a képregény stilisztikáját ötvözi a tipikusan számítógépes játékokra jellemző képernyő-elrendezésekkel, illetve magukkal a konkrét játékbetétekkel. A párbajok, amelyeket Scottnak új szerelme hét gonosz exével kell megvívnia, a cselekmény vonatkozásában nem pusztán csúcspontokként jelennek meg, hanem kiemelve, hét játékszintként megjelenítve, oly módon, hogy ezek a jelenetek a narratívát nem pusztán felfüggesztik, de egyértelműen háttérbe is szorítják. A filmi elbeszélés tehát már úgy is értelmezhető, hogy nem más, mint háttér, melynek kontextusában az elkülönülő játékterek és -szintek lejátszódhatnak.

A fenti filmek immáron nem tekinthetők egy elszigetelt jelenség extrém megnyilvánulási formájának: sokkal inkább arról van szó, hogy a hagyományos hollywoodi elbeszélés mellett, illetve sok esetben azt módosítva, átdolgozva, egy új hibrid mediális reprezentációs logika

nyomja rá bélyegét a játékfilmekre. A filmkészítés minden területét átalakító és lefedő digitalizációs folyamatok szükségképpen nyomot hagynak magukban az alkotásokban is, mégpedig egyre inkább észrevehető jelekben megnyilvánulva. Mint ahogy a fenti példák is jelzik, nem hurrikánszerű, villámgyors és feltétlenül látványos térnyerésről van szó a film digitális átalakulása tekintetében: fokozatos, ám egyre határozottabb váltásról beszélhetünk, ami alapjaiban változtatja meg mindazt, amit a huszadik században a filmről mint médiumról tanultunk.