

Dragon Zoltán: Újmozi, avagy adatbázis az egész világ

Válasz Sággy Miklós *A film jövője: adatbázis és/vagy (interaktív) narratíva?* című reflexiójára

A film jövője: adatbázis és/vagy (interaktív) narratíva? (Sággy 2011b) című írásában, az *Apertúra* digitális számában közölt bevezetőmben (Dragon 2011a) írottakra adott válaszában Sággy Miklós kiváló kritikai érzékkel mutat rá arra a csúsztatásra, amellyel az adatbázis-logikát és az algoritmus viselkedését összeboronálva kezelem bizonyos filmes jelenségek magyarázata során. Ahogyan arra részletesen rámutat, a kettő nem ugyanaz; ám én valójában szándékosan kötöttem össze a két funkciót, és tartom is magam ehhez az elvhez, ugyanis a számítógépes játékokból kölcsönzött filmes narratív logikák vizsgálata szempontjából bármily különböző fogalmakról is van szó, a kettő szétválaszthatatlanul összefonódva értelmezhető csak ebben a kontextusban. Mielőtt azonban rátérnék a specifikusan erre a helyzetre alkalmazott összekapcsolásra, érdemes megnézni, mit is takarnak ezek a számítástechnikai terminusok.

Alapvetően olybá tűnik, Sággy Miklóssal való nézőpontkülönbségünk azon alapszik, hogy míg ő kifejezetten a befogadó oldaláról, valamint alapvetően az analóg kulturális objektumokra kihegyezett elméleti-kritikai apparátus felől közelíti meg a problémát, addig szerintem az újmédia-objektumok értelmezési lehetőségei közül semmi esetre sem maradhat ki a technicitás, a reprezentációs logika sajátosan újmediális jellegének kérdése: jelesül nem beszélhetünk úgy esztétikai vagy narratív tulajdonságokról, hogy az azok háttérében meghúzódó, az azokat előidéző és működtető, a korábbi mediális mechanizmusoktól merőben eltérő reprezentációs működési logikát fel ne tárjék – és ez igaz a digitális mozira is. Az alábbi pontokban ezen meglátásom alapjára kívánok rávilágítani, szükségképpen túllépve korábbi írásaim referencialitáskörén,

annak érdekében, hogy konkrét definíciós keretet biztosítsak felvetéseimnek, amelyekre Sággy kritikai reflexióját építi.

Adatbázis

Sággy Miklós kritikájának egyik sarkalatos pontja az adatbázis kérdése, pontosabban az adatbázis számítógépes játékokban, illetve digitális filmekben játszott szerepe. Úgy vélem, ezen a ponton szükséges pontosítani az adatbázis humán tudományok területére vonatkozó terminológiai importját, hiszen – ahogy alább érvelek – ez a számítástechnikai szakszó általában véve mintha kezdene kissé elrugaszkodni eredeti meghatározásától, ami potenciálisan veszélyezteti az erre épülő állítások érvényességét, megalapozottságát is. Az adatbázis nem egy elvont, pusztán kritikai kategória, amely egyfajta véletlenszerű rendezési elvre vonatkozik. Nagyon is konkrét, több elvet is lefedő számítástechnikai tételről van szó, amelyről érdemes konkrét példákban megnyilatkozni, hogy világos legyen, pontosan milyen adatbázisról, pláne adatbázis-logikáról van szó.

Manovich, szokásától eltérően, meglehetősen tágan értelmezi az adatbázis fogalmát a Sággy Miklós által idézett írásában. (2009) Általános adathalmazként jelenik meg a fogalom, amely valamiféle amőba-formációként tárolja a bekebelezett információkat, azokat legkisebb részecskéire bontva, ám a relációkat eltörölve a diszkrét egységeket létrehozó procedúra folyamán. Anélkül, hogy részletesen felvonultatnám a különböző adatbázis-sajátosságokat, amelyek például a logikai kontra fizikai adatbázisok felépítésére vonatkoznak, az látszik, hogy sem a webes megjelenítések, sem a média-adatbázisok szerveződésére nem jellemző ez a fajta általánosság. Mindkét esetben nagyon konkrét, adatbázis-táblákba rendezett, jól szervezett, relációkon alapuló logika húzódik meg a reprezentáció mögött. Ráadásul az objektumok (és a hozzájuk rendelt adatok, metaadatok stb.) adatbázisban történő elrendezését alapvetően meghatározza a felhasználás: vagyis olyan algoritmusok irányítják az elrendezést, amelyek aztán képesek megtalálni és a felhasználásra

előhívni az adatokat.



Manovich példatárában a Sággy Miklós által is felsorolt adatbázis-típusok szerepelnek, vagyis a CD-ROM-ok, enciklopédiák, receptgyűjtemények adatbázisai, amelyek elemei nem rendeződnek szükségszerűen egymáshoz kapcsolódva vagy bármiféle komolyabb – vagyis betűrend, sorszám stb. besoroláson túlmutató – elv alapján. Azonban meg kell jegyezni, hogy ezekben az esetekben is csak úgy strukturálódhatnak az adatok, ahogyan az interfész megjelenítéséhez az algoritmus elő tudja hívni azokat: nem össze-vissza szóródnak az egyes adatrészek, hanem meghatározott táblákban sorakoznak. Ezen túlmenően 2011-ben már az is alapvető elvárás egy ilyesféle adatbázis összeállításakor, hogy az egyes adatok ún. „kapcsolt” adatként jelenjenek meg (lásd: Tim Berners Lee, „*linked data*” - <http://www.w3.org/DesignIssues/LinkedData.html>), vagyis jellemzőik eleve más adatokhoz társítják őket egy egységes protokoll segítségével. Ezáltal az adatok már a konkrét adatbázisba történő rendezést megelőzően is egyfajta rendszerbe foglalva hívhatók elő – a „nyers adat” (*raw data*) tehát már eleve nem lehet „nyers” ezen elv alapján.

Érdekes Manovich argumentációjában látni, hogy néhány évvel az idézett írást követően megalkotja a *Soft Cinema* projektet, amely valójában mintapéldánya az adatbázis-logika narratív potenciáljának, és szembe megy azzal, amit fentebb állít: *viszonylagos* véletlenszerűség komponálja-

kompozitálja a néző/felhasználó előtt megjelenő és elhangzó képeket-történettöredékeket, amelyek így véletlenszerűen generálva kapcsolódnak össze (vagyis minden megtekintés egy másik, újabb film ígéretével kecsegtet), ám a projekt egy bővíthető média-adatbázisból táplálkozik, amit a megjelenítő algoritmus logikája szerint épített fel.

Egy összetett média-adatbázis esetén – amelyik mondjuk egy játékfilm vagy számítógépes játék digitális komponenseit tárolja – a fentiek alapján nem lehet rendezetlen, random összedobált adatbázis-formáról és – logikáról beszélni tehát. Míg Manovich – és az ő nyomán Sággy Miklós is – kettéválasztja a számítógépes játékok kapcsán az adatbázis-logikát és az algoritmust, utóbbiban valamiféle narratívához kapcsolható ágenciát azonosítva, én amellett érvelek, hogy ez a differenciálás messzemenően mesterséges, és nem fedti a valódi működési logikát. Márpedig fontos látni, miként képes a számítógépes játék elérni azt az immerzív potenciálját, ami aztán a filmkészítők fantáziáját is megragadja, és így igyekeznek adaptálni nem csupán tematikai, de az elbeszélő logika szintjén is a sikeres termékeket.

Algoritmus

Andrew Goffrey talán a lehető legegyszerűbb, legvelősebb meghatározását adja az algoritmusnak, amikor azt a következő egyenlettel írja le: „Algoritmus = Logika + Kontrol.” (2008, 15) Ez az egyenlet rávilágít arra, hogy az algoritmus meghatározza a létrejövő újmédia-objektum alkotóelemeinek szerveződési logikáját, illetve irányítja működésének minden aspektusát. Ebbe természetesen beletartozik az is, hogy milyen rendezőelv alapján helyezkedjenek el az objektumok az őket, illetve kapcsolódási logikájukat tároló adatbázisban, ami azt jelenti, hogy amit például Manovich adatbázis-logikának hív, nem más, mint az algoritmus által az adatbázisra kényszerített működési elv. Jól mondja tehát Manovich, hogy az adatbázis és az algoritmus valójában ugyanazon érem két oldala: pontosan ezen gondolat alapján fűzöm szorosán össze az adatbázis-logikát és az algoritmus működését az újmédia-objektumok

területén, melybe természetesen a számítógépes játékok is beletartoznak.

Az algoritmus akkor válik narratív tényezővé, amikor egy film jelenetét, netán egészét képes meghatározni, irányítani, létrehozni. Ennek különböző fokozatai lehetségesek a minimális, behatárolt alkalmazástól kezdve, amikor is az emberi tényező a meghatározó és az algoritmus csupán digitális elemek vezérlésében segítkezik, egészen a teljesen algoritmus-vezérelt narratív entitásokig, mint például egy komplett jelenet diegetikus megvalósítása. Előbbire példa az a sok száz, ezer játékfilm, melyekben a digitalizáció valamilyen fokú jelenléte meghatározó elemként azonosítható (akár a CGI, akár a hangeffektek, akár a vágástechnika szintjén), utóbbira pedig a sokat idézett *A gyűrűk ura 2* Helm's Deep-i csatajelenete, amelyhez kizárólag algoritmus hozta létre nem csupán a karaktereket és jellemzőiket, mozgatta a digitálisan felépített testeket, irányította a tömegeket a térben, de magát a diegetikus teret is, egy erre a célra összeállított adatbázisból merítve.

Manovich-ra hivatkozva Sággy Miklós a következőképpen értelmezi az algoritmust: „... egy számítógépes játék számtalan algoritmust kínál, melyek közül az adott játék során csupán egyet realizál a játékos, vagyis létrehozza az aktuális játék narratíváját.” (2011b) Ez alapján megállapítja, hogy az algoritmus annyiban „több” a hagyományos narratívánál, hogy csupán egy megvalósulás a megannyi lehetőség közül, míg utóbbi az egyetlen felkínált opció. Ebből Sággy Miklós azt a következtetést vonja le, hogy az algoritmus maga nem más, mint egy elbeszélés vagy legalábbis elbeszélésszál: egy megvalósult narratíva. Ha azonban visszatekintünk az algoritmus definíciójára, nem tudunk egyetérteni ezzel a definícióval.

Ezt követően Sággy Miklós az algoritmus „megtapasztalásáról” beszél, szembeállítva az adatbázis meg nem tapasztalhatóságával, mintegy fenomenológiai síkra terelve a narratológiai fejtegetést. Véleményem szerint azonban ez a meglátás sem tartható, hiszen a játékos (vagy a netizen, aki az interneten böngészget, keresgél) soha nem *tapasztalhatja meg* az interfész mögött működő algoritmusokat. Vicces illusztrációja ennek az a netinstalláció, melynek során a Google keresőjébe beírt kifejezésre indított kereséskor egy könyvtári környezetben látható hölgy

kezd el irdatlan sebességgel rohanni a polcok között, könyveket nyitogatva, majd a felhasználó elé tárva az eredményt.^[33] Jól látható: az interfész az, amit a felhasználó „megtapasztalhat”, az adatbázis a könyvtár, a könyvtáros pedig az algoritmus – ez az az összefüggés, ami miatt nem lehet szétválasztani az adatbázist és az algoritmus működését. Tovább lépve, az algoritmus ezek alapján már csak azért sem lehet a narratíva megfelelője, mert ezzel fixálnánk működésének útját, menetrendjét, lineáris vonalat kényszerítve az alapvetően több ágú, kondicionális függvényekkel tarkított leágazásokra, ami pedig az algoritmus definíciója és ágenciája ellenében hatna.

Sághy Miklós *Mátrix*-példája egyébiránt csak félig vicc: a jelenet háttérben nagyon is létező netművészeti projekt áll, melynek során az interfész egy meglehetősen félresikerült látványt nyújt, míg a forráskód varázslatos módon feltárja a már-már művészi képet.^[34] De hasonlóan releváns előzmény a Manovich által is példaként említett (2009b) Vuk Cosic mozgóképes, úgynevezett „mély ASCII” munkája is^[35], amely az újmozi előfutáraként a kódot teszi meg a reprezentáció alapjának: a *Patyomkin páncélostól* (1925, Szergej Mihajlovics Eizenstein) a *Pszichón* (*Psycho*, 1960, Alfred Hitchcock) át, több filmet is „átkódolva” nézhetünk meg a loop-moziban.



Minthogy a fentiek alapján az adatbázis és az algoritmus

elválaszthatatlan, szimbiotikus egységet alkot (természetesen az interfészt is idevehetjük), számomra kétséges, hogy valóban beszélhetünk-e bármilyen „radikálisan eltérő tapasztalatról” a felhasználó szempontjából. Ebből kifolyólag nem gondolom, hogy a filmes narratíva és a számítógépes játék logikájának összevetésekor a vizsgálat fókuszát mesterségesen leválasztva csupán az algoritmusra kell irányítani: az ugyanis, megfosztva ágenciájának céljától és origójától pusztán kód, működés nélkül. Pontosán ennek a leválasztásnak tudható be az alábbi problematikus megállapítás Sággy argumentációjában:

Egy-egy játék a hipernarratíva (ahogy Manovich nevezi az adatbázison áthaladó útvonalak összességét) egy-egy algoritmusát hozza létre, vagyis az elvileg végtelen számú lehetőség közül valósít meg egyetlen egyet. (Sággy 2011b)

Jól látható, hová vezet ez a megközelítés: Sággy Miklós saját érvelésének, saját narratívájának ok-okozati összefüggését fordítja visszajára, felcserélve a kauzális logika kötelező menetrendjét. Nem a játék hozza ugyanis létre az algoritmust, hanem éppen fordítva: az algoritmus teremti meg a játékot! Az is kiderül ebből, hogy a játék önmagában egyáltalán nem értelmezhető a hagyományos narratíva, illetve narratológia horizontján: retrospektív, szubjektív manipuláció eredménye csupán az, hogy a felhasználó narratív keretbe foglalja a játék során szerzett élményeit, ám ez korántsem azonos a játék megtapasztalása során szerzett benyomásaival, a játék procedúrájával.

A számítógépes játék logikája

Kiss Gábor Zoltán az *Apertúra* digitális számában arról ír, hogy a számítógépes játékok iteratív kifejezésformák, amelyeknek nincs olyan formanyelvi egysége, mint amelyet például irodalom, színház vagy film esetén megszoktunk. (2011b) Ebből kifolyólag igen problematikus azokat a

megközelítéseket (elméleti és kritikai diskurzusokat) rájuk vonatkoztatni, amelyek nem tudnak (vagy nem akarnak) ezzel a minden elemében más közeggel mit kezdeni, legyen szó esztétikai, strukturális, szemiotikai vagy nem utolsó sorban narratológiai aspektusról. Ennek fényében, beismerem, én is meglehetősen elnagyoltan utaltam a számítógépes játék logikájára, bár az iteráció mellett azért kétségkívül fellelhetők bizonyos műfaji-mediális sajátosságok, amelyek alátámasztják a filmes közeggel való összevetés lehetőségét.

Az egyik ilyen sajátosság a procedurális jelleg, amelynek ugyan vannak, lehetnek narratív aspektusai, ám azok korántsem egyívásúak a klasszikus játékfilmes elbeszélés formájával. Más elven működik egy játék elbeszélése-elbeszélhetősége, amely szükségszerűen legfeljebb utólagosan módosítható a filmes elbeszélés formájára – pontosan ez a számítógépes játékokból készült filmadaptációk rákfenéje: hogyan lehet az interaktív procedurális narratívát klasszikus elbeszéléssé átkódolni? Az interaktív narratíva, amit Sággy Miklós javasol, véleményem szerint az interaktív mozijátékokban már némileg megvalósult, ám jól látszik, hogy nem sikerült meghonosodnia, kiemelkedő, maradandó sikert elérnie a piacon: inkább csak jobban sikerült elemei épülnek be a folyamatosan változó, kísérletező szegmens termékeibe. Pontosan arról van szó, ami a játékadaptációk problematikáját is jelenti: visszafelé sem működik a transzfer, hiszen a klasszikus narratív szabályszerűségeken alapuló formák nem tudnak szervesen illeszkedni a teljesen más, újmediális logikát kihasználó műfaj kereteibe.

Sággy Miklós véleményem szerint kicsit leszűkíti a narratíva szerepét és formáját a kauzalitás problematikájára, és azzal érvel, hogy a számítógépes játékok is hasonló ok-okozati összefüggésekkel operálnak, mint a játékfilmek. Csakhogy önmagában az ok-okozati összefüggés még nem teremt narratívát: Roland Barthes-ra hivatkozva (1998) azt mondhatjuk, hogy a fordulat, az esemény, illetve az esemény teremtette, pontosan meghatározható és struktúrába rendeződő kauzális lánc az, ami alapvetően szükséges az elbeszéléshez, megannyi más kiemelkedően fontos elemen túl. Az esemény, a fordulat nem azonos a számítógépes játékok különböző szintjein játszható történésekkel, ráadásul többnyire

a szintek kapcsolata is meglehetősen esetleges, de semmiképpen sem olyan szoros ontológiai, pláne diegetikus kötelék, mint amilyen egy klasszikus filmnarratíva jeleneteit jellemzi.

Újmozi

Olyan új típusú filmi reprezentációra épülő, ám azt radikálisan átformáló megoldásokkal találkozunk nap mint nap, mint a webmozi, amely a WebGL lehetőségeit kihasználva valódi hibrid mediális formaként gyűrűzik be a mindennapi mozgóképkultúrába. Ezekben a mozgóképes alkotásokban már a reprezentáció, a diegézis, a procedurális narratíva alapja kifejezetten a kód, a programnyelv, aminek pusztán kiegészítéseként jelennek meg az eredendően vizuális objektumok két- vagy háromdimenziós képek, képsorok formájában. A webmozi a film egy olyan tulajdonságára mutat rá egészen egyértelműen, ami a realizmus argumentumát torpedózza meg, kihangsúlyozva ezzel a valósághű reprezentációk analóg nosztalgijával kapcsolatos problematikát.

A film diegézisét nem a megörökítés analóg modellje hozza létre: digitális rétegek összekapcsolása, egyeztetése adja az alapját. Ahogyan Sean Cubitt meg is jegyzi, nem érthetünk egyet sem Bazinnel, sem Kracauerrel abban, hogy a mozi a valóságot ábrázolja (2011, 198) – nem is teheti, teszem hozzá, hiszen a valóságot (a tér és az idő összefüggéseit) saját maga teremti meg. Fontos kitétel azonban, hogy bár igaz ez az analóg felvételekből épülő filmszerkezetekre is, a meglátás valódi jelentősége a digitális mozi kapcsán mutatkozik meg. Pixelről pixelre, rétegről rétegre épül fel pusztán egy képkocka is – ennek következménye természetesen a filmkép radikális bizonytalansága, illetve illékonysága is, hiszen a konzisztens kép bármely apró összetevője variálhatóvá, áthelyezhetővé, átkódolhatóvá válik, hiszen maga a kép nem létezik: nem vizuális kategória immár, hanem a numerikus reprezentáció által számok sorozatából létrehozott kép/zet.

Ez már több mint a Manovich által definiált digitális mozi (2011): nem

pusztán az élőfelvételek, a festett részek, a képfeldolgozás, a kompozitálás, a két- és háromdimenziós számítógépes animáció az, ami alapvetően meghatározó, hanem a mély remixelhetőségből adódó kódalapúság, programozhatóság: a kód maga válik alkotóelemmé. Ez óriási lépés a film történetében, megkockáztatom, legalább olyan mértékű, mint a számítógépes animáció integrálása. Ugyanis a kód, a programnyelv beépülésével immáron nem háttérben megbúvó számítástechnikai potenciálról, logikai szerveződésről, reprezentációs elvről beszélhetünk, hanem a háttér előtérbe kerüléséről: a kód, a programnyelv formanyelvi-esztétikai alakzattá válik. Ennek fényében válik különösen érdekessé, sőt, egyenesen problematikus a filmnarratíva kérdése, és ebből is látszik, hogy a filmes elbeszélés összevetése a számítógépes játék logikájával nem pusztán az algoritmus vezérelte procedurális folyamat miatt indokolt, hanem alapvető szükség mutatkozik a kód, a programnyelv, végső soron az adatbázis logikájának és működésének számba vételére is.

Konklúziók felé: a bronzszobor esete

...jóllehet adatbázis és számítógépes játék (algoritmus) elválaszthatatlanok, mint az érem két oldala, ám a (film) *narratívákat* összevetni csupán az utóbbival, vagyis az interaktív narratívákkal (algoritmusok összességével) érdemes. (Sághy 2011b)

A fenti érvelésből nyilvánvalóvá válik, hogy ebben a kérdésben jelentősen eltér a véleményem Sághy Miklós meglátásától, és tulajdonképpen az általa elméleti háttérként idézett Manovich-étől is: amennyiben ugyanis elválaszthatatlan, egységbe szerveződő objektumról van szó, nem tekinthetünk el az újmédia-objektum viselkedésének vizsgálata során a szervező erőtől, az azt létrehozó és működtető logikáktól és technológiáktól. Ráadásul úgy vélem, amikor az interaktív narratívákat javasolja összevetésre a film narratívákkal, Sághy Miklós a számítógépes játékok procedurális, immerzív élményéből utólagosan, esetlegesen,

szubjektíven összeállított narratívákat ugyanazon a strukturális szinten kezeli, mint a formailag más dimenzióban mozgó játékfilmes szerkezetet, ami számomra nem biztosít kellően megalapozott kiindulási pontot. [\[36\]](#)

Ahhoz ugyanis, hogy a film összetett reprezentációs mechanizmusát egy szinten tudjuk kezelni a számítógépes játék logikájával, igenis szükség van a megbúvó, szerkezetet biztosító elveket egytől egyig számba venni: ennek megfelelően az adatbázis és a hozzá szorosan, elválaszthatatlanul kapcsolódó algoritmus alapvető pontja egy ilyen célú vizsgálatnak.

Sághy Miklós továbbmegy, amikor kijelenti, hogy „[m]ég akkor is” csupán az algoritmussal, a procedurális, talán jobban hozzáférhető, manifesztebb aspektusával kell foglalkozni a számítógépes játék logikájának, „ha a legújabb filmek döntő többségében nagy szerepet játszik az adatbázis-logika, mely nélkül a digitális képek nem léteznének, és nem volnának generálhatóak. Az adatbázis ugyanis nem narratív kategória.” (2011b) Az adatbázis, ahogyan Sághy Miklós megjegyzi, valóban nem narratíva vagy narratív kategória. Éppen ezért tartom fontosnak, hogy a filmi forma átalakulását erről az oldalról, vagyis az adatbázis szerveződési logikájának az oldaláról is vizsgáljuk, a kérdés ugyanis az, hogy ez a logika milyen hatással van a hagyományos(abb) értelemben vett (film)narratívára? Az adatbázis-logika és az algoritmusok ugyanis egyáltalán nem pusztán vizuális dimenzióban jelennek meg a filmekben – egyre jobban láthatóvá válnak narratív szerveződési logika tekintetében is! Ezen aspektusában azonban már korántsem megkerülhető a filmnarratíva vs. adatbázis-logika kérdése.



Az adatbázis jelen pillanatban valóban nem reprezentációs kategória a fősodorbeli játékfilmben. Egyrészt azonban ez egyáltalán nem biztos, hogy így is marad. Másrészt, mivel az algoritmus által irányított narratíva fonákja, mégiscsak szervező eleme a digitális narratíváknak, legyenek azok számítógépes játékok vagy interaktív mozijátékok, pláne mozifilmek, mint például a *Scott Pilgrim a világ ellen*, amely ékes példája annak, hogyan válik a számítógépes játék logikája produktívá egy hagyományosabb narratív közegben. A film egyébiránt nem pusztán narratológiai kontextusban, de esztétikai, mediális és technológiai viszonylatban is arra mutat rá, hogy a megbúvó adatbázis és a hozzá szorosan kapcsolódó, azt hatékonyan irányító algoritmus, és a procedurális, sok esetben antinarratív logika miként tud gyümölcsözően együttműködni és frissítően hatni a zárt játékfilmes narratíva rendszerére.

Úgy vélem, a Sággy Miklós és köztem lévő nézőpontkülönbség a fentiek kapcsán tökéletesen megragadható abban, ahogyan a kulturális objektumok vizsgálatának kivitelezhetőségét látjuk. Míg ő – meglátásom szerint – az analóg megközelítések alapvető szabályszerűségeit kéri számon írásaimon, addig én az újmédia-objektumok sajátosságai által diktált változásokat szorgalmazom a kultúra kritikai és elméleti diskurzusaiban. Sággy egy kiváló példával illusztrálja álláspontját:

Egy kicsit ahhoz hasonlatosnak látom az ilyen szándékú összevetéseket, komparatív (intermediális) elemzéseket, mint amikor valaki egy figurális bronzszobor „üzenetét”, jelentését úgy akarja *esztétikailag* megérteni, hogy a bronz fizikai tulajdonságait, például olvadáspontját, szakítószilárdságát, elektron- és hővezető képességét és hasonló, a műbefogadás szempontjából irreleváns tulajdonságait kezdi el sorolni. Nem állítom, hogy ezek nem válhatnak fontossá egy szobor interpretálása során, ám nem biztos, hogy az ábrázolt figura, esemény, egyáltalán: műalkotás jobb megértéséhez vezethetnek. (2011b)

A példa olyannyira találó, hogy tulajdonképpen rávilágít a korábbi mediális formátumok és az újmédia logikájának alapvető különbségére:

míg a bronzszobor tartalma és formája szoros esztétikai összefüggésben, analóg folytonosságában jelentkezik, és így valóban tökéletesen irreleváns a bronz fizikai médiumának tulajdonságlajstroma, addig az újmédia pontosan a mély struktúra (az anyagiságnak megfeleltethető, valójában virtuális, látens halmaz) megannyi lehetséges változatának interfészeken (és itt kiemelten fontos a többes szám!) történő megjelenítési módjait teszi lehetővé. Vagyis a hagyományos tartalom/forma immáron adat/interfész korrelációba fordul át. Ez azonban azt is jelenti, hogy az adathalmaz, amely egyébként korántsem random szerveződésű adatbázisként értelmezendő, ahogy Manovich említi – éppen a *Soft Cinema* ennek tökéletes cáfolata, még akkor is, ha valóban léteznek random adatbázis formátumok is – hanem a reprezentációs logikákat eleve figyelembe vevő és így meghatározó elemeként, szerves része az esztétikai dimenzióknak is, amennyiben a formát képes mozgatni.

Nem véletlen mondja Friedrich Kittler – talán kissé túlzóan persze – hogy a jelenkor kultúrájával foglalkozó hallgatónak – és ebből kifolyólag a kutatóknak is – bizony minimum két programnyelvet kell ismernie ahhoz, hogy releváns és adekvát véleményt és elemzést tudjon formálni adott kulturális objektumokról, illetve jelenségekről. (Truscello 2003) A bronzszobor kritikusa nem kell, hogy tisztában legyen a bronz fizikai tulajdonságaival. Az újmédia-objektum kritikus számára viszont elkerülhetetlen, hogy az adatbázis-logikával, az algoritmusokkal, a kódokkal, a programnyelvvvel behatóan megismerkedjen.

Éppen ez az üzenete az újmozinak is, amely tehát a reprezentáció alapvető kondíciójává teszi a kódot: a mozgókép alapja – immáron végérvényessé vált – nem a kép maga, hanem a képet létrehozó kód, a programnyelv, a numerikus reprezentáció. Az újmozi már nem szorul rá az analóg rögzítési technológiákra: mozgóképet, valóság-hű reprezentációt mindenki számára elérhető és elsajátítható programnyelvből épít, amelynek elemei így kódalapon változtathatóakká, variálhatóakká válnak. Ez az új reprezentációs mechanizmus, amely kétségkívül más esztétikai és elbeszélés-technikai lehetőségeket hoz el, már nem értelmezhető kimerítően az analóg elméleti álláspontokból.