

## Sághy Miklós: Valóban „adatbázis az egész világ”?

Válasz Dragon Zoltán Újmozi, avagy adatbázis az egész világ című írására

### „Definíciós” kérdésfelvetések

Dragon Zoltán *Újmozi, avagy adatbázis az egész világ* című dolgozatában meggyőzően mutat rá adatbázis definícióm elnagyoltságára, melyet *A film jövője: adatbázis és/vagy (interaktív) narratíva* című írásomban fogalmaztam meg. (Sághy 2011b) Jóllehet az abban kifejtett meghatározás Lev Manovich munkáit veszi alapul, mégsem szeretnék az érvelést megspórolva a neves médiaelmélelész háta mögé menekülni. Szóban forgó írásomban a rendezetlen adatbázisokat állítottam előtérbe, majd tettem őket gondolatmenetem sarkkövévé, noha el kell ismerni, az adatbázisok általában mégiscsak rendezettek valamilyen formában, amiképpen erre Dragon Zoltán kritikájában joggal hívja fel a figyelmemet. Vagyis egy adatbázisban nem „össze-vissza szóródnak az egyes adatrészek, hanem meghatározott táblákban sorakoznak”. Ennek legfőbb oka pedig, hogy tároláskor az adatok előhívását segítő elrendezésre, kategorizálásra van szükség, és az adatok ennek megfelelően strukturálódnak, kapcsolódnak egymáshoz egy (rendezett) adatbázisba. Napjainkban – írja Dragon Zoltán – elvárás az adatbázisok összeállításakor, „hogy az egyes adatok ún. »kapcsolt« adatként jelenjenek meg [...], 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.” (Dragon 2011b)

Dragon Zoltán az algoritmus meghatározásakor hasonló alaposággal és körültekintéssel jár el, mint az adatbázis definiálásakor. Az előbbi

jelenséget szorosán összetartozónak gondolja az utóbbival, mondván „algoritmusok irányítják az elrendezést, amelyek aztán képesek megtalálni és a felhasználásra előhívni az adatokat”, vagyis az algoritmus valójában a (tárolt) adatokat elrendező logika, s így az adatbázis-logika (manovich-i) terminusa nem takar mást, a szerző szerint, mint „az *algoritmus által* az adatbázisra kényszerített működési elvet.” (Dragon 2011b) [saját kiemelés: S.M.]

Dragon Zoltán digitális szakembereket idéző meghatározása kétségkívül messze áll az én (Manovich-ra hivatkozó) algoritmus meghatározásomtól, mely az algoritmust a narratívával rokonítja, és a hipernarratíva halmaz-elemének tekinti. (vö. Sággy 2011b) Mindazonáltal úgy vélem, a korábbi, *A film jövője...* című írásomban vázolt, és (részben) kritikaként megfogalmazott fenomenológiai paradoxont a pontosabban meghatározott *adatbázis* és *algoritmus* fogalmak bevezetése sem szünteti meg. Amennyiben ugyanis az algoritmust az imént vázolt (főképpen számítástechnikai) értelemben definiáljuk – vagyis: adatbázis-rendezőelvnek, programelemnek tekintjük, nem pedig narratív struktúrának –, akkor ebből a meghatározásból az is következik, hogy az algoritmus bizonyos értelemben el is tűnik a befogadó, filmnéző vagy éppen játékos szeme elől (szakszerűbben: eltűnik az interfészről). Dragon Zoltán, meglátásom szerint, pontosan ezt állítja, amikor azt írja: „a számítógép játékosja soha *nem tapasztalhatja meg* az interfész mögött működő algoritmusokat”. (Dragon 2011b) Ezzel teljes mértékben egyet tudok érteni, amennyiben az általa megadott algoritmus definíciót alkalmazzuk. Magam is valami hasonló tézis mellett igyekeztem érvelni (kétségtelenül máshogy definiálva a szóban forgó fogalmakat), amikor az adatbázist és (így utólag hozzátéve:) annak rendezőelvét (dragoni értelemben: algoritmusát) elkülöníteni igyekeztem a narratívától, mint olyan szerveződéstől, struktúrától, melyet a befogadó mégis csak *megtapasztal*.

Az újfilm vonatkozásában azonban mintha más állásponton lenne Dragon Zoltán, aki ezzel kapcsolatban a következőket írja:

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 segédkezik, egészen a teljesen algoritmus-vezérelt narratív entitásokig, mint például egy komplett jelenet diegetikus megvalósítása. (Dragon 2011b) [Saját kiemelés: S.M.]

E passzus szerint a film esetében mintha mégis „narratív tényezővé” válna az algoritmus, és ezzel egyidejűleg (az én narratíva-értelmezésem szerint legalábbis) befogadói tapasztalattá is válik – természetesen az idézetben vázolt különböző jelenetkidolgozási mértéknek megfelelően. A kérdés mármost az, hogy a számítógépes játékoknál nem *tapasztalja meg a játékos* az algoritmust, az „újfilm” esetében (narratív tényezőként) a film nézője pedig *igen*?

A felvetés tétje többek közt azért is fontosnak látszik, mert, ha jól értem, Dragon Zoltán írásának egyik fő hipotézise, hogy a *közvetett kód*, mely a régi médiumokban „rejtetten” működött a háttérben, az újmédiában mostantól *közvetlenül* jelenik majd meg. Ezt sugallják azok az állítások, melyek szerint az újmédiában, újfilmekben az algoritmus „narratív tényezővé lesz”, illetve (általánosabb szinten fogalmazva) a „háttér előtérbe kerül”, a kód, a programnyelv pedig „formanyelvi-esztétikai alakzattá válik”. Mi az, ami megtapasztalhatóvá válik tehát? Az eddig rejtett kód: algoritmus, adatbázis, programnyelv? Vagy valami más?

## Az elemzések hatóköre és a médiaforradalom

Dragon Zoltán szóban forgó munkájában nemcsak azt írja, hogy az újmédia korszakában a kód *esztétikai* tényezővé válik (amiképpen ezt az imént idéztem), hanem azt is, hogy ebből következően többé nem tekinthetünk el „az újmédia-objektum viselkedésének vizsgálata során a szervező erőttől, az azt létrehozó és működtető logikáktól és technológiáktól”. Sőt, a pixelekből felépülő digitális képről úgy vélekedik a szerző, hogy az „nem vizuális kategória immár, hanem a numerikus

reprezentáció által számok sorozatából létrehozott kép/zet.” Éppen ezért esztétikai megközelítésünk sem nélkülözheti a digitális alapú műalkotások programnyelvi kódolásának ismeretét. „Ugyanis a kód” – folytatja Dragon Zoltán néhány sorral alább a részben már idézett gondolatot – „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 problematikusá 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.” Ennyiben pedig az „újmozi” már a digitális mozinál is több, hiszen – véli a szerző – „nem pusztán az élő felvételek, a festett részek, a képfeldolgozás, a kompozitálás, a két- és háromdimenziós számítógépes animáció az, ami alapvetően meghatározó [vö. digitális mozi – S.M.], hanem a mély remixelhetőségből adódó kódalapúság, programozhatóság: a kód maga válik alkotóelemmé [az „újmozi” esetében – S.M.]”. (Dragon 2011b)

Az imént idézett állítások, meglátásom szerint, túlzó jelentőséget tulajdonítanak korunk valóban forradalmi médiatörténeti változásainak. „Túlzó” abban az értelemben, hogy egy olyan „új” (média)korszak kezdetét jelentik be, melytől kezdve nem tekinthetünk el többé az esztétikai tapasztalat medialitásától, vagy ha tetszik, materialitásától. Kétlem, hogy a digitális képekre ne tekinthetnénk eztán is úgy, mint *vizuális kategóriára*, vagy a digitális filmeket ne nézhetnénk, vagy ne tehetnénk róluk állításokat anélkül, hogy az azokat előállító, generáló szoftverekről ne tudnánk mindent, ne ismernénk a mögötte álló programnyelvet. Kétségtelenül fontos persze számba venni a digitális médiumok „mediális üzenetét”, mediális hatását, amennyiben a kortárs kultúrát, művészetet és persze a kortárs filmet is jobban akarjuk érteni.

Mindazonáltal nem gondolom, hogy a „digitális médiaforradalom” hatását tekintve jelentősebb volna, mint például az írásbeliség vagy a fotográfia,

az analóg mozi megjelenése, egyszóval a korábbi „nagy” forradalmak bármelyike. Walter Benjamin például azt írta a fotográfia, a film, egyszóval az analóg képi reprezentáció kulturális hatásáról: „már korábban is sok hiábavaló éleselméjűséget pazaroltak ama kérdés eldöntésére, hogy művészet-e a fényképezés – anélkül, hogy egy megelőző kérdést tettek volna fel: vajon a fényképezés feltalálása nem változtatta-e meg a művészet összjellegét –, s a filmteoretikusok is csakhamar átvették ezt az elhamarkodott kérdésfeltevést. Ám azok a nehézségek, amelyeket a fotóművészet okozott a hagyományos esztétikának, gyerekjáték volt azokhoz képest, amelyeket a film teremtett.” (Benjamin 1969, 314) Ha jól értem, Dragon Zoltán is valami ehhez hasonlót állít, vagyis, hogy az „újmédia” megváltoztatta a művészetek összjellegét, mégpedig úgy, hogy a műalkotás saját (digitális) kódját előtérbe állította, esztétikai tényezővé tette, és ettől a kódtól többé nem tudunk eltekinteni, amikor műalkotásokat elemzünk.

Marshall McLuhan, Walter J. Ong az írásbeliséggel, a nyomtatott könyvvel kapcsolatban véli úgy, hogy ezek a kommunikációs médiumok nemcsak a „művészetek összjellegét”, hanem az egész emberi kultúrát és gondolkodást alakították át az évszázadok, évezredek során. A „mediális üzenet”, vagyis a technikai apparátus vizsgálatából levonható következtetések számbavétele tehát valóban megkerülhetetlennek látszik, ha egy-egy médium kultúrára és annak termékeire (irodalomra, képzőművészetre, filmre stb.) gyakorolt hatását elemezzük. Mit kezdjünk azonban az egyes műalkotások esztétikai megértése, interpretációja során ezzel a „mediális üzenettel”? Nem hiszem, hogy például egy Krúdy Gyula regény értelmezését az írásbeli kultúra kialakulásánál vagy a könyvnyomtatás hatásainak elemzésénél kellene kezdeni; noha való igaz, hogy a szerzőről, a szerzői névről, azaz magáról Krúdy Gyuláról sem beszélhetnénk a könyvnyomtatás feltalálása, és ezzel együtt a szerzői jog, szerzői instancia megszületése nélkül. Valószínű a tipográfiai megjelenés, a betű materialitásának problémakörét sem kell bevonnani egy ilyen típusú regény irodalmi, esztétikai értelmezésébe. Kivéve persze akkor, ha ennek különös jelentősége van a vizsgált mű megértésének szempontjából. Ilyen szempontrendszerrel igénylő alkotásoknak tekinthetők például Tandori Dezső azon szövegei, melyek a gépelés hibáit is magukban foglalják, így

hangsúlyozva a saját technikai előállítottságuk materiális oldalát.<sup>[37]</sup> Vagy szerepe lehet e szempontrendszernek az *Odüsszeia* jobb megértésekor is, hiszen az állandó jelzők használatának, és az egyéb memorizálást segítő retorikai alakzatoknak az értelmezésekor nem tekinthetünk el attól, hogy ezek a művek eredetüket tekintve még az orálisáshoz, a szóbeliséghez kötődnek, és nyilván az írásbeli kultúra műveivel összevetve találhatunk olyan jellemvonásokat, melyek ezen alkotások mediális kódolását tükrözik.

Ráadásul egy médiaforradalom nem azt jelenti, hogy egyik napról a másikra minden megváltozik a kultúrában, a műalkotásokban. Walter Benjamin például (hogy ismét a már említett munkáját idézzem) úgy véli, hogy a műalkotások aurája (a mű egyedisége, eredetisége, „itt és most”-ja) a technikai sokszorosíthatóság korszakában elsorvad. Ennek a folyamatnak éllovasai a fotó és a film, mely médiumok a (festett) képek eredetiségét, autenticitását számolják fel. Megközelítőleg nyolcvan év távlatából nézve ez a jóslat nem biztos, hogy igazolást nyert. Az aurobolónak kikiáltott fotográfiák időközben ugyanis bekerültek a kiállítótermekbe, és noha valóban kiszorultak egy „hagyomány birodalmából” – amiképpen a technikai reprodukciós eljárás eredményeként létrejött (mű)alkotásokról Benjamin megállapítja –, ám ugyanakkor beíródtak egy másik hagyományba, jelesül a fotótörténet „hagyományába”, melynek ugyanúgy megvannak a maga szakrális ceremóniái, „felszentelő” intézményei, mint mondjuk a festészetnek. Egy Robert Capa fotókiállításon például nem mindegy, hogy a negatívok hányadik levonatát mutatják be és a rendezvény szállítási, biztosítási díja sem sokkal kevesebb, mint egy festményekből álló kiállítás esetében. Nyilván ez nagyrészt annak köszönhető, hogy az aura, egy kép egyedisége nem egyetlen szempont-, érték- vagy érderendszer alapján határozható meg. Az „itt és most” performativitása feltehetőleg (részben) az ecset érintésének „festéknyomát” jelenti, mégpedig azét az ecsetét, melynek a „másik felén” (a nyelv oldalán) a zseni, a „felszentelt” mester állt, és ilyen értelemben a „festéknyom” a transzcendencia evilági betörésének nyomaként azonosítódik. Ezt az „érintést”, „nyomot” árazza be aztán a műtárgypiac, persze egyáltalán nem függetlenül attól, hogy a művészettörténet és műbíráló intézménye az adott „érintést” a

kompozíció és az esztétikai értékek alapján *zseniális* érintésnek tekinti-e. A kompozíció „zsenialitása” ugyanakkor a (jó) reprodukción is megtapasztalható, és akár még egy kitűnő elemzés tárgyává is tehető. Mi volna hát akkor az aura? A műalkotás „itt és most”-ja? A zseni ecsetjének érintése (a zseni ujjlenyomata), a csillagászati ár, a „különös” kompozíció, az ábrázolás, a műtárgy helye a múzeumban, a kiállító teremben, általánosabban szólva: a művészettörténet intézményében? Azt gondolom, hogy mindez egyszerre és külön-külön is, noha ezek az (auratikus) összetevők soha nem függetlenek egymástól (és akkor a természeti tárgyak aurájának problematikáját még be sem vontuk a kérdéskör tanulmányozásába). Egy Robert Capa képnek, mint tapasztalható, van helye a kiállítótermekben, van sajátos kompozíciója (világábrázolási technikája), van komoly ára, és még a „valóság”, „valódiság” kritériumát is teljesíti, amikor olyan (transzcendens) pillanat rögzítésére vállalkozik, mint az átmenet az életből a halálba, gondoljunk csak *A milicista halála* című közismert képre, melynek kiemelkedő értéke részben éppen az ábrázolt halál „eredetiségében” gyökerezik. (Talán nem véletlen, hogy oly sok vitát és kutatást inspirált a kép eredeti, történeti eseményeinek a felderítése, dokumentálása – időnként pedig ezek cáfolata.) Egy mediális fordulat, forradalom (mint amilyen például a képi kultúra analóg technikai reprodukció korába lépése volt) tehát korántsem töröl el mindent a megelőző korok műalkotáspraxisából és műértés-, műbefogadás-gyakorlatából.

Kétségtelenül az is igaz persze, hogy az elmúlt években, évtizedben, óriási technológiai változások zajlottak, melyeknek a korábbi médiaforradalmakkal összevetve szembeötlő sajátossága a szédítő és szinte már-már követhetetlen gyorsasága (legalábbis a kultúratudományi reflexió, értelmezés számára). Hiszen amíg az írásbeliség kultúrájának széleskörű elterjedéséhez (a könyvnyomtatás feltalálásán, az általános iskolakötelezettség bevezetésén keresztül) több mint négy évszázadra volt szükség, addig a Facebook megszületésének (hogy a digitális forradalom egyik legismertebb jelenségét említsem) és világméretű elterjedésének alig néhány évre (amiképpen ezt például a *The Social Network – A közösségi háló* című filmben láthattuk). Kétségkívül ez a gyorsaság a mozgóképek történetében is megmutatkozik, hiszen az első digitális trükköktől alig

több mint egy évtized alatt a teljes egészében számítógéppel generált jelenetekig és alkotásokig jutott el a filmgyártás.



Mit akarok mindezzel mondani?

Azt, hogy egy esztétikai tárgy vizsgálata, mint amilyen például a (digitális) film, nem feltétlen igényli, hogy annak technikai apparátusát (szoftvereit, algoritmusait, adatbázisát) ismerjük, amikor hozzálátunk az interpretációhoz. Egyszóval meglehetősen erősnek tartom Dragon Zoltán állítását, mely szerint: „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 tárnánk”. Nyilván az elemzés, az interpretáció hatókörét, irányultságát az határozza meg, hogy milyen kérdéseket teszünk fel a vizsgált művel kapcsolatban. A kérdésfeltevés persze nem független a műalkotás jellegétől, tulajdonságaitól és saját „kérdésfeltevéseitől”, melyekkel a befogadót „megszólítja”. A Dragon Zoltán cikkében említett *Soft Cinema* projekthez hasonló mozgóképek nyilván jobban igénylik a digitális technikák beható ismeretét az értelmezés során, ám a főszórbeli amerikai filmek esetében, meglátásom szerint, nem feltétlen van szükségünk ilyen előzetes tudásra (vagy ne adjisten bármely programnyelv ismeretére).

Noha a (nagyon inspiratív) közös gondolkodás jegyében magam is igyekeztem olyan szempontokat (loop, párhuzamos világok, játék-logika stb.) találni a filmnarratívákkal kapcsolatban, melyek valóban az



interaktív narratívák logikáját mutathatják (hiszen mégiscsak a digitális forradalom hatására megváltozott filmnarratíva kérdése volt a vita eredeti problémafelvetése, legalábbis én ezen a ponton fogalmaztam meg első kritikai észrevételeimet), mégsem gondolom, hogy mostantól, vagyis az „újmédia” forradalmától kezdve minden csak a digitális forráskódok és programnyelvek felől érthető meg egy filmben vagy a populáris kultúrában. Röviden: nem hiszem, hogy „adatbázis az egész világ”, amiképpen Dragon Zoltán tanulmánya sugallja, jóllehet (az intertextuális áthallás okán) ezt az állítást azért én sem vettem halálosan komolyan.

## Analóg versus digitális; avagy mi okozza a nézőpontbeli különbségeket?

Dragon Zoltán *Újmozi, avagy adatbázis az egész világ* című írásában részben azzal magyarázza nézőpontjaink különbségét, hogy míg én „az analóg megközelítések alapvető szabályszerűségeit” kérem számon az írásán, addig ő „az újmédia-objektumok sajátosságai által diktált változások” vizsgálatát szorgalmazza a kultúra kritikai és elméleti diskurzusaiban. Majd hozzáteszi: „szerintem az újmédia-objektumok értelmezési lehetőségei közül semmi esetre sem maradhat ki a technicitás, a reprezentációs logika sajátosan újmediális jellegének kérdése”. Ez a különbségtétel bizonyos értelemben azt sugallja, hogy az analóg reprezentációs technikák (fotó, film) nem igénylik a mediális jelleg előtérbe állításának szükségességét, míg az újmédia-objektumokhoz hozzá sem férhetünk sajátos technikai háttérük ismerete nélkül. Úgy vélem, ez a sugalmazás kissé félrevezető lehet, mégpedig azért, mert az analóg technikák sem „valóságrepresentáló automaták”, melyek a valóságot mintegy nyomként rögzítik a filmszalagon, a negatívon; amiképpen ezt a folyamatot például André Bazin *A fénykép ontológiája* című esszéjében leírja. (Bazin 2002) Ez az elképzelés a kamerát olyan „transzcendens”, „isteni” szemként tételezi, melynek kifejlesztésében, használatában (a tárgy, a beállítás kiválasztásában) befogadásában (puktumként vagy stúdiuként értelmezésében<sup>[38]</sup>) nem volna szerepe az embernek. Nyilván ez *egyfajta* értelmezése az analóg technológiának, melyet főképpen a

realizmus képviselőihez lehet kötni. Ugyanakkor komoly szakirodalma van az analóg filmkészítői apparátus kritikai vizsgálatának is. Az utóbbi körbe sorolható munkákban, tanulmányokban az elmélészek rámutatnak, milyen kulturális, optikai, vegytani stb. tudás épült be az analóg kamerába, mely ilyen értelemben soha nem a valóság lenyomatát adja, hanem mindannak a tudásanyagának a „képét” hozza létre, amit az ember a látás folyamatáról az évszázadok során felhalmozott.<sup>[39]</sup> Vagyis az analóg képkészítés egy (optikába, vegytanba) kódolt leképezési technika, még akkor is, ha történetesen a kódolás folyamata nem digitálisan zajlik, és nem pixelekből áll össze a reprezentáció látható eredménye.<sup>[40]</sup> Más szóval: az analóg technika valóságalapja ugyanúgy megkérdőjelezhető, mint a digitális film esetében, jóllehet az utóbbi valóban sokkal nyilvánvalóbban „kódolja” újra és alakítja át a valóságot.<sup>[41]</sup> Azt gondolom tehát, hogy analóg és digitális médiumok segítségével létrejött műalkotásokra is tekinthetünk úgy, hogy nem vesszük figyelembe technicitásukat, és úgy is, hogy figyelembe vesszük azt. Ez tehát csak a kérdésfeltevés irányultságán múlik, és nem hiszem, hogy inherens (új)mediális sajátosság volna.

Dragon Zoltán másik magyarázata nézőpontunk különbségére, hogy én a befogadó oldaláról, ő pedig az újmédiumok technikai oldala felől közelít a problémakörhöz. Mivel a vita fő kérdése (úgy láttam, mindkettőnk számára) a digitális film formanyelve és narratív sajátosságai, ezért ezzel a meglátással teljes mértékben egyet tudok érteni. Valóban úgy tekintek a digitális filmre, mint egy olyan intencionális tárgyra, amit a befogadó, a mozinéző tudatosan észlel. Történetként (mondjuk egy műfaji film esetében) vagy nem történetként (mondjuk egy dadaista film esetében), de legalábbis valamiféle vizuális élményként percipiálja a mozgóképet. És ebből a nézőpontból nem tudok egyetérteni azzal az állítással, miszerint a digitális alapú kép – idézem újra – „nem vizuális kategória immár”. Sem azzal, hogy „a mozgókép alapja – immáron végérvényessé vált – nem a kép maga, hanem a képet létrehozó kód, a programnyelv, a numerikus reprezentáció”. Illetve: hogy az újmozi meghatározó (mediális) üzenete, hogy a „reprezentáció alapvető kondíciójává teszi a kódot”. Attól félek, ilyen alapon azt is mondhatnánk, az analóg filmek alapja és lényege nem

az (egy másodperc alatt 24 képből álló) mozgóképpel, hanem az a kémiai, optikai folyamat, ami fénynyomokat éget az erre érzékeny anyagba, szalagra stb. Nyilván ennek a kérdésnek a tanulmányozása is érdekes egy bizonyos elméleti nézőpontból, de nem a befogadás szempontjából. Reményeim szerint nem elhibázott a néző, a befogadó felől közelíteni a filmhez akkor, amikor a populáris, hollywoodi filmekről, illetve azok narratív sajátosságairól akarunk beszélni – és az én első hozzászólásom ezt igyekezett célozni. Az ilyen típusú filmek ugyanis (Az adatbázis-logika és a film című írásomban vázlatosan kifejtett okokból fakadóan) elsősorban a befogadó élményének „zökkenőmentessé” tételében érdekeltek, a nagyobb profit realizálása okán. És amennyiben erre törekszik egy alkotás, akkor az interfésznek minden létrehozó (digitális) kódot, vegytani, optikai eljárást el kell takarnia, láthatatlanná kell tennie. Éppen úgy, amiképpen a számítógépes játékoknak el kell rejteniük létrehozó mechanizmusait, hogy a befogadó játékelménye „zökkenőmentes” és teljes lehessen. Dragon Zoltán, véleményem szerint, hasonló gondolatot fogalmaz meg, amikor azt írja: a játék befogadója „soha nem tapasztalhatja meg az interfész mögött működő algoritmusokat.” (Az algoritmus terminust itt és az alább következőkben a fenti, dragoni értelemben használom, azaz adatbázisrendező-logikát jelölő fogalomként és nem narratív kategóriaként.)

Egy talán nem túl szerencsés hasonlattal szólva az algoritmust, forráskódot láthatóvá tevő hollywoodi film olyan volna, mint egy szépségverseny vagy body building bajnokság, ahol csonkolt, roncsolt testeket vonultatnak fel. Ez persze igencsak elképzelhetetlen, mivel a szervezők ezáltal durván megszegnék a „szerződést”, melyet a nézőkkel kötöttek, amikor egy ilyen rendezvény tető alá hozásába kezdtek. Az esztétikus, erotikus, vágykeltő testfelszín mögött nem szabad ugyanis a hús, a vér és a csontok sebezhető materialitásának látszania. A szépségverseny vagy a body building-bemutató szempontjából még az is mindegy, hogy a közszemlére tett hibátlan testek éppenséggel hús-vér emberek vagy ne adj isten droidok. Mert a lényeg, hogy ne lássunk be az „interfész” mögé, a bőrfelszín alá. Aztán ott már lehet huzal vagy érrendszer, szív vagy akkumulátor, agyvelő vagy intelligens adatbázis. (Érdekes, hogy Arnold Schwarzenegger többszörös body building-

világbajnok egyik legismertebb filmszerepe a *Terminátor – A halálosztó*, ami egy csúcsra fejlesztett android megformálását jelentette; annyiban ez kétségtelenül nem véletlen, hogy a „természetellenes” izomkötegekkel „telepakolt” test meglehetősen „gépi jelleget??? képes sugallni.) A szóban forgó rendezvényeken csupán az a fontos, hogy ne tárulkozzon fel a vágykeltő test egészségessége (hibátlansága) mögött a hús romlandósága, „idegensége” és – Julia Kristevával szólva – radikális abjekt volta. Ezért nem látszódhat még egy narancsbőr-csík sem, ami megtöri a sérthetetlen egység illúzióját.



Ugyanígy a hollywoodi film „bőre” sem szakadhat (gyűrődhet) fel, nem leplezheti le saját anyagszerűségét, legyen annak létrehozója az analóg vagy éppen a digitális technika. Csak az jelenhet meg a befogadás szintjén, ami a narratíva részévé tud válni (meglátásom szerint a vita korábbi írásaiban említett főszodorbeli filmek mindegyike ilyen, beleértve Dragon Zoltán hivatkozott írásában említett, *Scott Pilgrim a világ ellen* című alkotást is). Ezért állítottam, hogy a narratíva és az adatbázis nem ugyanazon az észlelési szinten lévő entitások. Vagyis: elemezzünk bátran digitális műfaji filmet kettő vagy három programnyelv ismerete nélkül, mint amiképpen ezt eddig is megtettük az analóg filmek vonatkozásában az apparátust meghatározó optika, kémia és persze látás-anatómia beható ismerete nélkül. Feltéve persze, hogy nem olyan kérdésekre vagyunk

kíváncsiak az alkotásokkal kapcsolatban, melyek értelmezéséhez mégiscsak ezekre a (befogadás szempontjából) „háttér” információkra volna szükség.