

Ajánlott irodalom

- Aarseth, Espen. 2008. „Műfaji zavar: a narrativizmus és a szimuláció művészete.” Ford. Czitrom Varga Enikő. In *Narratívák* 7. 159-174.
- Anderson, Chris. 2007. *Hosszú farok. A végtelen választék átírja az üzlet szabályait.* Ford. Darnyik Judit. Budapest, HVG Kiadó
- Anderson, Chris. 2004. „The Long Tail.” In *Wired*, 10.12;
<http://www.wired.com/wired/archive/12.10/tail.html>; 2012.01.05.
- Bukatman, Scott. 2011. „A látvány, az attrakciók és a vizuális élvezet.” Ford. Kisantal Tamás. In *Narratívák* 10. 143-156.
- Ciccoricco, Dave. 2008. „Hálózati kilátások: a kognitív térkép hajtogatása.” Ford. Bene Adrián. In *Narratívák* 7. 68-82.
- Csigó Péter. 2009. *A konvergens televíziózás. Web – TV – közösség.* Budapest, L' Harmattan
- Dinkla, Söke. 2008. „Az elbeszélés művészete – a lebegő mű felé.” Ford. Seress Ákos és Fenyvesi Kristóf. In *Narratívák* 7. 83-101.
- Dragon Zoltán. 2010. „Az erdő kékségének titka, avagy soha ne nyisd ki Pandora szelencéjét!” *Apertúra Magazin*.
<http://magazin.apertura.hu/uncategorized/avatar/711>;
2012.01.05.
- Dragon Zoltán. 2010. „James Cameron hadüzenete a filmelméletnek.” *Apertúra Magazin*.
<http://magazin.apertura.hu/uncategorized/james-cameron-haduzenete-a-filmelmeletnek/808>; 2012.01.05.
- Frasca, Gonzalo. 2008. „Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába.” Ford. Gyuris Norbert. In *Narratívák* 7. 125-142.
- Gerdelics Miklós. 2012. *Machinima – A játék-film.* Digitális Kultúra és Elméletek Kutatócsoport. [Előkészületben.]
- Gerdelics Miklós. 2011. „Műfajok elemeinek virtuális térképe – Az IMDb alkalmazhatósága a filmelméletben.” *Apertúra. Újmédia, digitalizáció*;

<http://apertura.hu/2011/tavasz/gerdelics>; 2012.01.05.

- Gollowitzer Diána. 2011. „Sorozatorgia. Avagy az újmediális környezet hatása a kortárs amerikai fikciós televíziós-sorozatokra.” *Apertúra. Újmédia, digitalizáció*; <http://apertura.hu/2011/tavasz/gollowitzer>
- Grodal, Troben. 2008. „Történetek szemnek, fülnek és izmoknak. Videójátékok, médium és a megtestesült tapasztalás.” Ford. Kiss Miklós. In *Narratívák* 7. 226-256.
- Hansen, Mark B. N. 2011. „Test és kép között: miért »új« az újmédia-művészet?” Ford. Gyuris Norbert. In *Narratívák* 10. 181-197.
- Jay, Martin. 1988. „Scopic Regimes of Modernity”. In *Vision and Visuality*. Szerk. Hal Foster. Seattle, Bay Press, 3-23.
- Jenei Ágnes. 2008. *Táguló televízió. Interaktív műsorok és szolgáltatások*. Budapest, PrintXBudavár Zrt. és a Médiakutató Alapítvány
- Jenkins, Henry. 2008. „A játéktervezés mint narratív építészet.” Ford. Kiss Gábor Zoltán. In *Narratívák* 7. 175-192.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, New York University Press
- Jenkins, Henry. 2011. „Játékok: az új eleven művészet.” Ford. Kiss Gábor Zoltán. In *Narratívák* 10. 236-258.
- Jenny, Laurent. 2008. „Hipertext és teremtés. Egy nagyelbeszélés születése.” Ford. Bene Adrián. In *Narratívák* 7. 58-67.
- Juul, Jasper. 2008. „Narratív játékok? Rövid jegyzet játékokról és elbeszélésekről.” Ford. Pálmai Krisztián és Fenyvesi Kristóf. In *Narratívák* 7. 143-158.
- Kelemen Zsolt. 2011. „Arcade Fire 2.0 és az adatbázis-logika.” *Apertúra. Újmédia, digitalizáció*; <http://apertura.hu/2011/tavasz/kelemen>; 2012.01.05.
- Kellner, Douglas. 1995. *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and the Postmodern*. London, Routledge
- Manovich, Lev. „A film mint kulturális interfész.” *Metropolis. Új képfajták*; <http://www.c6.hu/metropolis/?pid=16&aid=44>; 2012.01.05.
- Manovich, Lev. 2011. „A mindennapi (média)élet gyakorlat.” Ford. Mátyus Imre. *Apertúra. Újmédia, digitalizáció*;

- <http://apertura.hu/2011/tavasz/manovich>; 2012.01.05.
- Manovich, Lev. 2008. „Az újmédia nyelve: Mi az újmédia?” Ford. Gerencsér Péter. In *Új, média, művészet*. 12-45.
- Manovich, Lev. *Deep Remixability*. <http://remixtheory.net/?p=61>; 2012.01.05.
- Manovich, Lev. 2008. „Jövő-kép.” Ford. Keller Annamária. In *Új, média, művészet*. 90-107.
- Manovich, Lev. *Macrocinema*. www.manovich.net/macrocinema.doc; 2012.01.05.
- Manovich, Lev. *Navigable Space*. www.manovich.net/DOCS/navigable_space.doc; 2012.01.05.
- Manovich, Lev. *Posztmédia esztétika*. Ford. KissPál Szabolcs; http://pala.somogy.hu/gyenes/sobabu/index.php?option=com_content&task=view&id=30&Itemid=77; 2012.01.05.
- Manovich, Lev. *Remixelhetőség*. <http://mediaremix.hu/remix1/letolt/manovich.pdf>; 2012.01.05.
- Manovich, Lev. *Understanding Hybrid Media*. www.manovich.net/DOCS/hybrid_media_pictures.doc; 2012.01.05.
- McLuhan, Marshall. 2001. *A Gutenberg-galaxis: a tipográfiai ember létrejötte*. Ford. Kristó Nagy István. Budapest, Trezor Kiadó
- McLuhan, Marshall. 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York, New American Library, Times Mirror
- Messaris, Paul. 1994. *Visual Literacy: Image, mind and reality*. Boulder, Colo.: Westview Press
- Miskolczi Csaba. 2008. *Képernyők (h)arca. Tudósítás Digitániából, a televízió, az internet és a mobil új világából*. Budapest, HVG Kiadó Zrt.
- Mulvey, Laura. 2000. „A vizuális élvezet és az elbeszélő film.” Ford. Juhász Vera. *Metropolis* no. 4. <http://www.c6.hu/metropolis/?aid=118&pid=16>; 2012.01.05.
- Musser, Charles. 2011. „A korai mozi újragondolása: az attrakciók és a narrativitás mozija.” Ford. Szommer Gábor. In *Narratívák 10*. 125-142.

- Nepusz Tamás. *Reconstructing the structure of the world-wide music scene with Last.fm.* <http://sixdegrees.hu/last.fm/index.html>; 2012.01.05.
- Rheingold, Howard. 1994. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier.* New York, Harper Collins
- Ryan, Marie-Laure. 2008. „Veremtárak, keretek és határok, avagy narratívák a számítógép nyelvén.” Ford. Fenyvesi Kristóf. In *Narratívák* 7. 23-57.
- Sághy Miklós. 2009. Makacs realizmus, avagy miféle fikció a (képi) valóság? *Apertúra Film-Vizualitás-Elmélet*, tavasz. <http://apertura.hu/2009/tavasz/saghy>; 2012.01.05.
- Sipos Balázs. 2011. „A 21. századi akciófilm eredete? Történetmesélés és az akció integritása Christopher Nolan *Eredet* című filmjében.” *Apertúra. Újmédia, digitalizáció*; <http://apertura.hu/2011/tavasz/sipos>; 2012.01.05.
- Steinberg, S. H. 1959. *Five Hundred Years of Printing.* New York. Criterion.
- Stóhr Lóránt. 2011. „Valóságmozi a digitális korban. A fikciós és a dokumentumfilm újraértelmezése a *Nem vagyok a barátod* DVD-szövegében.” *Apertúra Film-Vizualitás-Elmélet*, ősz; http://apertura.hu/2011/nyar/stohr_valosagmozi_a_digitalis_korl_vagyok-a-baratod; 2012.01.05.
- Szakács István. 2011. „Tron: Örökség. Az algoritmusok játszámája.” *Apertúra Magazin*. <http://magazin.apertura.hu/uncategorized/tron-orokseg-az-algoritmusok-jatszamaja/1102>; 2012.01.05.
- Tarnay László. 2011. „Az eredeti eszméje és az új médiumok. Kiarosztami: *Hiteles másolat* című filmje alapján.” *Apertúra. Újmédia, digitalizáció*; <http://apertura.hu/2011/tavasz/tarnay>; 2012.01.05.

Apertúra Film-Vizualitás-Elmélet. Újmédia, digitalizáció. 2011. Szerk. Dragon Zoltán – Gollowitzer Diána. tavasz;

<http://apertura.hu/2011/tavasz/tartalom>; 2012.01.05.

Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában. 2008. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós. Budapest, Kijárat Kiadó

Narratívák 10. A narrációtól az attrakcióig. 2011. Szerk. Kiss Gábor Zoltán. Budapest, Kijárat Kiadó

Television After TV. Essays on a Medium in Transition. 2004. Szerk. Lynn Spiegel és Jan Olson. Durham - London, Duke University Press

Television Studies After TV. Understanding Television in the Post-Broadcast Era. 2009. Szerk. Graeme Turner – Jinna Tay. London – New York, Routledge

Új, média, művészet. 2008. Szerk. Gerencsér Péter. Szeged, Universitas Szeged Kiadó

Jegyzetek

* Sággy Miklós jelen kötetben közölt tanulmányai a Bolyai János Kutatási Ösztöndíj támogatásával készültek.

[1] „database” Britannica Online. <<http://www.eb.com:180/cgi-bin/g?DocF=micro/160/23.html>> hozzáférés dátuma: 1998. november 27.

[2] A Grolier kiadó gondozásában már 1985-ben megjelent az *Academic American Endyclopedia* című, szöveget tartalmazó CD-ROM. Az első multimédiás enciklopédia a *Compton MultiMedia Encyclopedia* 1989-ben jelent meg.

[3] <http://www.teleportacia.org/anna>

[4] David Bordwell és Kristin Thompson a következőként határozza meg a

motiváció jelentését: „Mivel a filmeket emberek alkotják meg, azt várjuk a film minden egyes elemétől, hogy valamilyen okkal szerepeljen. Ez az ok motiválja az adott elemet”. Íme néhány példa a motivációra: „Amikor Tom leugrik a léggömből, hogy egy macskát üldözzön, azáltal tesszük motiválttá a tettét, hogy felidézzük azt, ahogyan a kutyák rendszerint viselkednek olyan helyzetekben, amikor feltűnik egy macska”. „Az, hogy egy szereplő átsétál egy szobán, arra motiválhatja a kamerát, hogy kövesse a történéseket, és a szereplőt a keretben tartsa.” (Bordwell-Thompson 1997, 80)

[5] Ez igaz a procedurális programozási paradigmára. Egy objektumorientált programozási paradigmában, amelyet az olyan számítógépes nyelvekkel fejezünk ki, mint a Java és a C++, az algoritmusokat és az adatstruktúrákat együttesen objektumokként modellezzük.

[6] *Mediamatic* 8, no. 1 (1994 nyár), 1860.

[7] <http://www.amazon.com/exec/obidos/subst/misc/company-info.html/>, <http://www.oracle.com/database/oracle8i/>, hozzáférés dátuma: 1998. november 28.

[8] <http://artnetweb.com/guggenheim/mediascape/shaw.html> [Néhány a Manovich által megadott webcímek közül már nem érhető el. – A szerk.]

[9] Harwood: *Rehearsal of Memory*. CD-ROM (London: Artec and Bookworks, 1996.)

[10] <http://www.telepresence.com/MENAGERIE>, hozzáférés dátuma: 1998. október 22.

[11] <http://jefferson.village.virginia.edu/wax/>, hozzáférés dátuma: 1998. szeptember 12.

[12] <http://www.cs.msu.su/wwwart/>, hozzáférés dátuma: 1998. október 22.

[13] A jelöletlenség elméletét először a prágai iskola nyelvészei dolgozták ki fonológiai vonatkozásban, később azonban a nyelvészeti elemzések minden szintjénre kiterjesztették. A „szuka” kifejezés például jelölt terminus, míg a „kutya” jelöletlen, a „szuka” terminus ugyanis csak a nőtényt jelöli, a „kutya” viszont mindkettőt.

[14] Ez az elemzés sok interaktív számítógépes installációra is alkalmazható. Az ilyen installáció felhasználója saját képével van jelen, ezáltal megvan a lehetősége arra, hogy játszon ezzel a képpel és megfigyelje, hogy a mozdulatai hogyan idéznek elő különböző effektusokat. Másfelől elmondható, hogy a legtöbb újmédia függetlenül attól, hogy megjeleníti-e a felhasználó képét vagy sem, nárcisztikus érzéseket aktivál, hiszen a felhasználó tetteit és azok hatásait képviseli. Más szóval egyfajta új tükörként működik, amely nemcsak az emberi képet tükrözi, hanem a személy tetteit is. Ez egy másfajta nárcizmus, nem passzív elmélkedés, hanem akció. A felhasználó a képernyőn mozgatja a kurzort, ikonokra klikkel, használja a billentyűzetet stb. A monitor ezeket a cselekvéseket tükrözi, akár egy tükör. Ez a tükör sok esetben nemcsak egyszerűen visszatükrözi, de nagyban felerősíti a felhasználó cselekedeteit. Ez a második olyan jellemző, amely a hagyományos nárcizmustól különbözik. Ha például egy mappa ikonra klikkelünk, aktiválunk egy hanggal kísért animációt. Ha egy játék során leütünk egy bizonyos billentyűt, a játékban szereplő karakter megmászik egy hegyet stb. A GHU (grafikus felhasználói felület) azonban a felerősítés nélkül is tükörként funkcionál, a felhasználó képét folyamatosan képviselve a képernyőn mozgó kurzor formájában.

[15] <http://www.tem-nanterre.com/greenaway-100objects/>, hozzáférés dátuma: 1998 november 3.

[16] Greenaway: *The Stairs—Munich—Projection 2*. 47-53.

[17] Azt mondhatjuk, hogy Vertov az adatbázis elemeinek úgy adott értelmet, hogy a „Kulesov-effektust” alkalmazta azok besorolására.

[18] A nyelvészet, a szemiotika és a filozófia a metanyelv fogalmát

alkalmazza. A metanyelv a tárgynyelv elemzéséhez használt nyelv. Így a metanyelvre úgy is gondolhatunk, mint egy másik nyelvről szóló nyelvre. A metaszöveg egy olyan szöveg, amely a metanyelven szól egy tárgynyelvű szövegről. Egy HTML fájl például egy olyan metaszöveg, amely egy honlap szövegét írja le.

[19] Nem szabad elfelejtenünk, hogy számos időbeli montázstechnika még mindig újdonságnak számított az 1920-as években. Egy kortárs néző számára ezek töltötték be a speciális effektusok szerepét, mint például az 1990-es évek nézője számára a 3D-s karakterek. A Vertov-filmek nézőinek tehát akkoriban a film valószínűleg különleges effektusok egy hosszú sorozata volt.

[20] A remedializáció fázisán bizonyos értelemben minden új médium, technikai eszköz átmege; gondoljunk csak az első autókra, melyek a lovas hintót mintázták, csúnyábban fogalmazva: *rekontextualizálták* az új, gépesített feltételek közt, részben azért, hogy a felhasználók számára az ismerősség köntösében jelenjen meg az új találmány, és ily módon elfogadhatóbb legyen a forradalmi újítás. De ugyanígy a számítógép interfészén, monitorján megjelenő információk is a korábbi médiumok (televízió, könyv) formátumát utánozzák, attól függően, hogy (mozgó)képi vagy éppen szöveges információt láthatunk-e a képernyőn; jóllehet ezen adatok tárolása és feldolgozása már digitális formában történik. Vagyis ezeket a médiaformákat a számítógép *remedializálja*.

[21] Idézi: Dragon 2009

[22] Vö. a camera obscura „egy tárgy, amiről valamit mondunk, és ugyanakkor egy tárgy, amit használunk. Olyan színtér, ahol egy diszkurzív képződmény materiális szokásokat metsz”. Jonathan Crary camera obscurára vonatkozó állítása, meglátásom szerint, a számítógép „kettős megjelenésére” is igaz, vagyis ennek a médiumnak (mint talán a legtöbbnek) szintúgy létezik egy materiális és egy diszkurzív létmódja. (1999, 46)

[23] Manovich megjegyzi, hogy ez a szembenállás nem új keletű, hiszen a

regény és enciklopédia formájú tudásanyagok rögzítésében már 18. században megfigyelhető volt e különbségtétel. (Manovich 2001)

[24] Érdekes talán megemlíteni, hogy Almási Miklós *A mozaik-tudat posztmodern víziói* című cikkében meggyőzően bizonyítja, hogy a híradó-klippek alapján szerveződő tévéműsorok – amelyek a fikciós és a valóságelvű műsortartalmakat vegyítik, és amelyeket akár tovább montázsolhatunk, variálhatunk a távirányító segítségével – milyen módon alakítanak ki egy olyan tudatformát, mely az információk rendezetlen, és nem is mindig koherens halmazából áll. Vagyis az elektronikus korszak emberének látásmódja: „mindenből egy kicsit. A tudáskészlet olyan darabokból áll, melyek különböző fiókokba vannak elzárva, s a fiókok között nincs átjárás. Nem is kell, mert a mozaikokkal könnyebb boldogulni; a kontextusokkal mindig baj van, újabb és újabb »átírást« igényelnek, kiderül, hogy minden másképpen van.” Az így szerveződő mentális struktúrát Almási a posztmodern mozaik-tudatnak nevezi, és meglátásom szerint, ennek a szerveződés- és működésmódja kísértetiesen hasonlít arra az adatbázis logikára, melyről Manovich beszél, és amely, véleménye szerint, háttérbe szorítja a narratív, koherens struktúrát létrehozó szerveződésmódokat. (Almási 1993, 251)

[25] Szóban forgó írásában Dragon éppen az alapvető, mélyreható változásokat figyelmen kívül hagyó remedializációs elméletek ellen (is) érvel. (Dragon 2009)

[26] Vö. még uo.: „az új filmes nyelv – ami tulajdonképpen már csak annyiban emlékeztet a klasszikus filmre, hogy moziban mutatják be, ám minden egyes filmkészítési szintje szoftveralapú és az adatbázis logika működteti.”

[27] Ugyanakkor nem kizárt az sem, hogy a legtöbb félreértés a témával kapcsolatban az *adatbázis-logika* mint fogalom meghatározásának pontatlanságában keresendő. Manovich például a filmet egyszer narratív logikájúnak nevezi, máskor pedig éppen arról beszél, hogy a film alapvetően adatbázis-logika által vezérelt, hiszen minden film létrejötte során átmegy az adatbázislét fázisán. Adatbázisnak tekinthető ugyanis „a

forogtatás során összegyűlt anyag, különösen mivel a film menetrendjét nem a film narratívája, hanem a gyártás logikája szabja meg. A vágás során a vágó ebből az adatbázisból építi fel a film narratíváját egyedi útvonalakat képezve a minden lehetséges elkészíthető film fogalmi terén keresztül. E tekintetben minden filmkészítő minden filmben foglalkozik az adatbázis-narratíva problémával, de csak néhányuk teszi ezt tudatosan.” (Manovich 2001) Ezen argumentáció szerint akár a műfaji filmek is adatbázisalapú filmeknek tekinthetők, hiszen az egyedi filmek nem tesznek mást, mint a műfajok véges (műfaji) eszközkészletének elemeit variálják a rendező elképzeléseinek megfelelően. Más szóval: ugyanazt a műfaji adatbázist használják saját alkotói céljaik megvalósítására. Hasonló definíciós problémával találkozunk Dragon említett munkájában is, hiszen a fentebb már idézett szakaszban a narratíva szintjén megjelenő változásként írja le az adatbázis-logika térnyerését, majd pedig a későbbiekben egy sokkal *általánosabb*, mondhatni a filmkészítés minden szintjét átjáró elvként jellemzi ugyanezt a logikát: „a Hollywood 2.0, az új filmes nyelv – ami tulajdonképpen csak annyiban emlékeztet a klasszikus filmre, hogy moziban mutatják be, ám minden egyes filmkészítési szintje szoftveralapú és az *adatbázis logika* működteti.” (Dragon 2009) [kiemelés tőlem: S. M.] Vagyis oda érkezik el végül, ahonnan el akart kanyarodni, a (filmnyelvi) „felszín érintő” általános megállapításokig, ahogy ő fogalmazott ugyanezen írásában.

[28] Steven Regelous kifejezetten a filmhez készített Massive szoftvere segítségével – erről bővebben lásd: Thompson, Kristen Moana: Scale, Spectacle and Movement: Massive Software and Digital Special Effects in *The Lord of the Rings*. In Ernest Mathisj és Murray Pomerance szerk.: *From Hobbits to Hollywood: Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*. Amsterdam, Rodopi, 2006. 288

[29] Nyilván ez az állítás csak akkor tartható fenn, ha az adatbázis definíciójába beleértjük a rendezetlenség, ok-okozati összefüggéstelenség kritériumát. E kritériumot mindazonáltal maga Manovich is többször figyelmen kívül hagyja. Ezt teszi például akkor is, amikor a filmkészítés muszter anyagait „adatbázisoknak nevezi”, holott ezek az anyagok már egy nagyobb összefüggésrendszer, nevezetesen a film átfogó

narratívájának szempontjából kerülnek leforgatásra, azaz nagyon is *rendezett* anyagok (vö. Manovich 2009a).

[30] Vö. „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 sorként kezeli, amelyhez nem rendel semmiféle sorrendet, pláne nem ok-okozatit.*” (Dragon 2011a) [saját kiemelés – S. M.]

[31] A videojátékok és a „hagyományos” narratívák összevetésének problémáiról alapos és szemléletes összefoglalást olvashatunk Kiss Gábor Zoltán *Iteráció és dizájn a videojáték elméletben* című írásában (Kiss 2011b). Valamint a *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában* című gyűjteménykötet második fejezetének tanulmányai is fontos szempontokra mutatnak rá a szóban forgó összehasonlítás vonatkozásában (Fenyvesi–Kiss Miklós 2008)

[32] Ehelyütt persze nem azokra a műalkotásokra gondolok, amik reflexív módon éppen saját anyagszerűségüket állítják a középpontba.

[33] Eredeti oldal: <http://www.insideyoursearch.com/> - bemutató: <http://www.youtube.com/watch?v=BH0ZLMcmiaQ>

[34] Lásd: <http://www.wwwwwwwww.jodi.org>

[35] Lásd: <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>

[36] A film narratív hegemoniáját vizsgáló és az újmédia tükrében kritizáló argumentumait Kiss Gábor Zoltán foglalja össze a *Narratívák 10.* kötethez írott előszavában: A narrációtól az attrakcióig: az elbeszélés szerepének filmes újraértelmezése. *Narratívák 10. A narrációtól az attrakcióig.* 2011. Szerk. Kiss Gábor Zoltán. Budapest: Kijarat Kiadó, 9-32.

[37] Ilyen szempontból vizsgálja például a nevezett szerző műveit Kulcsár-Szabó Zoltán az *Író gépek* című kitűnő tanulmányában. (Kulcsár-Szabó

2006)

[38] Roland Barthes részben e két fogalom segítségével írja le a fotó befogadásának élményét. (vö. Barthes 1985)

[39] Mindezekről a kérdésekről részletesen írtam már *A film mediális üzenetének néhány sajátossága* című írásomban. (Apertúra 2007/tél. (<http://apertura.hu/2007/tel/saghy>; 2011. 08. 25.)

[40] Rudolf Arnheim például a *Film mint művészet* (1932) című munkájában nagyon meggyőzően érvel amellett, hogy az analóg technika milyen módon *kódolja* a film formanyelvébe látási tapasztalatunk bizonyos elemeit; ám fő törekvése szóban forgó munkájában mégiscsak az, hogy rámutasson, milyen nagy mértékben különbözik a valós látásérzékelés a filmkép érzékelésétől, s ily módon bizonyítsa: a filmkép nem a valóság mechanikus leképezése csupán. (Arnheim 1985)

[41] D. N. Rodowick rámutat, amikor a digitális film tanulmányozásakor feltesszük a kérdést, *mi is a film* az újmediális környezetben, akkor rá kell jönnünk arra, hogy a korábbi (analóg) technológiára vonatkozóan sem adhatunk egy ilyen kérdésre megnyugtató választ. A film ugyanis (akár analóg, akár digitális) – állítja Rodowick – hibrid médium, melynek nincsen állandó identitása, és ebből következően tanulmányozásakor sem támaszkodhatunk egy ontológiailag jól megalapozott diszciplináris keretre. (vö. Rodowick 2007, 12–23) Azt gondolom, ehhez hasonlóan, amikor azt a kérdést tesszük fel a digitális filmmel kapcsolatban, hogy milyen annak viszonya a valósághoz, akkor nem szabad elfelejtkezni arról, hogy az analóg technológia és a valóság viszonyának vizsgálata is meglehetősen problémás feladat.