

Árva Márton PIXELVALÓSÁG

A digitális képközpont széleskörű elterjedése lassan két évtizede gerjeszt heves vitákat a mozgóképzelméletek területén. A hagyományos analóg fotográfiai módszerek közvetlen kémiai reakcióival szemben az új technológia matematikai műveletek alapján rendez el a látvány érzékelésekor keletkezett elektronikus töltéseket. Ez az alapvető változás pedig elrettentő, a filmművészet végét hirdető, illetve a beköszöntő „forradalmat” lelkesen üdvözlő megnyilvánulásokat is a felszínre hozott. A reakciók két szélsőséges irányát az a feltételezés köti össze, hogy az új technológiai környezetben a teljes hagyományos filmelméleti fogalomkészletet le kell cserélni. Eszerint szenzorok és számítógépek közbeiktatása gátat vet a valóság tárgyai és azok mozgó képei közé, tehát többé nem lehet érvényes a kizárólag fotokémiai eljárásokkal előállított képközpont korából eredő realista filmelmélet sem. Az elcsendesülőben lévő elméleti-filozófiai diskurzushoz a gyakorlat szolgáltat újabb szempontokat. Mint minden technikai újításnál, a digitális eszközök esetében is előtérbe tolakszik a dilemma, hogy mire használhatók a korábban nem látott lehetőségek. A kurrens példák között szemezgetve valóban felmerül a filmes realizmus gyökeres átalakulásának lehetősége, ám ez nem elsősorban „a digitális fénykép ontológiájának”^[1] kérdését, hanem a teljes vizuális környezet és a valóságról szerzett információk digitalizációját érinti.

digitális manipulációk

Pálos Máté *Digitális azonosulás – Az új képközpont módszerek hatása a történetmesélésre* című 2011-es esszéje a fénykép valóságképezési adottságainak és az elbeszélés sajátosságainak (át)alakulása szempontjából foglalja össze a digitális technológiával bekövetkezett korszakváltást hirdető, illetve a radikális változást tagadó érveket. A kultúra szoftveresedését kutató Lev Manovich és az ösfilmekhez kapcsolódó, leginkább „*az attrakciók mozija*”-teóriája] révén ismert filmtörténész, Tom Gunning kulcsszövegeinek összevetéséből nemcsak az vonható le, hogy „a kép valósághoz való ikonikus kapcsolata mindig adott, és a digitális manipulációkkal sem vesztet el” (Pálos, i. m.), vagyis hogy korai lenne temetni a mozgóképi realizmust. A szövegben láthatóvá válik a két oldal érvelésének különböző perspektívája is. Manovich arra alapozza gondolatmenetét, hogy a digitális mozgóképeken a valóságból képre vitt tartalom a készterméknek csak egy rétegét alkotja, amiket különféle számítógépes eljárások hoznak végleges formába, így „a digitális film könnyedén a festészethez válik hasonlóvá” (uo.), „Gunning az analóg-digitális váltást az információtárolási mód különbségében látja” (uo.). A fényképek értékelése, tehát a befogadás szempontjából szerinte nincs drasztikus törés a kémiai eljárások és a szenzoros-matematikai alapú leképezés között. „Ezért lehetséges például, hogy a digitálisan készített fényképek elfogadottak útlevefényképként.” (uo.)

Georges Méliès: *Utazás a Holdba (1902)*

A kétfajta megközelítés különbségét az adja, hogy az egyik oldal az alkotás valóságtól elrugaszkodó lehetőségeit vázolja fel, az ellenérvek a művek hordozó anyagának kérdéseivel foglalkoznak. Ez a két szempont a polémia két legfontosabb alappilléreként szilárdult meg, melyek a kifulladás elméleti viták mellett rendre előkerülnek [a gyakorló filmkészítők nosztalgikus celluloid-védőbeszédeiben](#) is. Valószínűleg a végtelenségig lehet majd birkózni az ilyen típusú érvekkel, hiszen az egymásra fényképezés, a filmkép különböző részekből történő összemontírozása vagy a kockák átfestése és retusálása szinte egyidős a mozgókép születésével – lásd az ilyenkor már-már kötelező jelleggel hivatkozott Georges Méliès 1900-as évekbeli munkáit –, másrészt az is igaz, hogy az élőszereplős filmkészítés mai fősodrában tényleg rendkívül lecsökkenhet a közvetlen valóság leképezéséből eredő látvány aránya. Hasonlóképpen: a filmszalag százéves előnye az elektronikus adattárolással szemben örökké hivatkozható marad a konzervatívabb megszólalók számára. A celluloid egyik legnagyobb védelmezőjét, [Martin Scorsese-t idézve](#): „Minden HD-ben készített munkánk a filmszalag látványának rekonstruálására tett kísérlet... És azt sem szabad elfelejtenünk, hogy még mindig a celluloid a művek megőrzésének legjobb eszköze. Az egyetlen, ami biztosan kiállja az idő próbáját. Arról nincs biztosítékunk, hogy a digitális információ mennyire tartós, de azt tudjuk, hogy a film – rendes körülmények között,

elővigyázatosan tartva – nagyon.”

A nagy Gatsby (2013) „filmecsete”

Az analóg és a digitális időről időre kicsúcsosodó szembeállításában gyakran elhanyagolják a nézői élmény valószerűségének szempontját. Pedig ez perdöntő érv lehetne bármelyik oldal számára, mégsem gyakori a technológiát övező „hitvitában”[2], mert az a tény, hogy a digitális kép nem kötődik indexikusan a valósághoz, nem jelenti a realiztikus filmnyelv végét. A realizmus kezdetektől az alkotók és befogadók között elfogadott konvenciórendszer, az adott műben használt eszközök és gesztusok összessége, nem pedig a filmkép szigorúan vett valóságtartalmának mértéke. Bármelyik korszakban találhatunk példákat a hagyományos „realista” filmnyelven megjelenített irreális történetekre, és arra is, hogy akár radikálisan új technológiák – esetleg manipulációk – visznek közelebb a valóság egy-egy szeletéhez, illetve újfajta valószerű látványokhoz.

pixelfestők

Tiago de Luca *Realism of the Senses: A Tendency in Contemporary World Cinema* [3] (Az érzékek realizmusa: A kortárs világfilm sajátos tendenciája) című tanulmányának tétje a digitális korszakkal bekövetkezett törésvonal értelmezése. A szerző a jelenséggel összefüggésben magyarázza a nem-nyugati művészfilm megnövekedett érzékenységét az érzéki, testi vonatkozásokat előtérbe helyező valóságélmények és az időben elnyújtott megfigyelésre alapozó fogalmazásmód iránt.[4] A szöveg mégis leszögezi, hogy realizmus-mániánk „a digitális korban nemhogy csökkent volna, nagyobbak tűnik, mint valaha” (185. o.). Utalva a televízióban megfigyelhető valóságshow-boomra, a doku-reality műsorok népszerű műfajaira vagy a YouTube amatőr mozgóképeket terjesztő platformjára, de Luca kiemeli, hogy a digitális technológia legalább annyira kedvez a realiztikus ábrázolásra törekvő alkotóknak, mint a „pixelfestőknek”. A kisebb, kevésbé zajos és adott esetben külön stábot sem igénylő felvételi módok miatt akár észrevétlenül is elkészülhetnek olyan képsorok, amelyek a kamera kelletlen jelenlétének tudatától is képesek megóvni a történéseket, így a művek soha nem látott közvetlenséggel hatnak.



Pillanatkép Aryan Kaganof SMS Sugar Man (2005-2006) című, mobiltelefonnal forgatott filmjéből

A valóságérősséget a minél mozgékonyabb és rejtőzködőbb felvevőgéppel összekapcsoló különböző elképzelések rendre lelkesen üdvözölték a filmtörténet technikai újításait. A 60-as években a kézi kamera és a direkt hang elterjedését például a *direct cinema* dokumentumfilmjei használták ki (lásd például a Maysles-fivérek vagy Robert Drew munkáit). A 90-es évek egyik legfontosabb realista játékfilmes tendenciája, az önmegtartóztató szabályrendszeréről elhíresült *dogma95-mozgalom*[5] pedig valójában az egyszerűen kezelhető, kompakt DV-kamerák révén valósította meg „a filmkészítés demokratizálását”. Az utóbbi években megfigyelhető az „intimitás, közvetlenség és hétköznapiság”[6] realista ihletésű szentháromságával meghatározott, mobiltelefonokkal készített filmek trendszerű megjelenése is, amelyek bemutatására exkluzív fesztiválok is létesültek. Ugyanakkor a tiszta objektivitásra törekvés talán legfontosabb mai úttörője a Harvard Egyetemen működő Sensory Ethnography Lab, melynek filmjei gyakran egyáltalán nem emlékeztetnek a megszokott „valóságú” látványra, és számos olyan szekvenciát is tartalmaznak, amit a dokumentációban gyökerező felvételi mód ellenére is leginkább absztraktként lehetne leírni. Az antropológus-kollektíva a legújabb digitális rögzítő eszközöket minden korábbinál objektívebb dokumentumfilmek készítésére használja. 2012-es *Leviathan* című munkájuk például egy halászhajón elhelyezett, a hálókban sodródó vagy a kifogott halak között úszkáló GoProk (apró digitális extrém sport-kamerák) képeit rendezi össze egy mindennemű emberi manipulációtól mentes, komótosan hömpölygő valóságmasszává, ami hagyományos felvételi módokkal elérhetetlen lenne.

A Leviathan (2012) részlete

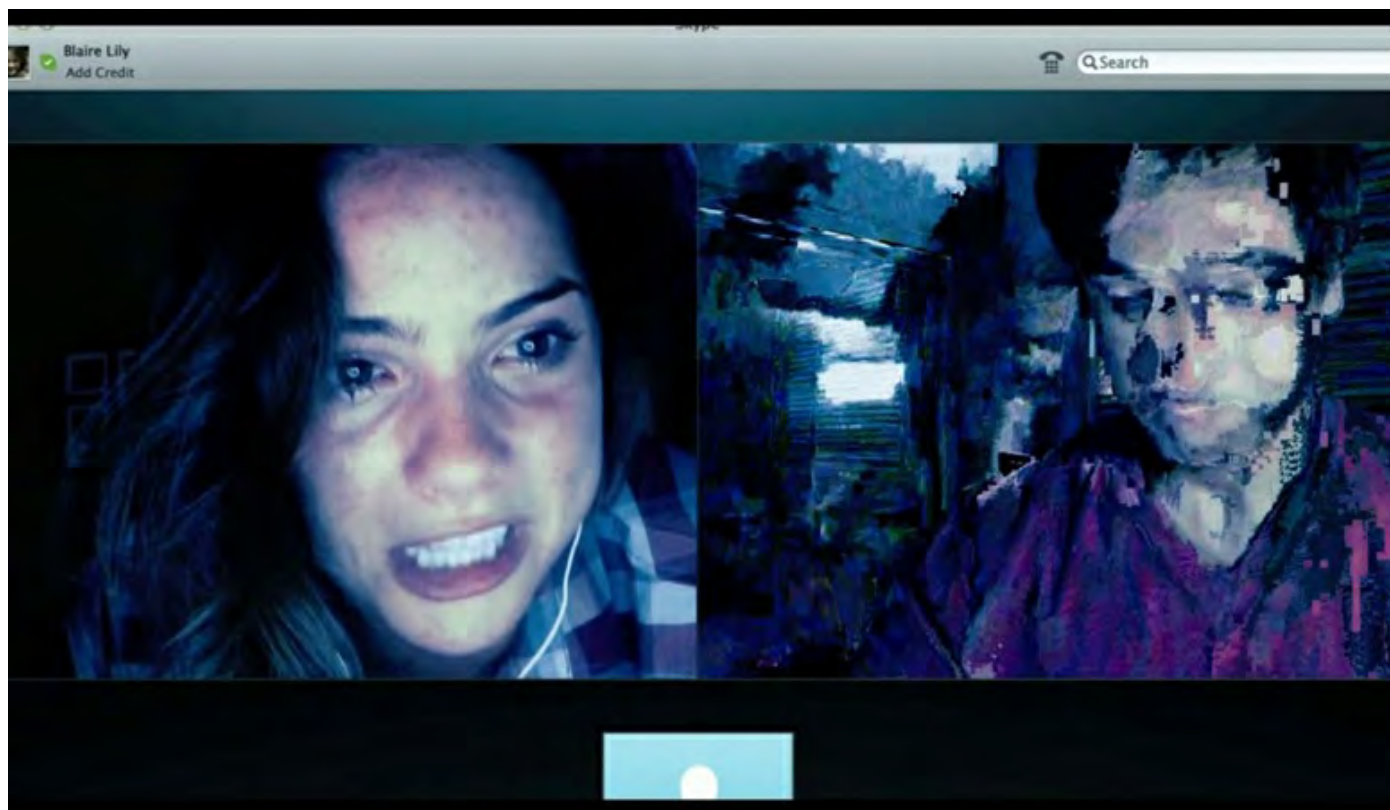
A digitális képkészítés felhasználásában tehát kétség kívül megtaláljuk a hiteles valóságábrázolásra törekvést, még ha ez újfajta perspektívák elterjedését jelenti is. A kérdés azonban megközelíthető ellenkező irányból is, a közös realitás-élmény technológia-függése felől. A 90-es években megrázónak induló váltás mára hétköznapijaink olyannyira szerves részévé vált, hogy a kézi kamera, a nagy mélységélesség, a hosszú beállítások vagy az epizodikus történetmesélés hagyományosan realista eszközei már nem feltétlenül jelentik a valóságérzékelésünknek leginkább megfelelő kódrendszert. Erre reagál az utóbbi években egyre inkább felerősödő filmkészítési trend, ami az ember mindennapi tájékozódásának megváltozott módozatait emeli a vizuális világ fontos szervezőelvévé, és képernyők, Facebook-bejegyzések vagy chat-ablakok képein bontja ki a cselekményt. Ennek érzékletes példája a *10 000 km* című munka, az egyik első nagyjátékfilm[7], ami úgy közelíti meg az érzelmi-pszichológiai valóságérősséget, hogy szinte több jelenetet mutat Skype-beszélgetések formájában, mint a hagyományos képalkotás útján, ezzel formailag is felidézi a nézőben az interneten keresztül folytatott interakció mindennapi élményét. Az ilyen típusú alkotások számára a digitális képi minőségek és a valóság összefonódása már nem cél, hanem eszköz, a hitelesség zálogaként bevetett valóság-effekt.

valóságdeficit

A számítógépes médium beépülését az ember percepciójába – mint a technika legtöbb korábbi fejlődési ugrását – leginkább a természetfölötti motívumok, bűnesetek és félelmek megjelenítését célzó filmkészítői stratégiák igyekeznek kiaknázni. Ezeknek az eredendően szokatlan vagy hihetetlen élményeket megjelenítő alkotásoknak alkalmazkodniuk kell a médium sajátosságaihoz, hogy „valóságdeficit” tartalmuk hihető, illetve hatásos legyen. Varró Attila *A Kép és a Szörny* című tanulmányában fogalmazza meg, hogy a korai horrorfilm a rendelkezésre álló technika tökéletlenségeiből adódó szorongások kivetüléseit vitte vászonra, és többek között „a Vámpír a fényérzékeny negatív révén történő képrögzítés metaforája, a Múmia az idő konzerválását, a fénykép halhatatlanságát testesíti meg, az ember-gép féllények, mint a Gólem vagy Frankenstein monstruma pedig a mechanikus képrögzítés lélekfosztó mivoltától való primitív félelem kivetülései.” (Varró, i. m.)

Az érvelés szerint a különféle óriások, torz lények vagy a hullafehér arcokba mélyülő éjfekete szemgödrök eredetét a szokatlanul nagy vetítési méretben, az olykor csak kezdetleges leképezésre alkalmas optikákban, illetve a vörös színárnyalatokra érzéketlen nyersanyagban kell keresnünk. És mivel ezek a klasszikus szörnyalakok a valóság „hibás” megragadásából adódó félelmünkön élősködnek, a technikai fejlődés adott pontján – az ötvenes évektől, amikor a

mozgókép már „átlép egy tökéletesebb valóságábrázolás látványvilágába” (uo.) – háttérbe is szorulnak. Hasonló logikát követve érthetjük meg például a 90-es évek digitális fordulatának hajnalán virágkorukat élő kézi kamerás oknyomozó riportok, a pixeles home videók és mindent behálózó biztonsági kamerák vizuális környezetére rátelepedő *found footage*, vagyis „talált filmes” irányzat darabjait. Ezek a képi megfogalmazás tökéletlenségeit a realitás sokkjaként próbálják eladni, kezdetben akkora sikerrel, hogy az ebből kialakult kisebb hisztéria „ma már ugyanolyan legendás, mint 1938-ban, Orson Welles *Világok háborúja* c. rádióadaptációjának hallatán Amerikában.” [8] A beszámolók szerint az első ilyen áldokumentumot, egy 1992-es *Ghostwatch* című szellemjárásokat felderítő BBC-adást a nézők egy része valóságnak érzékelte. Az elmúlt néhány évben a gyors reagálású riogató filmek már a számítógép-képernyő felületét is lelkesen használják, lásd az élő webkapcsolat terrorjára épülő *Open Windows* vagy a széteső képpontok mögé rejtő entitásokkal sokkoló *Unfriended* példáit. Mindez egyértelműen jelzi, hogy a monitor mára ugyanolyan fontos és hiteles információforrás, mint a biztonsági kamera vagy az analóg fénykép.



Az *Unfriended* (2014) képkockája

Ma már a számítógépes képernyő történéseit rögzítő technika dokumentumfilmes alkalmazására is találunk példát, ami ugyancsak azzal szembesít, hogy a valóságról szerzett információink nagy része sokszoros digitális átkódoláson keresztül jut el hozzánk. Az ilyen filmképeknek talán mégis szorosabb a kapcsolatuk az általunk megtapasztalt világgal, mint elsőre gondolnánk. Kevin B. Lee *Transformers: The Premake* című dokumentumfilmje egy számítógép képernyőjére gyűjti az amatőr felvételek és internetes szövegek által felhalmozott információömböt, ami egy adott esemény – történetesen a digitális filmet a valóságból kivezető útként tételező Michael Bay-film forgatása – kapcsán eljut az egyénhez. Ahogy [Lichter Péter is megjegyzi](#) a teljes egészében szoftveres úton létrehozott mű kapcsán: „a valóság minden részletéről lehet lassan mozgóképes nyomot találni, vagy kreálni – így akár minden eseményt meg lehet mutatni különböző szemtanúk nézőpontjából, akár párhuzamosan, akár egy folyamatos történésévé összeállítva.” Ha a számítógép érzékszerveit a mindennapokban is legalább akkora intenzitással használjuk, mint testünk fizikai ingereket feldolgozó receptorait, akkor ez szinte törvényszerűen vonja magával a valóságreferencia képi kritériumainak átalakulását is.

Kevin B. Lee: *Transformers: The Premake*

„A valóság előtérbe helyezése a filmben mindig is döntés kérdése, vagyis szándékos stratégiák eredménye volt, már jóval a digitális kép megjelenése előtt.”^[9] A digitális kép valóságrepresentációja tehát elsősorban alkotói megfontolások függvénye. Így ha az analóg-digitális váltásból következő törésvonalakat vizsgáljuk, valószínűleg nem a realitáshoz fűződő közvetlen kapcsolat hiánya vagy az ikonikus hasonlóság megléte szolgál majd messzemenő tanulságokkal, és nem a korai „celluloidfestők” örököseként fellépő „pixelfestők” tevékenységében találhatjuk a lényegi nívót. Az érdemi vizsgálódás központja minden bizonnyal a realizmust meghatározó konvenciórendszer alakulásában keresendő. A képernyőket és az emberi testtől független felvevőgépeket használó filmes munkák aránya ma még szinte jelentéktelen, de elképzelhető, hogy hosszú távon hangsúlyossá válnak a ma még leginkább „kísérletként” jellemzett megjelenítési formák és elbeszélő-technikák. Fontos kérdésnek tűnik, hogy a „realista” filmes kódok megtartják-e az emberi percepció viszonyítási alapját vagy lassanként magukba olvasztják az elektronikus berendezések és a számítógépes szoftverek információgyűjtő felületeinek kifejezésmódjait, és monitorok keretezik majd a történeteket, amiket a valóságban is képernyőkön keresztül érünk el.

[1] A realista filmelméletek atyjának tartott André Bazin *A fénykép ontológiája* című programadó szövegére (in: uő, *Mi a film?*, Osiris, Budapest, 2002, 16–23. o.) sorra érkeznek a digitális érárt figyelembe vevő újraolvasások, lásd például Peter Benson szövegét:

https://philosophynow.org/issues/95/The_Ontology_of_Photography_From_Analogue_To_Digital

[2] Csákvári Géza kifejezése, lásd: uő, *Nem kell világháborúra készülni*, nol.hu:

<http://nol.hu/kultura/nem-kell-vilaghaborura-keszulni-1536795>

[3]In: szerk. Lúcia Nagib–Chris Perriam–Rajinder Dudrah, *Theorizing World Cinema*, I.B. Tauris, 2012, 183–205. o.

[4] De Luca „szenzuális realista művekként” sorolja egyazon kortárs trendhez többek között Tarr Béla, Carlos Reygadas vagy Tsai Ming-liang filmjeit.

[5] A Dániából indult dogma-mozgalomról lásd: Stóhr Lóránt, *A szegénység tízparancsolata*, Filmvilág 2004/2, online: http://www.filmvilag.hu/xista_frame.php?cikk_id=1768

[6] Lásd: Caridad Botella, *The Aesthetics of Cellphone-Made Films*, ArtPulse Online:

<http://artpulsemagazine.com/the-aesthetics-of-cellphone-made-films>

[7] A film egy lehetséges értelmezését és kontextusba helyezését lásd: Árva Márton, *Többször simogatjuk meg az okostelefon képernyőjét, mint életünk szerelmét*, Prizma Online:

<http://prizmafolyoirat.com/2014/10/05/tobbszor-simogatjuk-meg-az-okostelefon-kepernyojet-mint-eletunk-szerelmet/>

[8] Lásd Soós Tamás *Realizmus, hazugság, videó – Egyes szám első személyű (E/1) horrorfilmek I.* című tanulmányát a jelenségről a Filmtett Online-on:

<http://www.filmtett.ro/cikk/2038/egyes-szam-első-szemelyu-e-1-horrorfilmek-i>

[9] de Luca, i. m., 187. o. – kiemelés az eredetiben

kép | images.blu-ray.com, artpulsemagazine.com, apnatimepass.com