

Thomas Elsaesser – Malte Haegener

## Digitális film és filmelmélet

### A testi digitális\*

**K**lasszikus filmi szituáció: a kamera a vadnyugati határvidék városkájában a szalontól egy faviskóig svenkel, mire hirtelen Félzemű Bob, a bűnöző tűnik fel, egy az arcát ábrázoló körözvényplakát előtt. A pisztolyforgató bandita kirabol egy farmerek és az iskolamester által látogatott bankot, de Woody sheriff megmenti a helyzetet, és rács mögé küldi a bankrablót. A keret szélein azonban másvalaki is jelen van: a szereplők valójában játékgurák, amelyeket egy kisfiú irányít. Akár egy filmrendező, színre viszi a jelenetet és létrehozza a kibontakozó eseményeket, mozgatja a figurákat és hangot ad nekik a képkereten kívülről; miután elhagyja a szobáját, csak akkor döbbenünk rá, hogy a sanyarú sorsú, manipulált játékguráknak saját élete van, amely meglehetősen különbözik a szemünk előtt lejátsz(ód)ott korábbi jelenettől. Így tehát egy kettős valóság bontakozik ki, ahol a látszólagos urat és parancsolót (a kisfiút) valójában az orránál fogva vezetik, egy a játékgurák által előadott illúziójátszmában. Az ágencia áthelyeződését a humántól a nem- vagy poszthumán felé stiliztikai szinten az ideoda tologatott játékgurák-szemszögéből felvett szubjektív nézőponti beállítások sorozata készíti elő. A *Toy Story* (John Lasseter, 1995) emblematikus nyitójelenete kulcsfontosságú pillanatot jelez a filmtörténetben, amennyiben ez a film volt az első, amely teljes egészében digitálisan készült, bárminemű hagyományos, optikai-kémiai alapú fotografikus eljárás nélkül. A film cselekménye így tehát nem csupán a humántól a nemhumán ágencia felé történő átmenetet dramatizálja (a színjátzó testtől és rajzoló kéztől a generált képpont és a számításokat végző processzor felé), hanem egyúttal allegorizálja az analógtól a digitális, a fotografikustól a grafikus film, a reprezentációtól a prezentáció felé történő elmozdulást is. Az ismerős filmes jelenettel történő indítás azonban

eközben azt látszik üzeni, hogy habár minden megváltozott (a felszín alatt), mégis minden marad a régi (a felszínen).

Ha mindössze ennyi lenne a digitális korszakkal kapcsolatban levonható konklúzió, aligha kellene külön zárófejezetet szentelnünk a filmelmélet előtt álló lehetséges jövő és elképzelt ösvények tárgyalásának, a helyzet azonban korántsem ilyen egyszerű. Az alábbiakban azt igyekszünk felvázolni, hogy az előző hét fejezetben kifejtett konfigurációk hogyan terjeszthetők ki a digitális média elméleteire, annyiban, amennyiben ezután ismét a filmre vonatkozathatók. Mindeközben főként olyan megközelítésekkel foglalkoztunk, amelyek a klasszikus formájában megjelenő filmre épültek: fotografiai alapú, filmszínházi vetítést igénylő, elsődlegesen élőszereplős játékfilmre koncentrálnak. De rendszerezett történeti áttekintésünk számára a filmelmélet-történetből válogatott szembezők jellemzők abban a határozott tudatban kerültek kiválasztásra, hogy változások korát éljük. Konceptuális metaforáinkat a kezdetektől igyekeztünk nyitva hagyni jövőbeni fejlemények számára – akkor is, ha ezek a jövőbeni fejlemények adott esetben módosítani fogják és újragondolják a múltat. Az „ablak” vagy a „tükör” előtérbe helyezése például azt is jelentette, hogy ezek a metaforák, noha a film realista, formalista és reflexív elméletei számára voltak alapvetőek, ez nem feltétlenül kőbe vésett: éppen történetiségük, valamint ebből következő változatosságuk és rugalmas potenciáljuk az, ami lehetővé teszi, hogy releváns metaforáknak tekintsük őket. Tézisünk szerint azonban a digitális film korában a test és az érzékek, ha lehet, még inkább központi szereppel bírnak a filmbefogadás elméleti megértésében, gondoljunk akár a digitális hangrendszeren keresztül felkeltett testi jelenlétre, az IMAX-vásznakra vetített nagyfelbontású digitális

\* A fordítás alapja: Elsaesser, Thomas – Haegener, Malte: *Digital Cinema and Film Theory – The Body Digital*. In: *Film Theory: An Introduction through the Senses*. 2nd revised edition. New York: Routledge, 2015. Ch. 8. pp. 194–218.

képek által elért érzéki túlterhelésre és részletgazdagságra, vagy arra a „szabadságra”, hogy hordozható eszközeinken a filmeket „elvitelre” rendelhetjük, amelyek lejátszását és sorrendjét magunk szabályozhatjuk a kezeinkkel. A célunk azonban ismét csak nem az, hogy saját elmélettel álljunk elő ezen jelenségekkel kapcsolatban, hanem, hogy a kortárs szakszövegekből (és filmekből) válogassunk relevanciájuk szerint a filmbefogadás – azaz a film-test és a nézői test interakciójának – folyamatban lévő átalakulása tekintetében. Másképp fogalmazva: milyen érzékszervekre és perceptuális regiszterekre koncentrálnak a kortárs filmelméletek és a digitális média gyakorlata, és hogyan viszonyulnak mindezek a filmbefogadás klasszikus alakzataihoz (vagy írják felül őket), amelyeket az előző fejezetekben tárgyaltunk?

Hogy ismét visszatérjünk a *Toy Story*-hoz, az analóg-digitális váltást számos módon allegorizáló, emblematisz filmhez: fentebb a filmnek csupán az első jelenetét írtuk le, amely el szeretné hitetni velünk, hogy minden maradt a régiben. Mintha csak a film médiumának ezen a ponton biztosítania kellene a közönséget az új regiszterbe való átmenet kapcsán azáltal, hogy egyértelműen jelzi, az ismerős, régi történeteket meséli újra. Nem is kell sokáig várni, a kisfiú új játékot kap a születésnapjára: Buzz Lightyear-t, az űrharcost. De még ez, a régi és az új *frontier* (a vadnyugat és a világűr) között kibontakozó csata is vörös heringnek bizonyul – „MacGuffin”-nak, ahogy Hitchcock nevezné –, amint egy új fenyegetés üti fel a fejét, és az egymással szembenálló mitikus hősöknek félre kell tenniük a nézeteltéréseiket, és összefogniuk, hogy végigvigyék az utazást az új világba, amit a család másik házba költözése jelent. A *Toy Story* képeivel élve, a filmelmélet sheriffjei és űrharcosai előtt álló feladat az, hogy senkit és semmit ne hagyjanak hátra aközben a radikális változás közben, amin a film stilisztikailag és technológiailag, azaz esztétikailag, érzelmi és érzelmekre ható élményként egyaránt keresztül megy. A régi

és az új közötti, látszólag ellentmondásos viszony szétszalazásához három, a kortárs médiakultúra leírására rendszeresen alkalmazott kifejezést fogunk vizsgálat alá venni.

A paradoxonokat és szemantikai ellentmondásokat elrejtő vagy magukba foglaló, gyakran megkérdőjelezetlenül használt kifejezések: digitális film, virtuális valóság és médiakonvergencia. Első pillantásra pusztán leíró jellegűnek tűnnek, amennyiben összehozzák a régit (film, valóság, médiaspecifikusság) az újjal (digitális, virtuális, médiakonvergencia). De a tény, hogy ezidáig nem született a poszt-fotografikus mozgóképekre vonatkozó neologizmus (úgy, ahogyan a lónélküli kocsiból idővel automobil lett, a drótnélküli táviró pedig a rádió nevet kapta), azt is jelezheti, hogy a film hibrid médiumként kezelésében valamiféle speciális érték rejlik, vagy hogy a benne rejlő ellentmondások (mind a „digitális film”, mind a „virtuális valóság” érthető oximoronként, azaz melléknév és főnév ellentmondásaként) valamiféle közös dologban gyökereznek, és efelé mutatnak, de (egyelőre) nem tudják néven nevezni.<sup>1</sup> Ezen problémák megtárgyalásához a digitális média számos teoretikusához fordulunk majd, de eközben, a korábbi fejezetekhez hasonlóan, továbbra is próbára tesszük tézisünket, mely szerint a film megváltozó (episztemológiai, ontológiai) státuszára saját eszközeivel reflektál. Hagyjuk tehát, kitarva könyvünk eddigi koncepciójánál, hogy néhány kortárs film maga beszéljen a változásokról, feszültségekről és átrendeződésekről, vagyis röviden: saját, továbbra is „filmként” való létezéséről.

Ugyan a „digitális film” (*digital cinema*) közkeletű kifejezéssé vált, amely alatt alapvetően a digitális módon létrehozott mozgóképeket értik, érdemes kibontanunk néhány implicit feltevést. Lev Manovich, a digitális média egyik legfontosabb (film-)történeti háttérű teoretikusa, rámutatott, hogy a „digitális film” kifejezés kevésbé fedi le, mi is az, ami új és más.

1 A fenti, látszólag önellentmondó kifejezések részletesebb tárgyalásához lásd: Elsaesser, Thomas: Digital Cinema: Convergence or Contradiction. In: Herzog, A. – Richardson, J. – Vernallis, C. (eds.): *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media*. Oxford: Oxford University Press, 2013. pp. 13–44., valamint Elsaesser, Thomas: Pushing the Contradictions of the Digital: ‘Virtual Reality’ and ‘Interactive Narrative’ as Oxymorons Between Narrative and Gaming. *The New Review of Film and Television Studies* 12 (2014) no. 3. pp. 295–311.

Nézőpontja szerint egy kategóriabeli változást kell észrevenni, amelynek következtében minden, a filmhez eddig társított definíció (narrativitás, élő felvétel, realizmus, vetítés, indexikusság), relatív és történeti kontextusba helyezendő.<sup>2</sup> Még erősebben fogalmazva: ha a digitális alatt bármely analóg felvétel (hangok és képek) és szimbolikus lejegyzés (írott szöveg és zenei kották) elektromos impulzusokká konvertálásának képességét értjük, amelyek numerikusan eltárolhatók, és tetszőleges médiumban reprodukálhatók, az azt jelenti, hogy a kifejezés ténylegesen új „ontológiát” takar. Így minden tulajdonság, amit ezidáig a filmhez kapcsoltunk, pusztán helyi vagy specifikus megnyilvánulása lesz egy magasabb rendező elvnek, ami Manovich szerint nem más, mint a szoftver.<sup>3</sup> Mindez esetlegessé teszi azokat a jellemzőket, amelyekre korábban a film „sajátjaként” vagy „egyedi” tulajdonságaként tekintettünk: a fotográfia mint materiális alap, a vetítés mint a bemutatás módja, a montázs vagy a hosszúbeállítás mint esztétikai alapelvek ilyenformán leginkább a digitális mozgókép mégoly meggyökeresedett, történetileg mégis esetleges „speciális effektusaiaként” foghatók fel. Legalább ilyen fontos, hogy a digitális film szimptomatikus a technológia és technika, a hardver (az apparátus) és szoftver (a film) közötti megváltozott viszonyok szempontjából: a hardver, amelyen keresztül hozzáférhetünk a filmhez és befogadhatjuk, ma pusztán egy a „mozit” és a „filmet” is lehetővé tévő szoftver lehetséges (anyagi) állapotai közül. Immáron a szoftver és az esztétikai forma különböző konfigurációi hozzák létre a film által a nézőnek felkínálható interfészeket, amelyek mindegyi-

ke az érzelmi és kognitív reakciók eltérő módjait hozza létre, és amelyek közül néhányat fel is vázolunk a következőkben.

Hasonló poszt-filmi nézőpontból érvel Sean Cubitt, aki a „filmhatásnak” (*cinema effect*) a pixel, a vágás, és a vektor kategóriái szerinti (a C.S. Peirce taxonómiája szerinti elsődlegesség–másodlagosság–harmadlagossághoz, és a lacani Valós, Képzetes, Szimbolikus hármashoz is kapcsolódó) újradefiniálását, és így a film történetének „visszamenőlegesen előrevetítő” módon, digitális koncepciók mentén történő rekonstruálását javasolta.<sup>4</sup> Ezen logika szerint a „film” csupán a mozgókép azon képességének folyamánya, hogy meg tud mutatni egy oszthatatlan elemet (pixel), két elemet egymáshoz való viszonyukban (vágás), illetve megnyit az összehasonlítás és az interpretáció lehetőségére felé (vektor), meglehetősen hasonlóan ahhoz, ahogy Roland Barthes a „valóság-effektusra” mutatott rá a 19. századi regényben, amely a korszak specifikus gazdasági és társadalmi logikájához illeszkedett.<sup>5</sup> A film gazdasági és társadalmi logikájában eszerint a dematerializáció tendenciája érvényesül (Marx: „minden ami rendi és állandó, elpárolog”),<sup>6</sup> az egyenlőség és a kölcsönösség felé mutatva, de egyúttal a kiszámíthatóságot és mérhetőséget is lehetővé téve – amit a digitális támogat és elősegít.

Manovich és Cubitt téziseit is észben tartva, első közelítésként a következőt javasoljuk a réginek az új médiához fűződő viszonyának újragondolására: ahelyett, hogy átállítanánk a gondolkodásunkat a „csak szoftver létezik” paradigmára, ahogyan azt Manovich várja, vagy feltételeznénk, hogy a film

2 Lásd a digitális filmről szóló esszéjét: <http://manovich.net/index.php/projects/what-is-digitalcinema> (utolsó hozzáférés: 2014. november 19.). Könyve, *The Language of New Media* (Cambridge, MA: MIT Press, 2001) ezen felül a film és az új média kapcsolatát övező általánosabb viták alapszövege lett.

3 „A szoftver a 21. század előtt alkalmazott fizikai, mechanikai és elektronikus technológiák széles tárházát váltotta fel a kulturális termékek alkotásában, terjesztésében, és a velük való interakcióban. [...] [I]nterfészé vált a világhoz, másokhoz, az emlékezetünkhöz és a képzeletünkhöz – univerzális nyelvvé, amelyen a világ megszólal, és univerzális motorrá, ami a világot hajtja. Ami az elektromosság és a belsőégésű motor volt a kora 20. század számára, azt jelenti a szoftver a kora 21. századnak.” Manovich, Lev: *Software Takes Command*. London: Bloomsbury, 2013. p. 2.

4 Cubitt, Sean: *The Cinema Effect*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

5 Barthes, Roland: *The Reality Effect*. In: *The Rustle of Language* (trans. Richard Howard). Berkeley, CA: University of California Press, 1989. pp. 141–148.

6 Lásd Karl Marx és Frederick Engels *Kommunista kiáltványát* (1847/48).

bizonyos értelemben mindig is „digitális” volt, ahogyan arra Cubitt visszamenőleges rekonstrukciója igyekszik rávilágítani, a mi „digitális film”-értelmezésünk az erőviszonyok megváltozását veszi észre, ahol a melléknév felülkerekedik a főnéven, és a fark csóválja a kutyát. A film mostantól jelzője vagy attribútuma a digitálisnak, és nem fordítva: ez a hallgatólagos helycsere lesz tehát a lehetséges közös nevező, amely felé a beágyazott ellentmondás mutathat.

A digitális film eképpen sokféle ösvényt nyújt a jövőbe, ahol a filmek mindenféle hosszúságban és műfajban jelennek meg, mindenféle nagyságú képernyőn megtekinthetők, bármely programformátumban elérhetők, az árat pedig az határozza meg, hogy mennyire értékeljük az alkalmat, nem pedig a terméket magát. A mozgóképek egyre változatosabb módokon fognak körülvenni minket, annyira alapvetők és mindenütt jelenvalók lesznek, hogy meg sem kérdőjelezzük létüket: többé nem „ablakot” nyitnak a világra, nem „interfészként” működnek a valóság felé, hanem magát a valóság arcát fogják jelenteni.

Az egyik kulcsfontosságú kérdés, ami a „filmi” és a „digitális” különbségeit taglaló vitákban felmerül, a „virtuális” kifejezés jelentését firtatja egy vizuális reprezentációs, valamint egy szimbolikus-numerikus rendszerben. A „virtuális valóság” egy a kifejezések közül, amit az emberek hajlamosak a „digitális film” vagy digitális média ideájával társítani, de kritikus különbségek lehetnek a tekintetben, hogy mit is értünk a „virtuális valóság” alatt, akárcsak aközött, hogy mit értünk a virtuális valóság ideája és a „virtuális” filozófiai koncepciója alatt. Pragmatikusan a virtuális valóság (VR) három, egymást kiegészítő paraméter mentén definiálható: először is, valós környezetek szimulációs célú reprezentációja, gyakran kiképzési, oktatási, terápiás, vagy hasonló, gyakorlatias céllal. Az ilyen szimulációk veszélyes, megközelíthetetlen, vagy elérhetetlen területek esetében lehetnek adekvátak. Másodsorban, a virtuális valóság az

„absztrakt rendszerek” kontextusában is alkalmazható, láthatóvá és érzékletessé teszi, ami az emberi szem számára láthatatlan, vagy nem immanens módon vizualizálható, amilyenek például a statisztikai, véletlenszerű vagy dinamikus folyamatok. Harmadrészt, művészeti alkotások és szórakoztatóipari termékek is profitálhatnak a virtuális valóságból, de ezek, mondjuk úgy, csupán függelékei a közvetlenebb módon „hasznos” alkalmazásoknak a hadászatban, az építészeti tervezésben, a gyógyításban, vagy olyan rendszerek modellezésében, amelyek 3D-s vizualizációja elősegíti a távvezérlést vagy „mediált” beavatkozást. James Cameron *Titanic*-jában (1997) az elsüllyedt utasszállító felkutatására és felderítésére hivatott mélytengeri expedíciót bemutató „dokumentumfilmes” keretű szál kettős értelemben, szinte paradigmatis módon illeszkedik a virtuális valóság ezen gyakorlatias definíciójához, amennyiben a hajóroncs „szimulált” bejárása szó szerint „felszínre hozza” a romantikus mese virtuális valóságát, miközben az elsüllyedt hajó távolsága a mélytengeri térben adekvát metaforául szolgál az időben és az emlékezetben mélyre süllyedt szerelmi történetnek. Ezen felül a lokáció-alapú média (*locative media*) használatára és a „kiterjesztett valóság” lehetőségére is utal, ahol eltérő „világok”, egyszerre valódiak és virtuálisak, ugyanabban a fizikai térben léteznek a nézővel vagy felhasználóval, de ahol a virtuális nem az illúzió vagy a szimuláció fogalmi mentén definiált, hanem inkább egy időben és/vagy térben máshová tartozó jelenlét mediált formájaként értendő.

A dilemma, miszerint a virtuális nem definiálható a realizmus ellentétéként, két, eltérő választ indukált: az egyik iskola az „illuzionizmus” saját jogon esztétikai értékkel bíró koncepcióként való újraértékelése felé fordult,<sup>7</sup> míg mások az „index” enunciatív dimenzióját emelték ki, és az indexikalitást ily módon az enunciació és a deixis aspektusaként tételezik.<sup>8</sup> Mindkét megközelítés koncepcióális szinten szakít a

7 Ennek az álláspontnak a vázlatos megfogalmazása megtalálható: Gunning, Tom: *An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator*. In: Williams, Linda (ed.): *Viewing Positions*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1995. Az álláspontok kurrens (filozófiai) áttekintéséhez lásd Koch, Gertrud – Voss, Christiane (eds.): *...kraft der Illusion*. München: Wilhelm Fink, 2006.

8 Lásd a *Differences* folyóirat „Indexicality: Trace and Sign” című, Mary Ann Doane által szerkesztett tematikus számát:

filmi „realizmusról” alkotott hagyományos definícióinkkal, mert a virtuális valóság „valósága” többé nem indexként, nyomként, egy „máshol” referenciájaként értendő, hanem egy (önmagában) teljes környezetként: ilyen értelemben az igazság egy összefüggési elméletéhez, semmint (a jelre vonatkoztatott) megfelelési elméletéhez kapcsolódik.\* Másodsorban, noha láthatóan nagy hangsúly helyeződik a virtuális valóság „immerzív”, taktilis és haptikus tulajdonságaira, illetve az élmény testi jellegére, a testi érzetek különböznek a piktorális illuzionizmustól, amennyiben a vizualizáció itt képek vagy vizuális jelek absztrakt adatokat vagy folyamatokat láthatóvá tévő, szimbolikus nyelvként való használatára utal: amit „látunk”, az pusztán információ a látás (konvencionizált) nyelvére lefordítva, nem pedig valami, ami bármilyen értelemben ténylegesen „ott lenne”. Mintha csak számos különböző érzékelő és kognitív rendszer lenne egyszerre bevetve, hogy létrehozzák a „virtuális valóság-hatást”. Ezek a valóságéffektusok nem alkotnak folytonos „mezőt”, hanem kompozitok, amelyek részekből összeépült diszkontinuitásukkal vagy hidegen hagynak valakit, vagy beszíppantják egy elvarázsolt önfeladásba és immerzív jelenlét-élménybe.

A „virtuális valóság” ilyenformán ismerős terepre is visszavezethet minket, amelyhez a filmelmélet történetében találhatunk előképet. A *virtuális valóság*, amelyet bizonyos szimulációs technológiák tesznek lehetővé, magában foglalja a nézői jelenlétet, és ennyiben összevethető azzal a *képzeltbeli valósággal*, amelyet a néző bármely fikcióhoz vagy elbeszéléshöz társít, és amely reprezentációjának (legyen bár szóbeli, vizuális vagy akusztikus) a tudat valóságstátuszt ítél meg. Gyümölcsöző lehet itt visszautalni a „diegézis” koncepciójára: ahogyan az elbeszélések a diegetikus tér

létrehozásakor az idő- és térbeli folytonosság filmbeli jelölőinek konzisztens olvasását várják nézőjüktől (a „tényleges” diszkontinuitás ellenére), a virtuális valóságokban – különösen leggyakoribb alkalmazásaikban, mint a játékbeli környezetek – a diegézist szabályok és konvenciók halmaza építi fel, amelyek közül az egyik az, hogy a résztvevő játékos teste teljes mértékben részévé válik a diegetikus térnek, miközben tudja, hogy a diegézisen kívüli térben is létezik, legyen az a hálószoba vagy egy játékterem. Alexander Galloway megállapítása szerint „egy *videójátékban nehezen lehatárolható a diegetikus és a nem diegetikus cselekvés, éppen mivel a jól működő játék folytonossága végett, amennyire csak lehet, észrevétlenül kell összeolvasztani ezeket.*”<sup>9</sup> Az „operátor” (ahogyan Galloway nevezi a játékost) teste, a játék irányítása (joystickon, billentyűzeten, konzolon keresztül) és a képernyőn zajló akció összeolvadva egy képzeletbeli valóságot hoz létre, ami összeköti a gépet és az embert. A virtuális valóság ily módon még erősebben hat a testre és az érzékekre, de nem valamiféle egyszerű, közvetlen „fizikai” módon: a kapcsolat (akár a szemé, akár a kezé, akár mindkettőé) mediált, lefordított, közvetített. Hasonlóképpen, a játéktér a számítógépen belül, háromdimenziós környezetként van modellezve, a képernyőn megjelenő látvány pedig ebből a modelltől generálódik, nem pedig eleve létező objektumok vagy reprezentációk halmazából áll össze. A számítógépben komputációs modellként létező virtuális valóság digitális renderelésélszigetelten történik, és ily módon különbözik a korábbi technikák által létrehozott reprezentatív valóságtól.

Ezzel párhuzamosan elég a Microsoft Windows-ra gondolni, hogy eszünkbe idézze az erőteljes asszociációkat, amelyeket az „ablak” a digitális korszakba is

*Differences: A Feminist Journal of Cultural Studies* 18 (2007) no. 1. Lásd még: Curtis, Robin: Deixis and the Origo of Time-Based Media: Blurring the ‘Here and Now’ from the Dickson Experimental Sound Film of 1894 to Janet Cardiff’s Installation Ghost Machine. In: Lechtermann, Christina (ed.): *Möglichkeitssräume: Zur Performativität von sensorischer Wahrnehmung*. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 2007. pp. 255–266.

\* A koherencia- vagy összefüggési elméletek szerint egy állítás akkor tekinthető igaznak, ha összhangban van egy rendszeren belül elfogadott más állításokkal, a korrespondenciaelméletek (megfelelési elméletek) szerint pedig akkor, ha a „valóságot” helyesen írja le. [– *A ford.*]

<sup>9</sup> Galloway, Alexander R.: *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis, MN, London: University of Minnesota Press, 2006. 8ff.

magával hozott. Anne Friedberg Leon Battista Alberti-től és az egy iránypontos perspektíva úgymond feltalálásától kiindulva amellel érvelt, hogy az ablak-metaforát számos ideológiakritikusa karteziánus metaforaként értette félre, miközben azt inkább Maurice Merleau-Ponty fogalmai mentén kellene konceptualizálni. Fenomenológiai kontextusba illesztve az ablak és a keret többé nem áll ellentétben egymással, ahogyan azzal kapcsolatban a klasszikus filmelmélet érvelt Bazin és Eisenstein, és az ő mélység és „síkszerűség”, reprezentáció és figuráció koncepcióik nyomán: a test immáron az ablak/kerettel mint a tér és az idő dimenzióit tartalmazó „konténerrel” találkozik, amely lehetővé teszi, hogy megkülönböztessük az „itt” és „én”-t az „ott” és „te”-től.<sup>10</sup> A film az új, digitális környezetben így tehát egyszerre módosítja a hatókörét és új tartalommal revitalizálja egyik kulcsmetaforánkat, az ablakot/keretet, és paradox módon éppen azt, amelyiket a legelső sorban szokás a fotografikus képpel és a „realizmussal” társítani. A fentiek fényében az „ablak és keret” bármely konceptualizálásának immár magában kell foglalnia „portál” vagy „szegmens” funkciókat is, ily módon néhány olyan tulajdonságot is magára véve, amelyet korábban az „ajtó”-hoz társítottunk, de amelyet olyan nyílásként fogtunk fel, amely hozzáférést nyújt egy mindig lehetséges, sokszorosra osztható „mögötteshez” (mint a weboldalak „keretei” esetében), ahelyett, hogy egy világosan körülhatárolt kompozíciót, vagy egy fizikailag hiteles teret határolna le.

Milyen következményekkel jár ez arra az állításunkra nézve, hogy a film inherens módon kapcsolódik a testhez és az érzékekhez? Első ránézésre megtorpedozza, tekintve, hogy a digitalizáció olyan technológiai paraméter, amely elmozdulást implikál a konkrétól az absztrakt, az anyagtól és elmétől a matematikai modellezés, a változatosságtól és érzéki gazdagságtól a numerikus kód egyetemes zsarnoksága felé. De ezzel természetesen csupán a fonákját

mutattuk meg a színe helyett, ami nyilvánvalóvá válik, ha a felvételtől és tárolástól a prezentáció és vetítés felé fordulunk. A digitális film kaméleonszerű mutációi, formai áttűnései, léptékmódosításai és kísérteties textúra-képzései – röviden, az (újra)megtestesített manifesztációi minden láthatónak, taktilisnek, érzékinek – lehetővé teszik a digitális számára, hogy sokkal inkább igazodjon és közelebb kerüljön a testhez és az érzékekhez. Az, hogy a *Toy Story* nézőponttal, érzelmekkel és vágyakkal ruház fel bábukát, a film újfajta hajlékonyságáról tanúskodik, amennyiben nem a forráskód, hanem a nézői élmény felől közelítjük.

Hasonló pozíciót fogalmaz meg a film fenomenológiájával foglalkozó Vivian Sobchack, akinek a befogadói élményben a test szerepét tárgyaló írása(i) nagy hatásúnak bizonyult(ak) (lásd az 5. fejezetet\*). A *morphing* Sobchack számára nem pusztán egy a digitális technológia által lehetővé tett új technikai truváj. Az időbeliség és dinamikus kibontakozás korábbi gyakorlataihoz is kapcsolódik, mint a vágás vagy a hosszúbeállítás. A forma visszafordíthatóságával és az alakváltás látható könnyedségével a *morph*-képek az anyag és az identitás képlekeny és cseppfolyós természetére emlékeztetnek minket, amely fenomenális létünk mélyén rejlik – és ami központi szerepet játszik a mozgókép emberi kultúrában betöltött szerepének megértésében is: „Fizikai másunkként a *morph* megkérdőjelezi azokat a domináns filozófiákat és fantáziákat, amelyek lehorgonyozzák testbe zárt emberi lényünket és megalapozzák elkülönült identitásunkat, és ezzel emlékeztet minket tényleges instabilitásunkra: fizikai áramlásunkra, önmagunkban való bizonyosságunk hiányára, szubatomi és »bőr alatti« létünkre, amely folytonos mozgásban van és örökké változik.”<sup>11</sup> A digitalizáció azonban nem csak a film anyagi lényegére és textuális tulajdonságaira van hatással; a befogadóra és testére irányított nézőpontváltás újrakeretezi és -gondolja a digitalizáció hatását a filmre mint eseményre és élményre is. A „digitális” nem feltétlenül változtatta meg alapjaiban a filmél-

10 Friedberg, Anne: *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.

\* Elsaesser–Haegener: *Film Theory*. Ch. 5.: Cinema as skin – Body and touch. pp. 124–145. [– A szerk.]

11 Sobchack, Vivian: Introduction. In: *Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*. Minneapolis, MN, London: University of Minnesota Press, 2000. pp. xi–xxiii, idézet helye: p. xii. Lásd még: ‘At the Still Point of the Turning World’: Meta-Morphing and Meta-Stasis. In: *Meta-Morphing*, pp. 131–158.

ményt mint népszerű látványosságot és közösségi eseményt, de megnövelte az attraktivitását, „jobb” kép és hangminőséget szolgáltatva – azzal a kitételrel, hogy ez a „jobb” nem a realizmus egyre magasabb szintjének (teleo-)logikája szerint határozza meg magát, hanem, mint azt már érintettük, ehelyett inkább újfajta részletgazdagságot kínál a felületi textúrák vizuális információja és a hang stimulus tekintetében. Az egyik oldalról az érzéki adatmennyiség ezen rétegzett gazdagságának elérése érdekében a digitalizációnak a filmkészítés minden főbb területét át kellett alakítania (és a továbbiakban is folytatnia kell ezt): a produkciós fázist – hogyan szkriptelik, „sztoribordozzák” és veszik fel a filmet; a posztprodukciós fázist – hogyan vágják, utószinkronizálják, és véglegesítik; a forgalmazást – hogyan szállítják vagy továbbítják elektronikusan a produkciós cégtől a filmszínházakba; a bemutatást és vetítést – a filmszínházak milyen módon mutatják be és vetítik a filmeket, és hogyan nyernek bevételt belőlük. Másfelől, az érzéki adatok ezen bősége a testet új módokon szólítja meg, és a figyelem és készenlét magasabb szintjét hozza létre. A belépési pontok, amelyeket a filmszínház mint közösségi tér a néző számára nyújt – a 2. fejezetben\* felvázolt ajtók és nyílások – átalakulnak, még ha a mozilátogatást meghatározó elemek közül a legtöbb változatlanul is látszik. Egy másik paradoxonnal megfogalmazva: a digitális mozival minden megváltozik, és minden a régiben marad.

Mi maradt változatlan? Ha betérünk a helyi multiplexbe megtekinteni a legutóbbi hollywoodi blockbustert, első látásra nem sok minden – továbbra is a sztárok és a műfajok jelentik a vonzerőt, többletbevételt vagy egyenesen a bevétel oroslánrészét koncessziók és merchandise-termékek hozzák a mozinak, a közönséget pedig továbbra is egy (konzumerista fantáziára épített) közösségi élmény várja. Mi változott? Méretek, léptékek és térbeli viszonyok különböző változatai vannak jelen: az egyik véglet, a modern multiplex stadion-kialakítású nézőterével, digitális térhangrendszerével és látványos effektu-

saival (IMAX vásznanon vagy az egyre népszerűbb digitális 3D formátumban) új térbeli konfigurációkat hoz létre, miközben olyan érzelmeket és testi érzeteket kelt fel, amelyek közelebb vannak a virtuális valóság immerzivitásához (lásd lentebb), mint a művészfilm eltávolodottabb, szemlélődő részvételi módjához (a „gondolkodó néző”), vagy akár a nézői bevonódás klasszikus elbeszélő filmre jellemző, szorosan kézben tartott fokalizációs stratégiáihoz. A spektrum másik végén, egy új bemutató vagy egy digitálisan felújított klasszikus beszerzése DVD-n, Blu-ray-en, vagy letöltése egy mozijegy árértékért (sőt, akár kevesebért), majd megtekintése laptopon, mobilszközön, vagy HD-ben egy házimozi felszerelésen, a kisajátítás és birtoklás új formáját jelenti. A DVD és a Blu-ray sokat felülírt a korábban rögzített paraméterek közül, még a televíziós korszakkal és a videokazettával összevetve is. A letöltés immáron az élmény további módosítására ad lehetőséget, „kimozdítva” helyéről a filmnézés aktusát és mobillá téve azt, valamint manipulálhatóvá alakítva a filmet, például a távirányítón keresztül, olyan módokon, hogy ezzel testünket nem csupán teljeskörű érzékelő vagy befogadó felületként szólítja meg, hanem különféle cselekvőképességekkel vérteli fel: mint tulajdonosok, felhasználók és fogyasztók, „alkotó felhasználói” és „termelő fogyasztói”<sup>\*\*\*</sup> vagyunk a film nevű árucikknek, kezelhetjük azt megosztandó élményként, tanulmányozandó szöveggként, vagy féltve őrzött tulajdonként is.

A digitalizáció globális hatása önmagában nem egyenlíti ki a játékeret. A film esetében tekintettel kell lennünk a megváltozott erőviszonyokra, az egyenetlen fejlődésre és aszinkronitásokra a nézők és helyi kultúráik részéről, de emellett a közrejátszó technológiai és gazdasági tényezőkre is. Például, noha az amerikai és európai mozik többsége 2014-re digitális vetítőket használ, a fájlok nem engednek nagyobb rugalmasságot a moztulajdonosoknak, inkább növelik a kontroll lehetőségét a forgalmazó oldaláról, tekintve, hogy a film minden vetítési alkalmához egy digitális kulcs szükséges. Ezzel egyidejűleg, a világ más részein a

\* Elsaesser–Hagener: *Film Theory*. Ch. 2.: Cinema as door – Screen and threshold. pp. 39–62. [– A szerk.]

\*\* Az eredetiben „prod-users” ill. „pro-sumers” – az angol nyelvű szakirodalomban elterjedt, lefordíthatatlanul frappáns szóösszevonások. [– A ford.]

tőke befektetése egy senkinek nem szemet szűrő konverzióhoz (csak a könyvelők regisztrálnák az alacsonyabb költségeket) nem történt meg. Azt sem szabad elfelejtenünk, hogy Latin-Amerika, Afrika és Ázsia nagy részei meglehetősen eltérő technológiai, gazdasági és társadalmi paraméterek mentén működnek, ahol a közösségi filmnézés, a videolemezek és az informális (ide értve a névleg „illegális” is) terjesztési csatornák még mindig fontos szerepet játszanak.<sup>12</sup> De még ha eltekintünk a gazdasági tényezőktől, a digitális dominanciája akkor sem magától értetődő. A legfontosabb filmarchívumok például napjainkban is rutinszerűen másolják a digitális információt megőrzési célból celluloid kópiákra, mert utóbbi megfelelő körülmények biztosítása mellett tartósnak és időtállóknak bizonyul, míg a digitális formátum számos nyitott kérdést vet fel (hozzáférési platform, a hordozóanyag maradandósága, elfogadott szabványok). Az úgynevezett „digitális átállás” ily módon messze nem sima és egyirányú, ehelyett folyamatos „tárgyalások” komplex halmazát takarja különböző felek között, amelyek a vitában saját céljaikkal és aggodalmaikkal képviselik magukat.

Az elmélet szintjén tehát újra kell keretezni a réginek az újhoz való viszonyát. Átmeneti fázisban vannak? Egy irányba tartanak vagy hibridekként léteznek egymás mellett? Felváltja-e az új média a régit, szimulálva vagy helyettesítve azt? Ugrásszerűen lép-e egyik közbülső stádiumról a másikra, vagy akár az újtól a régi felé fordulásról is szó lehet – mint a filmarchívumok esetében, vagy bizonyos művészek gyakorlatában, akik számára az elavultság az esztétikai érték új forrásává válik?<sup>13</sup> A történeti fejlődés eszméjére és lineáris ok-okozati modellekre épített tradicionális koncepciók nyilvánvalóan egyre kevésbé használhatóak, és ezért nyert teret a filmtudományban is a „médiarcheológia” koncepciója mint a film/mé-

diatörténet helyettesítője vagy kiegészítője: ugyan első látásra nem kapcsolódik közvetlenül a digitálishoz, a „régészeti” megközelítés mindazonáltal tükrözi a tényt, hogy a régi és az új média közötti oksági és időbeli viszonyok – és ehhez tegyük még hozzá az erőviszonyokat is – újradefiniálásra szorulnak.

Egy bizonyos koncepció különösen nagy hatásúnak bizonyult ezzel kapcsolatban: Jay David Bolter és Richard Grusin szerint a „remedializáció” a legalkalmasabb keret azon változások leírásához és elemzéséhez, amelyekben a média a társadalmi és technológiai környezet megváltozása esetén keresztülmegy.<sup>14</sup> Marshall McLuhan téziseiből kiindulva amellet érvelnek, hogy az új kivétel nélkül a régi köntösében jelenik meg: a fotográfia a festészetet imitálja, a film a regényt és a színházat követi, a digitális média pedig a szövegtől a hangon át a játékokig és a filmig lényegében a média minden formáját „felfalja”. Ebben a folyamatban két ellentétes, ám egymást kiegészítő tendencia működik egyszerre, amelyek különböző mértékben keveredhetnek: a transzparencia és a „hipermediáltság”. Előbbi esetében (az új média) háttérbe igyekszik húzódní, üvegszerűen láthatatlanná vagy áttetszővé téve magát, míg utóbbinál előtérbe helyezi és szeméremetlenül megmutatja saját konstruáltságát. A két tendencia tehát az ablak és a keret az 1. fejezetben leírt működését visszhangozza.\*

A remedializáció koncepcióját azonban többen, köztük Lev Manovich, módosították és kibővítették, mert túlságosan nagy folytonosságot sugallt a régi és az új között, és mert nem igazán adott választ arra, hogy mikor eredményez hipermediáltságot és mikor transzparenciát. Noha a remedializáció jól megfogja a mediális változások kétirányú természetét, valamint a résztvevő ágensek körüli többértelműséget, ezekre a változásokra úgy tekint, mint amelyek egy semleges környezetben mennek végbe. Manovich ezzel szemben

12 Ld. Lobato, Ramon: *Shadow Economies of Cinema: Mapping Informal Film Distribution*. London: British Film Institute – Palgrave Macmillan, 2012., valamint Larkin, Brian: *Signal and Noise: Media, Infrastructure and Urban Culture in Nigeria*. Durham, NC: Duke University Press, 2008.

13 Ld. Connolly, Maeve: *The Place of Artists' Cinema: Space, Site and Screen*. London: Intellect, 2009., továbbá Balsom, Erika: *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.

14 Bolter, Jay David – Grusin, Richard: *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA – London: MIT Press, 1999.

\* Elsaesser–Haegener: *Film Theory*. Ch. 1.: Cinema as window and frame. pp. 14–38. [– A szerk.]



a remedializáció által megengedett új lehetőségeket, „affordanciákat” hangsúlyozza, azt, ahogyan a médium lehetőségei kitágulnak a kapcsolódások és rekombinációs módok, az alkalmazások és optimalizációk terén (például a fénykép vagy a videoklipek esetében).

Manovich hozzájárulása a média történeti változásának természetét illető vitához a „belülről kifelé” haladó változás modelljével kapcsolódik Bolter és Grusin remedializáció-konceptiójához: *„A változás a természetben, a társadalomban és a kultúrában egyik módja szerint belülről kifelé történik. Először a belső struktúra változik meg, és ez a változás csak később jelenik meg a látható felületen. [...] [G]ondoljunk a technológiai eszközök formatervezésére a huszadik században: az új eszközök először jellemzően régi, ismerős köntösbe voltak bújtatva: a huszadik század eleji gépkocsik például a lovashintó formáját követték. Az ismert McLuhani tézis, mely szerint az új média először a régit másolja, szintén a változásnak ezt a módját példázza.”*<sup>15</sup> A „belülről kifelé” modell előnye az, hogy emlékeztethet minket arra, hogy a változás a felszínen fokozatos és szinte észrevétlen lehet, de mindeközben lehetséges, hogy belső „felfordulás” jár vele. Amikor az új felbukkan, felboríthatja a korábbi rendszer egyensúlyát és drámai változásokat indukálhat, az erőviszonyok tekintetében is. Manovich explicitebben is megfogalmazta ezt, a volt szovjet szatellitállamok (1989 utáni) „bársonyos forradalmait” használva metaforaként, amelyek eleinte meglepően vértelennek és békésnek tüntek, de a hosszútávú következményeik fájdalmasak voltak, egyértelmű győztesekkel, vesztesekkel, és számos módon az „elfojtott tartalmak felszínre törésével”. A film esetében a „belülről kifelé” változás jellemzőjeként egy új logika hathatja át a rendszert, átvéve az uralmat felette, a külső megjelenést érintetlenül hagyva, de eközben kiüresítve mind a technológiai, mind az ontológiai alapvetéseket, amelyeken egy adott médium vagy reprezentációs mód nyugodott. Ezt példázzák a speciális effektusok a kortárs filmekben: kiegészítésből és ráadásból azzá a „digitális alappá” lettek, amelyre a filmet felépítik, és ezzel megfordítják az erőviszonyt a

produkciós és a posztprodukciós fázis között – utóbbi determinálja az előbbi, a szoftver pedig nemcsak azt határozza meg, mi lehetséges, de azt is, hogy mi tűnik valósnak. Melléknév és főnév megfordítása a „digitális film” kifejezésben, amiről korábban beszéltünk, immáron jobban kifejezhető: a digitális filmben a „film” szó egy elavult kulturális gyakorlatra vonatkozó héjat jelöl, aminek mindazonáltal fontos szerepe marad gazdatestként, hogy átvigye a mozgókép egy új „életformáját” a következő évszázadba. De itt azért talán még nem tartunk.

Manovich remedializációra vonatkozó kiegészítései a figyelmet a nézőkre és azok cselekvőképességére irányítják, és a hangsúlyt az „affordanciákra” helyezik: *„[N]oha vizuálisan a digitális média imitálhat más médiumokat, ezek a médiumok immáron más módokon működnek. Vegyük például a digitális fényképet, amely megjelenésében gyakran a hagyományos fényképészetet másolja. Bolter és Grusin számára ez azt példázza, ahogyan a digitális média »remedializálja« az elődjeit. De ahelyett, hogy csupán a megjelenésre koncentrálnánk, gondoljuk végig a digitális fényképekkel kapcsolatban azt, hogy hogyan is funkcionálhatnak. Ha egy digitális fényképet (a világban megjelenő) fizikai objektummá változtatunk – magazinillusztrációvá, falon lógó poszterré, pólóra nyomott képpé – ugyanazt a szerepet tölti be, mint az elődje. [...] De ha ezt a fényképet meghagyjuk természetes közegében a számítógépen – ami lehet egy laptop, egy hálózati adattároló-rendszer, vagy bármely számítógépes kapcsolattal ellátott médiaeszköz, mint egy mobiltelefon, amely lehetővé teszi a felhasználójának, hogy szerkessze és más eszközökre vagy az internetre töltsse fel a fényképet – akkor olyan módokon funkcionálhat, amelyek, meglátásom szerint, radikálisan különbözővé teszik hagyományos testvérétől. Egy másik fogalmat használva azt mondhatjuk, hogy a digitális fénykép számos olyan »affordanciát« kínál a felhasználóinak, amelyet a nem-digitális elődje nem.”*<sup>16</sup> Más szavakkal tehát, Manovich érvelése szerint a külső lehet ugyan azonos, de a funkcionalitás radikálisan megváltozott a tekintetben, hogy a felhasználók

15 Manovich, Lev: Image Future (2006). <http://www.egs.edu/faculty/lev-manovich/articles/image-future/> (utolsó hozzáférés: 2014. augusztus 28.)

16 Manovich: *Software Takes Command*. pp. 61–62.

hogyan léphetnek interakcióba a remedializált média-objektumokkal vagy alkotásokkal.

A belülről kifelé haladó változás eklatáns példája a videoesszék burjánzása, amelyek az akadémikus filmtudomány, a cinefil-esszé és a rajongói „kisajátítás” közötti frissítően cseppfolyós zónában találták meg a helyüket. A mindenféle műfajú és korszakú filmekhez való könnyű hozzáférést és a bőséges online fellelhetőséget kihasználva, a videoesszé-szerzők maguk barkácsolhatnak a képekből és hangokból, és – nagyon is könnyűnk szelleme szerint, ahogyan példákat adunk minden fejezet elején – engedik, hogy a filmrészletek ne csupán „magukért beszéljenek”, hanem hogy saját képeikkel és hangjukkal „filmként” gondolkodjanak (*think cinema*). A műfaj rövid idő alatt jelentős és impresszív korpuszt termelt ki, saját szabályokkal, kritikai reflexiókkal és magasztalt alkotókkal.<sup>17</sup> A szcéna létrejöttéhez az Audiovisualcy weboldal és az online [In]Transition folyóirat is hozzájárult,<sup>18</sup> amelyek az új videoesszék prezentálása mellett a zsánerre és gyökereire kritikailag reflektáló cikkeket is publikálnak. Hogy a műfaj nem mentes a problematikus és ellentmondásos aspektusoktól, egyik első számú gyakorlója, Kevin B. Lee is elismeri, azt írván: „Már nem tudom felidézni, hogyan ragadt rá a »videoesszé« elnevezés a műfaj egyre nagyobb számú, önjelölt gyakorlója által (magamat is ide értve) az elmúlt években egyre nagyobb számban kitermelt online videókra. Saját belépésem a területre filmkritikus és filmkészítői háttérrel szerves szintézisét jelentette, két gondolkodásmódot, ami egészen addig versengett a fejemben egymással, amíg nem kezdtem el kiaknázni annak a lehetőségeit, hogy a film kritikai felfedezését magán a médiumon keresztül valósítsuk meg.

Ez a gyakorlat tálcán kínálja magát abban a korban, amikor a digitális technológia voltaképpen bárki számára, aki számítógéppel rendelkezik (még csak nem is azt mondom, videokamerával, hiszen a képi tartalmak hatalmas mennyiségben hozzáférhetőek), lehetővé teszi, hogy majdnem olyan egyszerűséggel kreáljon médiatartalmat, mint ahogyan fogyasztja őket.

Vajon ez az új alkotói forma a média-írástudás izgalmas, új korszakát hirdeti, valóra váltva Alexandre Astruc jóslatát arról, hogy a film lesz az új egyetemes nyelv? Vagy nem több mint a médiafogyasztás egy burkolt, új formája? Legalábbis ez csapódik le bennem azzal kapcsolatban, amit újabban videoesszének neveznek: supercutok, lista vevő montázsok és rajongói videók áradata, amelyek kevesebbet tesznek azért, hogy kritikai meglátásokat közöljenek forrásanyagukról, mint inkább új módot teremtenek a popkultúra kígyójának, hogy falatozzon a hosszú farkából.”<sup>19</sup>

A fogyasztó mint termelő nehezen megfogható szerepe így nem meglepő módon új fókuszpontja lett a filmhez fűződő viszonyt illető vizsgálatoknak, noha nem minden tanulmány tér ki expliciten a film létrejöttének megváltozott körülményeire. A munkák egy jelentős halmaza a néző mint rajongó szerepével foglalkozik, ami egyre inkább láthatóvá válik az online fellelhető számtalan rajongói és Wiki-oldalnak köszönhetően. Jelenleg is vitatott, hogy ezek a fejlemények újfajta ágenciával ruházzák-e fel a közönséget – heves disputa zajlik akörül, hogy ünnepeljük-e a termelő-fogyasztó hatalmát<sup>20</sup> vagy kritizáljuk a kaliforniai optimizmus vakságát azt illetően, hogy az ilyen „lúzer-generált tartalom” gyakran „nulla kommentre” érdemes.<sup>21</sup> A kölcsönhatások itt átren-

17 A műfaj gyakorlóit közül talán Kevin B. Lee és kognonada a legismertebbek, nem kis részben a *Sight and Sound* és a The Criterion Collection weboldalai számára készített munkáiknak köszönhetően, valamint a Vimeón való jelenlétük miatt.

18 A Catherine Grant által menedzselte Audiovisualcy elérhető a <http://vimeo.com/groups/audiovisualcy>, az SCMS által futtatott [In]Transition pedig a <http://mediacommons.futureofthebook.org/intransition/> címen (utolsó hozzáférés mindkét esetben: 2014. szeptember 1.).

19 Lee, Kevin B.: Video Essay: The Essay Film – Some Thoughts Of Discontent. *Sight & Sound* (August 2013), web-exkluzív tartalom: <http://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/features/deep-focus/video-essay-essay-film-some-thoughts> (utolsó hozzáférés: 2014. augusztus 15.).

20 Bruns, Axel: *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Producersage*. New York: Peter Lang, 2008.

21 A „lúzer-generált tartalom” kifejezést Soren Mork Petersen vezette be a köztudatba, ld. uő.: Loser-Generated Content: From Participation to Exploitation. *First Monday* 13 (March 2008) no. 3. <http://firstmonday.org/article/view/2141/1948> (utolsó

deződnek azon drámai társadalmi változások mentén, amelyek újrarajzolták, elmosták, vagy csaknem eltörölték a privát és a nyilvános közötti hagyományos határvonalakat, meglehetősen különböző érzelmi és érzéki „élménygazdaságaikkal”. Ez figyelemreméltó lökést adott a mozinak mint nyilvános térnek, akár elismerjük a fősodorbéli filmek eseményvezérelt népszerűségét, akár kárhozzátjuk speciális effektusokra és látványos attrakciókra koncentráló, beszűkült hozzáállásukat. Mindazonáltal, noha a filmképernyő újkeletű mobilitása sokat köszönhet a hang mobilitásának, aminek a leszármazási vonala az MP3-lejátszókat és mobiltelefonokat összeköti a Walkmannel (a „personal stereo”-val) és más, jóval a „digitális forradalom” előtt megjelenő, hordozható zeneeszközökkel, az új óriásképernyők szigorúan véve nem vetítésen alapulnak. Ehelyett fénykibocsátó diódákat (LED-eket) vagy folyadékkristályos kijelzőt (LCD-t) alkalmaznak, és így a fotografikus „átvilágítással” éppen ellentétes elvre épülnek.

Az ezek mögött a divergens/konvergens, remedializációs/hibridizációs tendenciák mögött húzódó logika felfejtésében relevánsabbnak tűnnek az emberi felhasználók változatos igényei, cselekvései és vágyai, az, hogy az érzékszerveik és a testük milyen módon szólítódik meg, vonódik és burkolódik be, és milyen kihívások elé van állítva, de egyúttal az is, hogyan van kizsákmányolva és pénzé téve. Ebben az összefüggésben a mozi értéke különleges szociális térként és fix épített helyszíneként megmarad, saját kulturális értékeivel, elsősorban a „nyilvánosság” – vagy inkább az intim és a nyilvános azon ellentmondásos, de egyre inkább releváns kombinációjának, amelyet napjainkban a „közösségi” kifejezés takar (lásd: „közösségi média”) – politikai jelentőségét illetően.

A rajongók által előállított tartalommal illető újkeletű érdeklődés a médiabefogadás filmelméletben elfoglalt ambivalens helyzetének tanúbizonysága. Egyfelől kutatók, mint Henry Jenkins a rajongói munkát (elsősorban a *Star Trek* TV-sorozat kapcsán) és kollektív kreativitást már az internet hajnala előtt is vizsgálták,

és ily módon előképet szolgáltatottak számos diskurzushoz, amely teljességében csupán az internet széleskörű elterjedésével vált láthatóvá. Másfelől a globális vállalatok, amelyek birtokolják és kontrollálják a közösségi médiát (és gazdasági érdekük fűződik a felhasználói önkiteljesítés Web 2.0-ás nyelvének promotálásához) gyorsan lecsapnak, hogy keretek közé szorítsák és kiaknázzák az ismeretlen terepre lépő egyének tevékenységét. Az olyan oldalak, mint a Google, a YouTube és a Facebook nem csupán meghatározzák, hogy mit és milyen formában lehet feltölteni a netre, az üzleti modelljük arra is kényszeríti őket, hogy specifikus reklám- és marketingstratégiákhoz szabott algoritmusokat és adatbázisokat hozzanak létre, és így bármely, a platformok „falain” belüli cselekvést a (felhasználói) figyelem pénzé tehető tranzakciójává változtatnak, „szemgolyókat” árusítva vállalati vevőiknek, akik fizetnek személyes adatainkért, hogy mi mindezért cserébe az internetet „szabadon” használhassuk.

A második fejezetben\* már emlegetett film, a *Szörny Rt. (Monsters, Inc., 2001, Pete Docter)* kiinduló ötlete, ahol ajtók végtelennek tűnő sora enged hozzáférést az alvó kisgyerekekhez és álmaikhoz, e tekintetben pazar példát nyújt az ajtóra és a keretre mint az új (digitális) környezetben a publikus és a privát szféra megváltozó helyzetét illusztráló konceptuális eszközökre. A szörnyek hálósobákba törnek be éjszakánként, hogy megijesszék a gyerekeket, és rémült sikolyaikat mint energiaforrást „hasznosítsák”, amely nélkül a szörnyek városa – egy párhuzamos (virtuális) valóság – nem működhetne. A portálok sorozatán keresztül, azonnali és folyamatos hozzáférés (internet) az álmok és szörnyek tudatalatti világához (saját taxonómiánkban a „tükör”) kölcsönhatásba lép az érzelmek előhozásának affektív munkájával (a test részéről) és a társadalom működésével általában (a szórakoztatóipar, amely gazdaságilag az affektív állapotok és álomszerű élmények kizsákmányolásától függ). Hollywood itt szellemesen és okosan demonstrálja, hogy tudatában van a gyorsan változó mediakultúrának, és egyúttal

hozzáférés: 2014. szeptember 1.). Ld. még: Lovink, Geert: *Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture*. London, New York: Routledge, 2007.

\* Elsaesser–Hagener: *Film Theory*. Ch. 2.: Cinema as door – Screen and threshold. pp. 39–62. [– A szerk.]

hangsúlyozza az átmeneti vagy határterületek fontosságát, amely nem csökken a potenciálisan végtelen, bővíthető és megkettőzött tereket felmutató digitális média esetében sem.

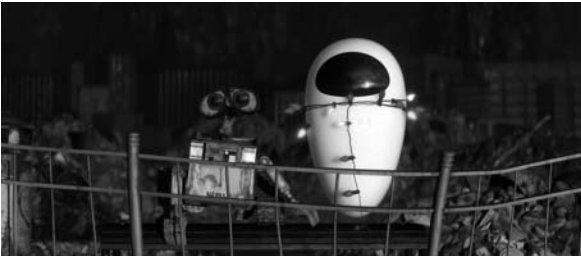
Miközben ajtót nyit a jövőre, a digitális mozgókép a film saját múltjához is újkeletű hozzáférést biztosít: elmozdítja és átrendezi például a publikus és a privát, a közösségi kikapcsolódás és az egyéni belefeledkezés közötti viszonyt, ami oly nagy szerepet játszott a mozi korai éveiben. Az esemény közösségi jellege ismét előtérbe kerül, és nem csupán azért, mert a szocializáció jelentős szerepet játszik az emberek döntésében, hogy moziba menjenek vagy filmeket nézzenek egy fesztiválon. Emellett ugyanis, köszönhetően a szakosodott weboldaloknak, blogoknak, valamint a közösségi hálóknak, a közösségi befogadás új normává kezd válni, még úgy is, hogy az egyének otthonuk magányában, elszigetelve ülnek a számítógépük vagy a házimozijuk előtt. A kommentelés és a véleménycikkek oly módon mobilizálják a nézőket, amely megbillenti az egyensúlyt, nem csupán a rajongói közösségeket, a suttogópropagandát és a kult-sikereket juttatva előnyhöz, de az amatőrt mint ízlésformálót is, a szakmai recenzió kárára, noha ez alól kivételt képezhetnek a bloggerré avanzsált sztárkritikusok.<sup>22</sup>

Azt jelenti-e mindez, hogy az álom, amit a huszadik századi avantgárdok valaha vizionáltak, nevezetesen, hogy az életet és a művészetet egyfajta közös nevezőre hozzák, közel a megvalósuláshoz, ha egyszer manapság „bárkiből lehet művész”? Vagy egyszerűen a publikus szféra átalakulásának vagyunk tanúi, ahol az ágencia és a „ráhatás” új terei nyílnak ki a kapitalista „fennhatóságon” belül, de nem azzal szemben? Például lehet amellet érvelni, hogy a dokumentumfilm nem csupán műfajként, hanem a nyilvánosság jelentős tényezőjeként történő felfutása kevésbé a (technológiai értelemben vett) „digitalizációval” van összefüggésben, mint ahogyan azt oly gyakran állítják (egyszerű és olcsó hozzáférés a produkciós eszközökhöz, köztük akár az online vágás lehetősége, kisméretű kamerák, amelyek különböző módokon teszik lehetővé a hozzáférést és a

jelenléte, új forgalmazási lehetőségek DVD-n és az interneten keresztül), hanem legalább ugyanekkora részben a nyilvános szféra megváltozásának, amely úgy mond „járulékos” következménye a digitalizáció által elhozott (szociális, kulturális, kereskedelmi) változásoknak. Michael Moore *Fahrenheit 9/11*-e (Michael Moore, 2004) és Al Gore *Kellemetlen igazsága* (*An Inconvenient Truth*, Davis Guggenheim, 2006) e tekintetben egy hagyományos nyilvánossághoz való visszatérés példái lehetnek, amely felvilágosult egyéneknek alapszik, akiknek a döntései számítanak és hatással bírnak. A szabad diskurzus és racionális individuumok ezen habermasi modellje azonban kihívóra talál, amikor „alpári” (pseudo-) dokumentumfilmek, mint a *Jackass – A vadbarmok támadása* (*Jackass: The Movie*, 2002, Jeff Tremaine), a *Trópusi vihar* (*Tropic Thunder*, 2008, Ben Stiller), vagy a *Borat: Kazah nép nagy fehér gyermeke menni művelődni Amerika* (*Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan*, 2006, Larry Charles) demonstrálják a törekeny és illuzórikus természetét a látszólag racionálisan felépülő nyilvánosságnak, amely, szembeítve egy igazán cinikus és éjsötét világképpel, rögvést szertefoszlik. Míg a hagyományos dokumentumfilmek a nézőiket racionális, felvilágosult egyénekként képzelik el, akiknek az elméje felette áll a testnek, az „alpári” (pseudo-)dokumentumfilm dagonyázik a test(iség) „alantas” aspektusaiban és a film azon képességében, hogy fájdalmat, szégyent, és gyötrelmeket mutathat a nézőnek, aki legalább annyira testileg is meg van szólítva, mint amennyire racionálisan involválódik.

Az, hogy a Pixar, a digitális korszak vezető animációs társaságának filmjeire esett a választásunk, nem véletlen. Összhangban van az animációra irányuló megújult figyelemmel, ahogyan az analóg, fotografikus film története során jórészt mostohagyerekként kezelt műfaj visszatér, hogy kikövetelje magának elsősülőtti jogait és legitimitását. Az animáció valódi feltámadáson ment keresztül – új életet kezdhetett, köszönhetően a digitalizációnak, a renderelés, a

22 Lásd példaként David Bordwell, Roger Ebert, Jonathan Rosenbaum és Henry Jenkins weboldalait: <http://www.davidbordwell.net/>, <http://rogerebert.suntimes.com/>, <http://www.jonathanrosenbaum.net/>, <http://www.henryjenkins.org/> (utolsó hozzáférés mindegyik esetben: 2014. szeptember 1.).



WALL-E

*morphing*, a vonalrajz és a kompozitálás új technológiáinak. Innen nézve lehetséges, hogy az elbeszélő játékfilmet pusztán a filmes rendszer jelenlegi „alapértelmezésének” kéne tekinteni, amely rendszer maga azonban nem a fenti normában gyökerezik és nem is általa meghatározott. Ahogyan Lev Manovich és mások érveltek, a fotografikus csupán egy adott megjelenési formája a grafikusnak, ami sokkal ősbibb a fotografikusnál, és arra van predesztinálva, hogy túlélje azt.<sup>23</sup> Más nézőpontból: az animáció a film mostohagyerekéből mára a játékfilm (nagy)apjává vált a sztoribordokon keresztül. Ily módon nem túl elrugaszkodott azt mondani, hogy a Pixar filmjei – a *Toy Story*-tól a *WALL-E*-ig (2008, Andrew Stanton) – meta-kommentárokat nyújtanak a digitalizáció által előidézett számos változáshoz, anélkül, hogy „technikai” aspektusokra, „speciális effektusokra”, vagy akár csak a konvergencia kérdésére redukálnák őket. Ellenkezőleg, a Pixar-darabok tágabb kontextusban, „filmként” gondolkodnak, miközben párhuzamosan újragondolják a film viszonyát élőhöz és élettelenhez, szubjektumokhoz és tárgyakhoz. Láthatóan különösen foglalkoztatja őket a kérdés, mi is az a tárgy vagy objektum, és miféle viszonyai lehetnek a szubjektumnak a világgal – és tárgyaival.<sup>24</sup>

Számos filozófus és pszichológus véleménye szerint az ember társadalmi és pszichológiai valóságát tárgyi viszonyok determinálják: a tárgyak végső soron mind a világhoz való hozzáférésünket teszik lehetővé és alakítják, függetlenül attól, hogy a marxizmus, a heideggeri „*Ge-Stell*”, „az ember kiterjesztése” mcluhani gondolata, vagy a Melanie Klein és D. W. Winnicott-féle pszichoanalitikus elméletek keretében beszélünk-e róluk. Ahogyan környezetünket egyre inkább áthatja a technológia, viszonyunkat a világhoz olyan tárgyak is alakítják, amelyek egyre gyakrabban a környezetüket aktívan formáló szubjektumokként viselkednek, mintsem egyszerű, általunk kontrollált és akaratumhoz igazított eszközökként. A Pixar ilyen módon a tárgyi viszonyok egy olyan elméletét tárja elénk, amely az ágencia, szabadság, természet és technológia kérdéseit boncolgatja animációs filmek sorozatán keresztül. A *Toy Story*-ban az emberek pusztán „részleges objektumokként” vannak jelen, a tárgyi világ pedig középpontba kerül, fejtetőre állítva a mozi eredeti premisszáját, mely szerint az embereknek mutatja meg a saját világukat. A Pixar valójában kevés egészestés filmet készített emberi főhősökkel – a *Fel!* (*Up*, 2009, Peter Docter) és a *Merida, a bátor* (*Brave*, 2012, Brenda Chapman – Marc Andrews) juthatnak eszünkbe; a figyelem többnyire inkább az állatokra helyeződik, amelyeket az emberek megkülönböztethetetlen tömegnek, rajnak, ellenszenves sokaságnak látnak (halak, patkányok, rovarok); vagy olyan tárgyakra, amelyekkel az emberek gyakran különösen közeli és érzellemmel teli viszonyt ápolnak (játékfigurák, autók, robotok). A kör bezárul a *WALL-E*-vel, amely egy olyan bolygót tár elénk, ahol az apokaliptikus ökológiai katasztrófa egyetlen túlélője egy

23 Elképzelhető, hogy a valódi, színészeket szerepeltető élőszereplős filmek csak az „alapértelmezést” jelentik majd a jövő filmes rendszerében: „Ahogyan a digitális produkció más opciókat is lehetővé vagy éppen kívánatosabbá tesz, a felvétel mint a fizikai tér és idő kreatív manipulálása opcionálissá válhat, és nem a filmnyelv alapvető tulajdonsága lesz.” Rodowick, David: *The Virtual Life of Film*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2007. p. 106.

24 Nem véletlen, hogy a Pixar-filmek számos messzire vezető, allegorikus és politikai olvasatnak kínálják fel magukat – lásd: Halberstam, Judith: *The Queer Art of Failure*. Durham, NC: Duke University Press, 2012.; Herhuth, Eric: Life, Love, and Programming: The Culture and Politics of *WALL-E* and Pixar Computer Animation. *Cinema Journal* 53 (Summer 2014) no. 4. pp. 53–75.; Meinel, Dietmar: Empire Is Out There?: The Spirit of Imperialism in the Pixar Animated Film *UP*. *Necsus: European Journal of Media Studies* 5 (Spring 2014), online: <http://www.necsusjms.org/empire-spirit-imperialism-pixar-animated-film/> (utolsó hozzáférés: 2014. szeptember 1.)



Toy Story

program szerint működő takarítórobot, akinek algoritmikus rutinjaiból érzelmek fejlődnek (Steven Spielberg korábbi *A.I. – Mesterséges értelem* című filmjére emlékeztetve [*A.I. – Artificial Intelligence*, 2001]). A digitális kép megtévesztő autonómiája, ahol a tárgyi világot egy másik objektum generálja, és amiben az ember keze nyoma már nem látható közvetlenül, a *WALL-E*-ben zenitjére ér. A film nagy részéből feltűnő módon hiányoznak a humanoidok, és még a beszéd is az abszolút minimumra van redukálva ebben a gépi világban, ahol nem a *Terminátor*-filmekéhez hasonló disztópikus háború zajlik robotok és emberek között, hanem inkább egy emberi beavatkozástól mentes (és ily módon jobb helynek bizonyuló) utópiát láthatunk. A film ténylegesen az emberi faj túlélését és történelmi jövőjét félti a környezetre leselkedő veszélyek és a légszennyezés árnyékában, és felkészít a „visszatérésre a dolgokhoz” (Edmund Husserl) vagy „a dolgok internetére”, párhuzamban Bernard Stiegler, Giorgio Agamben, Bruno Latour, vagy Graham Harman elméleteivel, részben Martin Heidegger-re, részben Maurice Merleau-Ponty-ra és más fenomenológus gondolkodókra építve.<sup>25</sup>

A filozófián belül az úgynevezett spekulatív realizmus és tárgyorientált ontológia hasonló fókuszváltást javasol az emberre és világra koncentráló, antropocentrikus nézőponttól a minket körülvevő dolgok irányába. Ezek a Heidegger által inspirált és törekvéseikben meggyőződésekkel anti-kantiánus iskolák igyekeznek komolyan venni a tárgyakat, az anyagot, az entitásokat, amelyek változatos formáikban körül vesznek minket.<sup>26</sup> A fókuszváltás az élettelen felé, Bruno Latour cselekvőhálózat-elméletéhez (*actor-network-theory* – ANT) nagyon hasonló módon, annak a felismerésén alapszik, hogy valójában milyen nagy mértékben is formálnak és határoznak meg minket a körülöttünk lévő dolgok, amelyekkel folytonos interakcióban vagyunk.

A tárgyaknak a hétköznapi életben betöltött helyére és szerepére fókuszálás azt is hangsúlyozni szándékozik, hogy az átalakult médiakörnyezet nem csupán a digitális kódot takarja, amelyre az összes képet hangot, szöveget lefordítják. Gondosan megtervezett „kütyü”-világunkban a digitális szóról általában olyan tárgyakra asszociálunk, mint az iPod-ok vagy az okostelefonok, laptopok és tabletek, LED

<sup>25</sup> Lásd: Latour, Bruno – Weibel, Peter (eds.): *Making Things Public: Atmospheres of Democracy*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005., valamint Clement, Justin – Pettman, Dominic: *Avoiding the Subject: Media, Culture and the Object*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005.

<sup>26</sup> Két példa ehhez: Harman, Graham: *Prince of Networks: Bruno Latour and Metaphysics*. Melbourne: re.press, 2009., és Bennett, Jane: *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Durham, NC: Duke University Press, 2010.



Terminátor 2 – Az ítélet napja

TV-k és érintőképernyők – a kommunikáció és interakció eszközei, amelyek egyre nagyobb mértékben „hálózatosodnak” annak köszönhetően, hogy nem csupán hozzáférni tudnak a különféle típusú digitális információkhoz és azokat közvetíteni, hanem képesek „online” jelen lenni, azaz állandóan készenlétben állni üzenetek fogadására és küldésére. Az ellenvetés ezzel kapcsolatban gyakran az, hogy minden modern médiatípus közös nevezője az egymás felé irányuló konvergenciájuk, amely a közös digitális kódokon alapszik. Ezzel azonban a médiumokat pusztán a technikai specifikációra vagy az operációs rendszerre redukáljuk, és nem vesszük tekintetbe kulturálisan eltérő használati módjaikat, ahogyan elfeledjük társadalmi történetüket is. A mozi, a fényképészet, a gramofon, a rádió és a televízió – a huszadik század analóg hang- és képi médiumai – különálló és mégis összefonódott fejlődési vonalai azt sugallják, hogy ezek a komplex öröklődések és sokarcú kölcsönhatások folytatódni fognak, akkor is, ha egyre inkább az internet lesz az a környezet (és „alapértelmezés”), ahol ezek a különbségek és egymást kiegészítő tulajdonságok megjelennek.

A moziat illetően a konvergencia melletti érvé-  
lés különösen komplikált, és első látásra megint csak paradoxnak tűnhet. Az egyik tendencia szerint a mozgóképi platformok miniaturizálódnak, mobilabbá és többfunkciósá válnak (a konvergencia pedig, ha

egyáltalán valamire, a kézi készülékek irányába tart, mintsem az otthoni televíziók vagy monitorok felé, ahogyan azt még két évtizede is jóslták). Másfelől, a vetítés élménye, ami oly jellemző tulajdonsága – egyesek azt mondanák, esszenciális és nélkülözhetetlen eleme – a mozinak, egyre nagyobb vásznon valósul meg, multiplexekben, IMAX-filmszínházakban, városi tereken és szabadtéri helyszíneken, csakúgy, mint az otthonunkban.<sup>27</sup> Ez megfelel Manovich tézisének, mely szerint a különböző médiumok interakcióba lépésekor hibridek jönnek létre, nem pedig egyetlen metamédium: „Számomra ez a számítógépes metamédium új fejlődési stádiumának esszenciája. A különböző médiumok egyedi tulajdonságai és technikai szoftverelemekké váltak, amelyek korábban elképzelhetetlen módokon kombinálhatók.”<sup>28</sup>

Egy másik gyümölcsöző ösvény lehet az extrém sportokhoz – BMX-hez, siklóernyőzéshez, síeléshez, ejtőernyőzéshez – kifejlesztett kisméretű fogyasztói kamerák alkalmazásainak vizsgálata. Ezeket a GoPro-ként ismert, eldobható kamerákat innovatív módon használta a Harvard égisze alatt működő Sensory Ethnography Lab (SEL) a filmelmélet és -gyakorlat határán dolgozó munkacsoportja. A *Sweetgrass* (Ilias Barbash – Lucien Castaing-Taylor, 2009) ugyan még a longitudinális megfigyelő dokumentumfilm örökségét hordozza, a *Leviathan* (Véréna Paravel – Lucien Castaing-Taylor, 2012) már lenyűgöző teljesítmény,

27 Ezeknek az átalakulásoknak két, eltérő nézőpontú tárgyalásához lásd: Klinger, Barbara: *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies and the Home*. Berkeley, CA: University of California Press, 2006., valamint Marchessault, Janine – Lord, Susan (eds.): *Fluid Screens, Expanded Cinema*. Toronto, Buffalo, London: University of Toronto Press, 2007.

28 Manovich: *Software Takes Command*. p. 176. (kiemelés az eredetiben).

amely a Nantucket partjainál zajló ipari halászat valóságával szembeníti nézőjét. A kamerákat itt a hálókba kötötték, a halászhajó orrára rögzítették, vagy a vízbe dobták, és ezzel szó szerint „halszemoptikán” keresztül mutatják meg, mit is jelent kifogatni és feldolgoztatni. A számtalan kulturális előképre utaló film (Melville *Moby Dick*-je, Eisenstein *A Patyomkin páncélos*-a és Hobbes *Leviatánja*) egyáltalán nem él dialógusokkal, ehelyett ténylegesen „belemeríti” nézőjét az olcsó digitális eszközök által felvett anamorf-expresszionista képekbe. A SEL munkája, amely esztétikájában közelebb áll a BMX-mutatványokhoz, magaslati pontokról véghez vitt hajmeresztő ugrásokhoz és egyéb „öngyilkos” akciókhoz, mint gyakorlatilag bármely hosszabb (film)formához, összeházasítja az attrakciók moziját, a testet támadó érzéki „gép-puskázást” és az absztrakcióra való törekvést egy szabadelvű filmformában, amely F. W. Murnau „láncaitól megszabadult” kameráját idézi. A digitális eszközök alkalmazása ez esetben egy új esztétikai formát hoz világra, ami a néző testét előre nem látott módokon szólítja meg.

A kamera, a kameraszubjektum és a test fúziója ezekben a filmekben olyan szintekre lépett, hogy még Dziga Vertov, a világot új perspektívából megmutató, megtestesült, szabadon mozgó szem korai mestere (lásd a 4. fejezetet\*) is meglepődne. Az extrém sportok népszerűsége részben ezeknek a reprezentáció határait feszegető képeknek köszönhető, amit ember-gép hibridek filmjeit közvetítő, apró kamerák tesznek lehetővé, melyek inkább egy tárgy, mintsem emberi ágens nézőpontját ábrázolják – vagy inkább az emberi ágens mint tárgy/objektum nézőpontját. Az olyan filmek, mint (a 6. fejezetben tárgyalt\*\*) *A nő* (Her, Spike Jonze, 2013), a „tárgyorientált ontológia” és a filmelmélet állatok iránti érdeklődése szimptomatikusak annak a késztetésnek a szempontjából, hogy az

ember(i) határait és köztes állapotait különböző irányokban (ember-gép, nő-gép, ember-állat, nő-szellem) felderítsék, ezzel implicit módon azt is újraértelmezve, mit értünk a testen és annak határain: ez a vizsgálati irány, amely például az „alávalóságot” (*abject*) olyan kategóriává emelte, amely paradox módon képes helyreállítani a méltóságot és az én egységét, egyfajta negatív dialektikán keresztül, mint Lars von Trier vagy Aki Kaurismäki filmjeiben,<sup>29</sup> valamint Julia Kristeva és Giorgio Agamben filozófiájában.

Noha a digitálist technológiailag gyakran a numerikus 1/0, a be/ki bináris logikája mentén definiálják, a kortárs filmben a test virtualitásait és határait illető átfogóbb és szélesebb körű (de semmiképpen nem kimerítő) körképünk egy másik lehetséges generációt is sugallhat a digitális képhez és testhez való viszonya tekintetében. Ez a „digitális” szó etimológiájához vezet minket, ahol nem csupán a legalapvetőbb számítási különbséget jelöli, hanem emlékeztet minket az (ujjakkal ellátott) kézre is\*\*\* mint a legsokoldalúbb emberi eszközre, kellékre, szerszámra és bővítményre. Míg a huszadik század nagy részében a szem tűnt a legfontosabb testrésznek és érzéki csatornának a film(elmélet) számára, napjainkban a kéz (a videojátékosé, a fényképészé, az operatőr és a rajzolóé) lép be ismét a médiumokba, például a szem-kéz koordináció esetében, ami oly elengedhetetlen a számítógépes játékokhoz és bármely művelethez az egérrel, amely az ember egy másik technológiai nyilvánva a konceptuális metaforák életem túli (vagy épp nagyon is élő) világába. Az érintőképernyők elterjedése és népszerűsége az okostelefonokon, tableteken és monitorokon, csakúgy, mint más mobileszközök haptikus interfészei a „kézimunka” fontosságának felértékelődéséről tanúskodnak. Úgy tűnik, annak a lehetőségével, hogy bizonyos feladatokat távolról, közvetítéssel hajthatunk végre (billentyűzetten, egéren,

\* Elsaesser–Haegener: *Film Theory*. Ch. 4.: Cinema as eye – Look and gaze. pp. 94–123. [– A szerk.]

\*\* Elsaesser–Haegener: *Film Theory*. Ch. 6.: Cinema as ear – Acoustics and space. pp. 146–168. [Magyarul: Elsaesser, Thomas–Haegener, Malte: A film mint fül: hang és tér. (trans. Andorka György) *Metropolis* (2015) no. 2. pp. 8–11. (A magyar fordítás a könyv első, 2010-es kiadása alapján készült, melyben még nem *A nő* példája szerepelt.) – A szerk.]

29 Elsaesser, Thomas: Hitting Bottom: Aki Kaurismäki and the Abject Subject. *Journal of Scandinavian Studies* 1 (2011) no. 1. pp. 105–122.

\*\*\* Az angol *digit* szó (a latin *digitus*ból) a számjegy mellett ujjat is jelent, az etimológiai kapcsolat könnyen érthető [– A ford.]



távírányítón vagy érintőképernyőn keresztül), olyan kérdések merülnek fel aktivitás/passzivitás, felelősség, sőt bűnösség kapcsán, amelyeket a szem- és nézőközpontú paradigma másképp tett fel. A tele-jelenlét, a közvetítéssel végrehajtott cselekvés, és más „helyettes” folyamatok, amelyeket a virtuális valósággal kapcsolatban tárgyaltunk, szükségessé teszik, hogy átgondoljuk, mit is csinálunk valójában, amikor a számítógépet használjuk. Ezek a kérdések politikai jelentőségre tettek szert a hadviseléssel és a megfigyeléssel kapcsolatban, ahol kulcsfontosságú tényezővé váltak az ember nélküli járművek vagy fegyverek, például drónok, amelyek a technológiailag fejlett felek számára lehetővé teszik, hogy minimalizálják a saját csapataikra leselkedő veszélyeket, miközben hatalmas mértékben megnövelik az egyes (emberi) döntések következményeit. A sokak szemében az állam erőszakmonopóliumának illegitim kiterjesztését jelentő, elszámolhatatlan ágencia ellenlábásai között vannak hacker kollektívák (Anonymous), közérdekű leleplezők (Edward Snowden) és a Wikileaks, csakúgy, mint más oldalak és aktivisták, akik olyan titkosított információk napvilágra hozatalára törekuszenek, amelyek, ha egyszer kikerülnek, többé nem zárhatók vissza a palackba vagy tüntethetők el, tekintve a digitális információ azonnali áramlását és vírusszerű terjedését. Az ágencia és az elszámoltathatóság egyfelől szétszóródik és diffundálódik, ugyanakkor pedig rendkívüli mértékben koncentrálnak kis számú globális nagyvállalat, illetve nemzeti és nemzetek feletti állami bürokráciák kezében.

Ez az egyik ok, amiért manapság olyan sok film szól problematikus vagy paranormális „ágenciáról” – ezek új képalkotó technikákat használnak annak megmutatására, hogy mit képes „létrehozni” a pusztán álmodás, mint Richard Linklater *Az élet nyomában* című filmjében (*Waking life*, 2001), vagy az emlékezés folyamata, mint Ari Folman *Libanoni keringőjében* (*Waltz with Bashir*, 2008). Számos kortárs ázsiai film, mint Koreeda Hirokazu vagy Kim Ki-duk darabjai furcsa, „testetlen” passzív-agresszív viselkedést ábrázolnak, a korábbiakban már tárgyalt „elmejátékfilmek”

pedig olyan, rejtélyes ágencia körül forognak, ahol látszólag a véletlen és az (előre) elrendeltség közötti viszony vette át a szabad akarat, az egyéni cselekvőképesség és a racionális döntéshozatal helyét. Első pillantásra ennek nincs sok köze a technikai értelemben vett digitálishoz, ám indirekt módon mégis van, azon keresztül, ahogyan a digitális úgynevezett „interaktivitása” egyszerre nyomatékosítja és elnyomja azt a tudást, hogy a „cselekvést” valójában nem mi végzünk. A film tehát az ágenciára vonatkozó meta-reflexió lesz, ami, természetesen, a testről, az érzékekről és koordinációjukról szól. A média „második élete” – a képzeletbeli terek, történetek és karakterek, amiket magunkra húzhatunk, belakhatunk és megélhetünk – tehát átfolyik a „való világba”, és nehezebbé, ha nem épp teljesen hiábavaló próbálkozássá teszi a valóságos és a virtuális közötti határ meghúzását. Miközben a mozgókép és a rögzített hang mindenhová elérő és mindenütt jelenvaló tényező lett az életünkben, a fizikai világ objektumai adatokkal töltődnek fel („kiterjesztett valóság”), a hétköznapi tárgyak pedig virtuális életet kapnak és aktívan kommunikálnak a környezetükkel, olyan érzékelőkön keresztül, amelyek önszabályozó adatcserét folytató hálózatba vannak szervezve („a dolgok internete”).

Ahogyan azt az előző fejezetekben próbáltuk megmutatni, a filmet mindig is erősen foglalkoztatták a test és az érzékek, de emellett az élet (és halál) dolgai is, amelyek túllépnak az egyes filmekben és filmszínházakon, az identitás, közösség és „a világban való létünk” aspektusai felé. Napjainkban a mozgóképet sokan legbecsesebb (és veszélyeztetett) történelmi örökségünknek tartják, amely az elmúlt 120 év életének és dolgainak unikális „archívumát” jelenti. Egyesek mellett érveltek, hogy a film kulcsot és mintát jelent az új (digitális) média kulturális megértéséhez,<sup>30</sup> mások számára a film egyenesen egy saját jogán létező anyagi-szellemi organizmust jelent, az anyag, energia és információ új és vibráló artikulációját, és ily módon valami olyan „dolgot”, ami „gondolkozik”, amit pedig a filozófia segíthet megérteni.<sup>31</sup> Ezért lehet értelmes beszélni mind a film

30 Manovich: *The Language of New Media*.

31 Gilles Deleuze *Film*-könyvei kétségkívül robbanáshoz vezettek a „film és filozófia” gyűjtőnévvel illethető területen, amely



Libanoni keringő

„episztemológiájáról” (annak tudása és megkérdőjelezése, honnan tudja a film, amit tudni vél), mind az „ontológiájáról” (a létezés módjai, illetve a létezők kategorizálása) mint a filmelmélet legitim területéről.

Annak fényében, ahogyan az előző fejezetek a testet érzékelő felületként kezelték, és a különböző érzékszerveket a képhez, elbeszéléshez, érzelmekhez és a közösségi szférához való viszonyukban külön-külön elemezték, a fotografikustól a digitális képek felé történő gyors és elkerülhetetlen átmenetre nem szabad és nem is szükséges olyan radikális törésként tekinteni, amilyenek gyakran tartják. Azzal, hogy olyan paramétereket választottunk, mint a test és az érzékek, illetve olyan vonatkozásokat, mint az ablak, tükör, szem, bőr, fül, és így tovább, amelyek sem a film technológiai jellemzőin nem alapultak, sem „normatív” vonzataik nem voltak azzal kapcsolatban, hogy „mi a film” (ez akkor lenne igaz, ha például a „vetítést”, „fotográfiát”, vagy az „egyirányú lefutást” a film szükséges aspektusaiként tételeznénk), a megközelítésünk lehetővé teszi, hogy éppen a „mi a film” kérdését finomítsuk, bővítsük és újraértékeljük. Ez lehetővé teszi számunkra, hogy a digitális filmet is bevegyük átfogó rendszerünkbe, anélkül, hogy

eltagadnánk a különbségeket a fotografikus film és poszt-fotografikus örököse között a konvergencia mint új cél vagy telosz általános ernyője alatt, vagy hogy amellet kelljen érvelnünk, hogy nincs semmi új a nap alatt, abból kiindulva, hogy a film még mindig leginkább történetek elmesélését célozza, és közülük – ahogyan ennek a fejezetnek az elején is láttuk – sok megtévesztően ismerős, sőt alapvetően ódivatú.

Ha elfogadjuk a terminológiánk közötti megváltozó erőviszonyokat, valamint alany és tárgy potenciális megfordíthatóságát ellentmondásos kifejezésekben, akkor nem szükséges eldöntenünk, hogy a bitekből előállított kép mennyiben nevezhető pusztán más módon előállított fotografikus képnek, illetve olyan, grafikus képnek, amely magában foglalja a fotografikust mint egyik lehetséges formáját. Szem előtt tartva az antropomorfizmusok hosszú sorát, amelyet története során a mozgókép technológiájára ráhúztak, Dziga Vertov „kameraszemétől” Balázs Béla „látható emberén” át Laura Marks „a film bőre” és Gilles Deleuze „az agy a filmvászon” koncepciójáig bezárólag, amelyekre mind kitértünk a kötetben, feltehetjük a kérdést: szakít-e a digitális kép az okulárcentrikus paradigmával pusztán imitálva a

túláságosan tág ahhoz, hogy néhány sorban felvázolható legyen. A különböző nézőpontok áttekintéséhez lásd: Freeland, Cynthia A. – Wartenberg, Thomas E. (eds.): *Philosophy and Film*. London – New York: Routledge, 1995.; Carroll, Noël – Choi, Jinhee (eds.): *Philosophy of Film and Motion Pictures: An Anthology*. Malden, MA – London: Blackwell, 2005.; Shaw, Daniel: *Film and Philosophy: Taking Movies Seriously*. London – New York: Wallflower, 2008. Lásd még a *Film-Philosophy* jól karban tartott weboldalát: [www.film-philosophy.com](http://www.film-philosophy.com) (utolsó hozzáférés: 2014. szeptember 1.).

hatásait, és így a perspektíva rendszerét befogadóbb kategóriák alá rendeli? Vagy szemben áll a digitális kép az optikaival, egy másfajta testi sémát és „rendszer” vezetve be? Már utaltunk a lehetőségre, hogy a „haptikus látás” felé fordulás főként a digitális képhez intuitív módon társított taktilitásnak, „közelségnek”, és texturális érzetnek köszönhető. Hasonló asszociációk bukkannak fel a némileg metaforikus analógiákban, amelyeket a digitális szoftverek és a festőecset, a pixel és a pigment, vagy a szobrászat és a sztereoszkopikus képkötés szemantikája („rendelés”, „3D”) közé húznak, hogy a kéz-szem-test különböző viszonyait jelezzék a képkötés és képmanipuláció kortárs folyamataiban.

Nyilvánvaló, hogy Gilles Deleuze filmes könyveinek 90-es évekbeli széleskörű elterjedése óta, a mozgókép, vagy inkább „film”, a reflexivitás és konceptualizálás egy egészen másfajta terébe lépett. Deleuze színre lépése és a filmelmélet ezt követő „filozófiai fordulata” egybeesett a digitalizációval, de ez nem feltétlenül implikál oksági kapcsolatot. Egyfelől ott van a „szubjektivitás” és a „gender-identitás” paradigmáinak potenciális kimerülése (amelyeket Deleuze hangsúlyosan kerül), másfelől a krízis, amibe a film (illetve definíciói) mint kultúránk elsőrendű reprezentációs módja a digitalizáció által került. Ahogyan azt láttuk, koncepciók és alapvető elgondolások széles spektruma – „megtestesültség” (*embodiment*) és érintés, design és diszruptív („felforgató”) innováció, a test-elve megkülönböztetés összeomlása, a dolgok ágenciája, az intuitív a mimetikus helyett – áll készen, hogy átvegyék a történelmi feladatokat és a kulturális pozíciót, amelyet valaha a reprezentációval és a mimézissel, a koncentrációval és a szemlélődéssel azonosítottunk, azt jelezve, hogy a film egy alapvető episztemológiai váltás keresztútján találja magát, azt illetően, ahogyan az emberek megértik és megélik a világban való létüket és egymással való kapcsolataikat. Ez közelebb hozza a filmelméletet a filozófiához, vagy fordítva, arra kényszeríti a filozófiát, hogy közelebbről foglalkozzon a filmmel.

Amikor ugyanis a filmtudomány a filozófiához közelít, és amikor a filozófia (a kontinentális filozófiától a kognitivismusig terjedő spektrumon, magába foglalva Stanley Cavell-t és az angolszász pragmatizmust is) a film iránt kezd érdeklődni, a digitalizáció mellett sok más kérdés is ugyanúgy előtérbe kerül: a bizonyosság és az episztemológia kérdései, a film viszonya az igazsághoz, hithez és bizalomhoz, akárcsak az ontológia, a „létezés”, a „valamivé válás”, a „jelenlét” és a „rejtetlenség” (*disclosure*). Meglehetősen optimisták lehetünk a tekintetben, hogy a következő évtizedben a filmelmélet újra feltalálja magát, akkor is (vagy talán éppen amiatt), ha a film ahhoz képest, ahogyan első száz évében ismertük, kifordított módon, egy új „parazita” nagyra becsült gazdatesteként létezik tovább. Akár az hozza el a filmelmélet újraéledését és túlélését, hogy a digitálist mint univerzális kódot előtérbe helyezi, körülötte definiálva újra magát (ahogyan azt láthatólag a digitális médiával dolgozók többsége gondolja, vagy olyan írók, mint Sean Cubitt és Ann Friedberg javasolják), akár a grafikus mód dominanciája artikulálja újra mind a fotografikus, mind a poszt-fotografikus képeket (ahogyan amellet Manovich érvelt egykor<sup>32</sup>), akár Hans Belting és Georges Didi-Huberman képi antropológiája „öröklimeg” a filmet és a filmelméletet, vagy akár a filozófia lesz az elsőrendű diszciplína, ahogyan azt mind Deleuze követői, mind az analitikus filozófusokból kognitivistává avanszáltak hiszik – meggyőződésünk marad, hogy azok a finom és összetett viszonyok, amelyeket felvázolni és kifejtetni igyekeztünk a test, az érzékszervei és filmi interfészei körül, szerepet fognak játszani a legtöbb, ha nem az összes hasonló mentőakcióban.

Andorka György fordítása

32 „Mondhatjuk ugyan, hogy manapság fotografikus kultúrában élünk, a »fotografikus« szót azonban eközben el kell kezdenünk másképp olvasni. A »fotografikus« manapság valójában foto-GRAFIKUS, ahol a »fotó« csupán a kiinduló réteget jelenti a teljes grafikai összetételben.” Manovich, Lev: Image Future. (2006). [www.manovich.net/index.php/projects/image-future](http://www.manovich.net/index.php/projects/image-future) (utolsó hozzáférés: 2014. november 19.).

## Korábbi számaink

1997 tavasz	Filmtörténet-elmélet Gothár Péter	2006 no. 1.	A horrorfilm
1997 nyár	Gilles Deleuze filmelmélete Tarr Béla	2006 no. 2.	Lars von Trier
1997 ősz	Festészet és film Derek Jarman	2006 no. 3.	A kortárs iráni film
1997 tél – 1998 tavasz	Futurizmus és film Grunwalsky Ferenc	2006 no. 4.	80 éves a Metropolis – 10 éves a Metropolis (Jubileumi szám)
1998 nyár	Narratológia Szóts István	2007 no. 1.	Bollywood
1998 ősz	Szergej Mihajlovics Eisenstein	2007 no. 2.	Önreflexió a filmművészetben
1998 tél – 1999 tavasz	Kognitív filmelmélet Atom Egoyan	2007 no. 3.	A thriller
1999 nyár	Pszichoanalízis és filmelmélet Forgács Péter	2007 no. 4.	Erdély Miklós
1999 ősz	Műfajelmélet Makk Károly	2008 no. 1.	Film és tér
1999 tél	Jean-Luc Godard	2008 no. 2.	Film és építészet
2000 no. 1.	Magyar operatőrök	2008 no. 3.	A filmmusical
2000 no. 2.	Orson Welles	2008 no. 4.	Kortárs amerikai tévésorozatok
2000 no. 3.	Dada és film Antonin Artaud és a film	2009 no. 1.	Az animációs film
2000 no. 4.	Feminizmus és filmelmélet	2009 no. 2.	Robert Altman
2001 no. 1.	Nemzeti filmtörténetek	2009 no. 3.	Magyar filmkánon
2001 no. 2.	Új képfajták	2009 no. 4.	Dokumentumfilm-elmélet
2001 no. 3.	Jancsó Miklós I.	2010 no. 1.	Magyar műfaji film
2001 no. 4.	Média és film (A Metropolis és a Médiautató közös száma)	2010 no. 2.	Globalizáció és filmkultúra
2002 no. 1.	Jancsó Miklós II.	2010 no. 3.	Hollywoodi Reneszánsz
2002 no. 2.	Stanley Kubrick	2010 no. 4.	Magyar film az 1980-as években
2002 no. 3–4.	Kelet-európai film a rendszerváltás után	2011 no. 1.	Joel és Ethan Coen
2003 no. 1.	Fotó és film	2011 no. 2.	Kortárs dél-koreai film
2003 no. 2.	Science fiction	2011 no. 3.	Kortárs magyar film – Kulturális értelmezések
2003 no. 3.	Szabó István	2011 no. 4.	Michael Haneke
2003 no. 4.	Szerzői elméletek	2012 no. 1.	Narratív komplexitás
2004 no. 1.	Psycho-analízisek	2012 no. 2.	Tudat – álom – film
2004 no. 1.	Magyar dokumentumfilm a rendszerváltás után	2012 no. 3.	Melodráma
2004 no. 3.	Film és fenomenológia	2012 no. 4.	Kortárs Hollywood
2004 no. 4.	Jeles András	2013 no. 1.	Japán kapcsolatok
2005 no. 1.	Varratelmélet	2013 no. 2.	Magyar film 1939–1945
2005 no. 2.	Posztkoloniális filmelmélet	2013 no. 3.	Film/test/film
2005 no. 3.	Gaál István	2013 no. 4.	Király Jenő 70
2005 no. 4.	Wong Kar-wai	2014 no. 1.	Empirikus filmtudomány
		2014 no. 2.	A filmbefogadás empirikus vizsgálata
		2014 no. 3.	Klasszikus magyar filmvígjáték
		2014 no. 4.	Modern és kortárs magyar filmvígjáték
		2015 no. 1.	Olasz műfajok
		2015 no. 2.	Hang a filmben
		2015 no. 3.	Magyar animáció
		2016 no. 1.	Nőfigurák a kortárs populáris filmben
		2016 no. 2.	Kortárs román film
		2016 no. 3.	Filmfesztiválok
		2016 no. 4.	Férfi és női szerepek a magyar filmben

A Metropolis előfizethető a szerkesztőség címén átutalással vagy postai csekken a Kosztolányi Dezső Kávéház Kulturális Alapítvány javára a következő OTP-számlaszámon: 11742001-20034845. Négy szám ára személyes átvétellel: 3000 Ft, postai kézbesítéssel: 5000 Ft.

Szerkesztőség: 1082 Budapest, Horváth Mihály tér 16., tel.: +36 20 483-2523 (Jordán Helén), e-mail: metropolis@c3.hu

A Metropolis kapható a nagyobb könyvesboltokban.

Egyes korábbi számaink megrendelhetők a szerkesztőség címén, a még kapható számok listája megtekinthető

a folyóirat honlapján: <http://www.metropolis.org.hu/?pid=50>