

Liszka Tamás

NYITOTT FILM
A TEKINTET ESZTÉTIKÁJA

DOKTORI ÉRTEKEZÉS

doi.org/10.62395/SZFE.2024.012

témavezető:

Dr. Stóhr Lóránt

Színház- és Filmművészeti Egyetem, Doktori Iskola

Budapest 2024

Tartalomjegyzék

Bevezetés	5
A nyitott film története.....	15
Modális film – elágazó cselekmény.....	25
Az idő szerepe a nyitott filmben	49
A tér szerepe a nyitott filmben	67
A játék szerepe a nyitott filmben	79
Ember a felvevőgépben.....	85
Konklúzió.....	93
Bibliográfia	97
Filmográfia és ludográfia	102

Bevezetés

A mű addig nyitott, amíg mű,
ezen túl pedig a nyitottság zajjá lesz.

Umberto Eco: Nyitott mű

Kutatásom témája a nyitott film. A nyitott film jelen szövegben használt fogalmát Umberto Eco 1962-ben megjelent könyve, *A nyitott mű*¹ ihlette. A könyvben – majd a benne foglaltakra bő harminc év távlatából reflektáló folytatásban, *Az értelmezés határai*²ban – az a kettősség, sőt olykor valós ellentét kerül előtérbe, amely a művek befogadása során az *interpretáció* és az *interakció* között feszül. Minden műre igaz, hogy bármennyire zárt (sőt akár szakrálisan rögzült) szerkezetű is legyen, mindig lehetséges ezerféleképpen interpretálni, így a mű – egyfajta mozdulatlan mozgatóként – *játékba hozza* az olvasót.

Néhány mű esetében azonban még ennél is izgalmasabb tulajdonságot figyelhetünk meg: ezek már eredeti formájuk és szerzői koncepciójuk révén nyitottak, ami annyit tesz, hogy a befogadás konkrét, mechanikus folyamata szándékoltan, előre kódoltan sokrétű, elágazó szerkezetű, az interakció a mű lényegi komponenseként szerepel. Vagyis bizonyos külső tényezők nélkül, mint például a közönség aktív beavatkozása, a mű nincs is kész, nem válik teljessé.

Régóta foglalkoztatnak azok a műalkotások, amelyek az utóbbi csoportba sorolhatók. Ide tartoznak többek között az úgynevezett lapozgatós kalandkönyvek, a virtuálisvalóság-alapú (immerzív) filmek, az interaktív mozgóképek és médiainstallációk, a több-kevesebb filmművészeti ihletéssel létrehozott, narratív videójátékok, és valószínűleg közéjük fog tartozni még számos, ma akár még ismeretlen technikai megoldások által létrejövő, jövőbeli audiovizuális vagy multiszenzorális alkotás is. Ezek vonzerejét számomra nemcsak

¹ ECO, Umberto (2006). *Nyitott mű*. Fordította DOBOLÁN Katalin, MÁRTONFFY Marcell. Budapest: Európa

² ECO, Umberto (2013). *Az értelmezés határai*. Fordította NÁDOR Zsófia. Budapest: Európa

újszerűségük, egyediségük, szokatlanságuk és sok esetben besorolhatatlanságuk adja, hanem az önmagában vett nyitottság, formai lezáratlanság közvetlen megtapasztalásának élménye is.

Ez a benyomás leginkább ahhoz hasonlítható, mint amikor egy idegen várost mindenféle útikönyv vagy idegenvezetői segédlet nélkül fedezek fel. Ilyen esetben ugyanis könnyen előfordulhat, hogy a városnéző turistabuszok utasaival ellentétben elszalasztom a legszebb katedrálisokat és a leghíresebb múzeumokat, viszont – a fősdratú látnivalók létezéséről talán mit sem sejtve – egy párhuzamos kis utcán bókászva véletlenül egy ismeretlen virágpiacon vagy egy helyi utcabál forgatagában találom magam. A város természetesen az én látogatásomtól függetlenül is létezne, még hozzá élő, folyamatosan alakuló szervezetként, minden utcájával, épületével és lakójával együtt. Tehát önmagában még semmiképp sem számít műnek, amelynek célja a felém vagy bármely más megfigyelő felé irányuló közlés lenne. A terek nem díszletek, a lakók nem szereplők, és az életük sem nekem írt történet. Jelenlétemet valamiért mégis intenzívebbnek, valóságosabbnak érzékelem, mint az a mozgásban, figyelmében, tapasztalásaiban szervezeten befolyásolt turista, aki például a piramisok tövében idomított tevékkel fotóztatja magát, vagy a gondolatok rögtönzött és nyilván szívből jövő belcantójától elzékenyülve suhan át a Rialto alatt. Ez utóbbi, megtervezett, gondosan kiszámított élmények sokkal inkább értelmezhetők színházként, beállított képként, performanszként – általában véve pedig mesterségesen, az életvilágtól tudatosan elkülönített mutatványként, mint a kevésbé tárgyiasult és kölcsönhatásoknak eleve kitett tapasztalás.³ Annak a közönségnek, amely elvárja, hogy lehetőleg épp azt az élményt kapja meg vegytiszta formában, mint amire befizetett, sőt ezen belül gyakran még a spontaneitás, a meglepetés vagy a személyreszólóság illúzióját is megköveteli, ahogy például egy krimi olvasója vagy nézője elvárja a megdöbbentő fordulatot a történet végén, minden bizonnyal előnyösebb egy zárt mű ismeretes, kiszámítható világába lépnie.

A mű és a közönség kölcsönös egymásra hatása, vagyis az interakció – bármire is irányuljon, bármilyen formát vegyen is fel – óhatatlanul fáradságosabb, energiaigényesebb, ergodikus művelet a néző oldalán, mint az egyoldalú befogadás. Természetesen nem állítom, hogy – akár

³ Íme az eredeti jelenet: 1998 szeptemberében, este történt. Pénztelen magyar bölcsészdiák a Canal Grande partján lógatja a lábát, és annyira mély, atavisztikus megvetéssel nézi a gondolákból bámészkodó, gazdag turistákat, hogy azok emiatt helyi utcagyereknek vélik, és lelkesen fotózni is kezdik a *cittadino tipicot* – ezzel a gesztussal lényegében velencei polgárrá avatva őt. A megfigyelő tehát egyszeriben a kép részévé válik. Nagyjából úgy, ahogy *A burzsoázia diszkrét bájában* a gyanútlan vacsoratársaság rádöbben, hogy valójában mindvégig egy színpadon, díszletek és kellékek között, szereplőként ültek.

csak a filmművészet területén – létezne teljes mértékben passzív befogadás. Ugyanakkor azt ki merem jelteni, hogy a visszacsatolás mint konkrét, fizikai tevékenység alapesetben jóval nagyobb eséllyel hathat torzító elemként, zajként a műélmény egészére, mint amikor az interakció kulturálisan előkódolt, ritualizált módon van szabályozva, megszelídítve, letompítva; méghozzá abból a határozott célból, hogy az alkotó minél nagyobb mértékben tarthassa felügyelete alatt az esztétikai élmény létrejöttét. Ilyen rituális keretrendszer része lehet például a white cube kiállítóterem steril csendje, a mozik elsötétített terme, a színházak negyedik fala.

A fentiekből összességében egy paradoxon áll elő, most pedig ennek feloldására teszek kísérletet – még ha nem is általános, rendszeres, elméleti szinten, hanem csak egyetlenegy mű, az Ember a felvevőgépben forgatókönyvének keletkezéstörténete mentén.

A látszólagos ellentmondás szerkezete a következő. Első premissza: a műalkotás – annál inkább műalkotás, minél erősebb benne az alkotói kontroll. Második premissza: az interaktív élmény annál inkább interaktív és élményszerű, minél közelebb áll benne a közönség visszacsatolása az általuk a valóságban is átélt interakcióhoz, cselekvőképes jelenléthez – értelemszerűen az alkotói kontroll rovására. Konklúzió: az interaktív műalkotás – fából vaskarika.

Az elmúlt években mégis egyre több interaktív mű jelent meg, különösen a mozgóképi területen, ezek vizsgálatára és újabbak készítésére világszerte rendszeres akadémiai programok létesülnek a bostoni MIT-től a budapesti MOME-ig. A világ nagy filmfesztiváljain (például Velencében, Cannes-ban vagy Annecy-ban) immár önálló szekciók, versenykategóriák biztosítanak bemutatkozási lehetőséget a filmművészet technikai határterületére eső – és következésképpen jobbára kísérleti jellegű – műveknek. Az ide sorolható alkotásokat egyelőre válogatás nélkül nyitott filmnek nevezem, de rögtön kísérletet is teszek majd a fogalom szűkítésére, pontosítására. Az immerzív és interaktív filmek fokozatos intézményesülése, szakmai kanonizációja ugyanis azzal a közvetett elméleti haszonnal jár, hogy mind a fesztiválokban való megmérettetés, mind a szervezett felsőoktatásban való jelenlét óhatatlanul szabályozási, kategorizációs és végső soron definíciós kényszert jelent az abban résztvevők számára.

Precíz definícióra azért innen sem számíthatunk, csupa óvatos körülírással lehet találkozni. Az egyetemi világban belül a nyitott film – mint hibrid művészeti forma – egy szerteágazó

rokonművészeti kapcsolatrendszer közös eleme, így párhuzamosan több, egymástól egyébként élesen elkülönülő szakterület alkategóriájaként, részhalmazaként is meghatározható. Ma még minden jel szerint egészen gyakorlatias tényezőkön, oktatásszervezési adottságokon és egyéni kutatási ambíciókon múlik az, hogy a nyitott filmek közé tartozó műveket mely, már korábban kanonizált terület részeként jelölik meg. Egy mozgóképes szakon belül például a hagyományos médium, a film tulajdonságaitól megkülönböztető elem az interaktivitás, ezért ha a nyitott film jelenségével egy filmiskolában foglalkoznak, a témakört a legtöbb esetben interactive storytelling elnevezéssel illetik. Egy médiaművészeti szakon viszont inkább az immerzív technológia számít speciális tényezőnek, ezen a területen jellemzőbb a VR/AR/MR/XR (azaz rendre: virtual, augmented, mixed és az előző hármat magába foglaló extended reality) fogalmak használata a megjelölés során. A kifejezetten digitális játéktervezésre fókuszáló képzések esetében az interaktivitás és az immerzió aspektusa már eleve adottnak vehető, így éppen a filmszerűség, a dramaturgiai műgonddal létrehozott cselekményszerkesztés különbözteti meg a nyitott filmeket a többi interaktív és immerzív munkától. Összegezve: a nyitott filmek sok más művészeti formával rokoníthatók, miközben valamilyen szempontból minden korábbi mintázattól elütnek, ezért a nyitott film kérdéskörét egyfajta megnevezetlen rámutatás, relativizmus jellemzi.

A nemzetközi filmfesztiválok kevésbé tudják elkerülni a tárgyszerű definíció feladatát, mint az egyetemek vagy a kutatóműhelyek. A nevezési feltételek között rendszerint tételesen meg szokták határozni, hogy mely művek indulhatnak egyáltalán az adott versenykategóriában. A New York-i Tribeca fesztivál 2024-es szabályzata például a következőképpen írja körül az immerzív kategóriába tartozó műveket: „A [beválogatható] munkák közé tartoznak – nem kizárólagos jelleggel – a virtual, mixed és augmented reality projektek, a 360 fokos filmek, az interaktív digitális és multiplatform projektek, az immerzív multimédia-installációk, az immerzív hangjátékok, az augmentált élő performanszok, a virtuális világok, ugyanakkor a beadott munkáknak minden esetben tartalmaznia kell valamiféle interaktív elemet.”⁴ A nem kizárólagos jellegre való utalás önmagában demonstrálja, hogy a nyitott filmek kategóriája formailag is nyitott: a már ismert megoldások tág felsorolása mellett szabad teret enged mindazoknak az innovatív eljárásoknak, amelyekre még nem volt korábbi példa, vagy amelyek esetében legalábbis várat magára a szabványos elnevezés.

⁴ <https://extranet.tribecafilm.com/media/1162/2024-tribeca-festival-rules-and-regulations-v-4.pdf>
(Utololsó letöltés: 2024. 08. 28.)

A Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica della Biennale di Venezia (vagyis a Velencei Filmfesztivál) hivatalos programjába ugyancsak évek óta beválogatnak nyitott filmeket is. A Venice Immersive szekció szabályzata jelenleg a következőképpen határozza meg az ide sorolható műveket: „A Venice Immersive projektjei olyan 360 fokos videók, lineáris vagy interaktív 3 DOF and 6 DOF XR művek és virtuális világok lehetnek, amelyek az alábbi eszközök vagy formátumok legalább egyikével kompatibilisek: Meta Quest, Meta Quest 2, PC VR, mixed reality, augmented reality. Minden egyéb formátum nevezéséhez a fesztivál vezetőségével való előzetes egyeztetés szükséges.”⁵ A definíció tehát itt sem kizáró, és még kevésbé tartalmi természetű. Ugyanakkor megvilágító ereje van az egymás mellé állított formai kritériumokban jelentkező kategóriahibának. A mellérendelt feltételek egy része a közvetítési mód szó szerint vett technikájára vonatkozik, egészen konkrét terméknevek (pl. Meta Quest⁶) felsorolása által. Ez azért szembetűnő, mert a hagyományos filmek esetében a hordozó technikai adottságai nem előfeltételei a beválogatásnak – milyen különösen is hangozna, ha egy nemzetközi filmfesztiválon például kizárólag a Christie CP4420 lézervetítővel kompatibilis, SMPTE szabvány szerint kódolt műalkotásokat vennének figyelembe. Egészen más szempontot képvisel a felsorolásban a mixed reality és az augmented reality műfaji hivatkozása, amely az adott technikától függetlenül a valós és mesterséges látványelemekből szervezett élményegységre vonatkozik, vagyis *ad absurdum* akár egy barokk színházi előadásra is igaz lehetne, amelyben a színészek személyes jelenléte a *trompe-l'œil* díszletek káprázatával vegyül. A velencei feltételek között szintén felsorolt “DOF” rövidítés feloldása: *degrees of freedom*, vagyis szabadságfokok. A 3 DOF (három szabadságfok) annyit tesz, hogy a néző a film terének egyetlen, rögzített pontjából három dimenzió mentén tudja szabadon svenkelni a saját nézőpontját, szubjektív kameráját. A 6 DOF (hatos szabadságfok) esetében már maga a nézőpont is dinamikus, vagyis a néző bizonyos mértékig fahrtolni is tud a film terében. Ez a meghatározás tehát sokkal inkább a nézői diszpozícióra vonatkozik, mint az azt lehetővé tevő technikára. Bármilyen megoldás, amely a természetes és hozzáadott látványt rögzített vagy mozgatható szemszögből érzékelhetővé teszi, elvi szinten megfelel ezeknek a kritériumoknak. Ebből az következik, hogy a velencei filmfesztiválon szélsőséges esetben versenyképes 6 DOF lineáris XR műnek számítana akár egy márványszobor kiállítása is,

⁵ <https://www.labiennale.org/it/cinema/2024/regolamento> (Utolsó letöltés: 2024. 08. 28.)

⁶ A Meta Quest egy fejen hordható VR eszköz, amely integrált érzékelőivel és számítási kapacitásával valós idejű, immerzív 3D környezeteket biztosít az interaktív felhasználói élményhez.

amelyet egy színezett lencsés szemüvegen keresztül tekinthetnek meg a nézők. Vagy ha a szobor helyén egy hús-vér színész állna, akkor máris 6 DOF interaktív XR filmről lenne szó.

Hogy ez a gyakorlatban mégsem így történik, annak egyetlen oka van: mindenki ösztönösen, szabatos definíció hiányában is belátja, hogy a fenti példák egyáltalán nem számítanak filmnek. A film és a mozgókép kifejezések, bár az előbbi az egykori fizikai hordozóra, az utóbbi pedig inkább az optikai illúzióra vonatkozik, sokáig szabadon felcserélhetők voltak egymással, a 21. század digitális fordulata mégis kettéválasztotta a jelentésüket. Ezáltal paradox helyzet áll elő – a filmet mint önálló művészeti ágat 1895 óta nagyjából egységesen, de alapvetően mégiscsak formai alapon (például a phi-jelenségre, a mozgás optikai illúziójára és az azt reprodukálni képes technikára való hivatkozás által) határozzuk meg, másrésről az összes ismert attribútuma – a technikai feltételrendszertől a percepció alapszituációjáig – újabb olyan léptékű eltéréseket mutat, hogy szubsztanciaként már semmi másra, csak magára a filmszerűsége lehet rámutatni. Ez viszont nem más, mint *petitio principii*, körkörös definíció. Ilyen értelemben a film a legmagátólértetődőbb és egyúttal a leghomályosabb fogalmaink egyike lett.

A közkeletű ikonológiában a mozgóképi élménynek ugyanolyan inadekvát, eredeti tárgyi referenciáját vesztett (vagyis a peirce-i szemiotikai trichómiában az ikonikus helyett immár pusztán szimbolikus) jele a kétoldalt perforált téglalap, vagyis a filmkocka, mint a telefonálásnak a bakelitkagyló vagy a beállításmenünek a fogaskerék. Miközben a filmre vonatkozó képzetünk egyre alakatlanabbá válik, jobb híján még mindig egy korábbi, jellegzetes fizikai formája által utalunk rá. A nyitott filmnél azonban sok esetben éppen az olyan formai adottságok feloldása, meghaladása számít lényegi elemnek, mint például a szögletes keretbe foglalt filmkép. Lépünk egyet hátrébb, és tegyük fel a kérdést: miért is éppen téglalap alakú a mozivászon? Kézenfekvőnek tűnik a válasz: azért, mert maguk a kamera által rögzített képsorok, amelyeket a vászonra vetítenek, jellemzően ugyancsak téglalap alakúak. A vetített képek pedig azért rektangulárisak, mert a mozgókép eredeti technikai hordozója – a filmszalag – ebben az elrendezésben továbbítható és tekercselhető a legegyszerűbben, és a hordozó ilyen elrendezése esetén a rendelkezésre álló nyersanyag legkevesebb fölösleggel járó kihasználása derékszögű síkidomokkal érhető el, ahogy a természetben a méhkas hexagonális szerkezete sem esztétikai, hanem az optimális térkihasználás és anyagtakarékosság szempontja mentén alakult ki. A filmkép tehát eredetileg műszaki okokból nyerte el hagyományos formai kereteit, és idővel ez a keret önmagában is befolyásolta a tartalmi gondolkozást, az alkotói folyamatokat.

Párhuzamos ez a jelenség a fekete-fehér filmével, amely a filmtörténet kezdetén még megkerülhetetlen technikai adottság volt, majd a színes technika elterjedése után szabadon választható filmnyelvi eszközzé, jelentésteli stíluselemmé vált az alkotók számára.

Edison kinetoszkópja, majd a Lumière-testvérek kinematográfja százharminc évvel ezelőtt valóban a perforált filmszalagok átvilágításával tette láthatóvá a mozgóképet, és tette ezzel egyidejűleg indokolttá a téglalapos szabványt is. Csakhogy a perforált filmszalag ma már egyáltalán nem technikai előfeltétele sem a felvételnek, sem a vetítésnek. Mégis, a képarány szinte változatlan, ám ennek – a kulturális hagyomány érthető szempontjai mellett – már inkább közvetett, a globális technikai infrastruktúra folytonosságával összefüggő okai vannak. Ilyennek épültek a mozitermek, ezeket a szabványokat veszik alapul világszerte a vetítőgépek, a képernyők, valamint a kamerák optikai szenzorai, a filmes szoftverek, és lelkük mélyén maguk az alkotók és a közönség is. A szélesvászon mint formai keret, geometriai minta kétségkívül a nagyszabású, igazi filmélmény feltételes reflexét váltja ki a legtöbb nézőből. Ezzel szemben az ezredvég digitális fordulata óta rengeteg alapos tanulmány jelent meg a filmes képarány belső változásairól és azok okairól,⁷ többek között a valóságos műhely- vagy íróasztalokon kézhezállón elhelyezett tárgyak digitális metaforájaként szolgáló desktop-interfészek kialakulásáról, vagy újabban az okostelefonokon meghonosodott, álló formátumú videók elterjedéséről. A múltba kicsit távolabbra visszatekintve azt is felismerhetjük, hogy nem csak a filmkockák, hanem a festővásznak és a könyvlapok is jellemzően szögletesek (és ezekben az esetekben is a vizuális tartalmat hordozó felület elkészítésének technikája áll a háttérben), miközben a vizuális művészet legkorábbi ismert példái, a neolitikus barlangrajzok velük ellentétben egyáltalán nem korlátozódtak négyszöges keretezésű, sík felületekre. Ezeknek a csodálatos fantáziájú, barlangrajzoló ősművészeknek eszük ágában sem volt – ugyan miért is lett volna – keretek közé szorítaniuk a képeiket.

A nyitott film jelensége tehát több szempontból is rendkívül izgalmas, a mozgókép művészetével kapcsolatos alapfogalmaink ártértekelésére, újragondolására sarkalló kérdéseket vet fel. Jelen kutatás ugyanakkor nem vállalkozik ezeknek, a film-és médiaelmélet alapjait érintő kérdéseknek a rendszeres, kritikai feldolgozására, hanem beéri azzal, hogy egy kísérleti

⁷ HUHTAMO, Erkki (2004). *Elements of Screenology: Toward an archeology of the screen*. In: *Iconics: International Studies of the Modern Image*. Tokyo: The Japan Society of Image Arts and Sciences, VII: 31-82. SAETHER, Suzanne, BULL, Synne Tollerud (eds) (2020). *Screen space reconfigured*. Amsterdam: Amsterdam University Press: 9-34.

film alkotói útvonala mentén térképezze fel a maga számára azt az újonnan feltárult szellemi tájat, filmnyelvi teret, amely a nyitott film széles körű megjelenésével vált elérhetővé.

A fentieket összegezve, a nyitott film fogalmát – a jelen értekezés hatókörében – a következőképpen értelmezem:

1. A szerzőiség kritériuma. – Művészeti közlés céljából, határozott alkotói koncepció mentén létrejött, narratív mű, egyértelműen beazonosítható szerzővel vagy szerzőkkel.
2. A mozgóképi média kritériuma. – Érzékelésének elsődleges formája a mozgásnak a képek egymásutánja által keletkező illúziója.
3. Az interaktivitás kritériuma. – Nincsen egyetlen, kitüntetett megjelenési formája; a benne szereplő képek sorrendjét, kompozícióját, tartalmát a szerző mellett más tényezők, például az egyedi nézői visszacsatolás vagy a véletlenszerűség is befolyásolja.

Ez a hármas feltételrendszer semmiképp sem normatív jellegű – mindössze arra szolgál, hogy a soron következő vizsgálódás tárgykörét keretek között tartsa. Kizárja a jelenlegi scope-ból például a narratív komplexitásra épülő, ám konkrét közvetítési formájuk szerint lineáris, nem interaktív filmeket, mint *A lé meg a Lola* vagy *A vihar kapujában*. Kizárja másrésről a videójátékok és az interaktív médiainstallációk, immerzív élményterek, projection mapping előadások túlnyomó többségét is. Magába foglalja ugyanakkor a VR-filmek sokaságát és kiváltképpen a tekintetvezérelt filmeket, mint például a jelen kutatás részeként létrejött az *Ember a felvevőgépbent*, sőt némi teret hagy mindazoknak a szerzői filmeknek is, amelyek az értekezés megírásának idején még nem használatos technikai apparátusra épülnek. Ebből következően a nyitott film fenti definíciójának nem célja, hogy állást foglaljon az ezredfordulón kezdődött ludológiai-narratológiai metavitában sem, mely lényegében arra a kérdésre kereste a választ, hogy az egyre inkább filmszerű attribútumokkal felruházott videójátékokra kiterjeszthető-e az eredendően lineáris művek leírására szolgáló, hagyományos narratológiai fogalomkészlet, vagy ehelyett önálló, a játékélmény sajátosságaira fókuszáló

terminológiát igényelnek. A ludológusok, mint Espen Aarseth⁸, Markku Eskelinen⁹ és Jesper Juul¹⁰, a játékok játékspecifikus elemeire, mechanikájára és interaktív struktúráira helyezik a hangsúlyt. Szerintük a játékokat nem szabad kizárólag narratív struktúrák szempontjából vizsgálni, mivel azok sajátos szabályrendszerekkel és interaktív lehetőségekkel rendelkeznek, amelyek meghatározzák a játékelményt. Ezzel szemben a narratológusok, mint Henry Jenkins¹¹, a játékok történetmesélő potenciáljára és narratív szerkezeteire fókuszálnak. Gonzalo Frasca¹² viszont a ludológia és a narratológia közötti középútra törekszik, hangsúlyozva, hogy mindkét megközelítés fontos a játékok teljes megértéséhez. A vita lényege, hogy a videojátékokat inkább narratív struktúrák vagy játékspecifikus mechanikák alapján kell-e megközelíteni, vagy ezek kombinációjában rejlik a legmélyebb megértésük. Vizsgálódásom szempontjából azonban indifferens, hogy a nyitott film mennyiben minősül reprezentációnak (a szimulációval szemben), vagy hogy a szerzője ennek megfelelően ún. *narrauktorként* vagy *szimulauktorként* tételezhető-e. Maga a narratológiai-ludológiai dichotómia az elmúlt évtizedben egyébként elcsúszott, a két szakterület (vagy inkább megközelítési mód) határvitái egész egyszerűen feloldódtak az interdiszciplináris szemléletben.

Ezt az interdiszciplinaritást szem előtt tartva a következő fejezetben egy összegző kép, történeti panorama felrajzolására teszek kísérletet, amely a mozgókép feltalálásától egészen napjainkig ívelő műfaji és technikai változásokat hozza közös nevezőre a nyitott film kontextusában.

⁸ AARSETH, Espen (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

⁹ ESKELINEN, Markku (2001). The gaming situation. *Game Studies*, 1(1).
<https://doi.org/10.1177/135485650100700306>

¹⁰ JUUL, Jesper (1999). *A clash between game and narrative*. Digital Arts and Culture Conference.
http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html (Utolsó letöltés: 2024. 08.28)

¹¹ JENKINS, Henry (2004). *Game design as narrative architecture*. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game* (pp. 118-130). MIT Press.

¹² FRASCA, Gonzalo (1999). *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Parnasso, 3(2). <https://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (Utolsó letöltés: 2024. 08.28)

A nyitott film története

“Megmutatom, itt van: a szemüveg, amivel a való életet lehet látni 3D-ben.”

“De az élet nem eleve 3D-s?”

Gondry: Az álom tudománya

A mozgókép története nem műalkotásokkal, hanem találmányokkal és szabadalmakkal kezdődik. 1872-ben Étienne-Jules Marey megalkotja a kronofotográfiai puskát. Ez az eszköz lehetővé teszi a mozgás sorozatfelvételeinek készítését egyetlen fényképészeti lemezen. Marey eredetileg a mozgás tudományos tanulmányozására fejleszti ki, különösen az állatok és az emberek mozgásának elemzésére. A revolverhez hasonlóan működő szerkezet egy forgó lemezre exponálja a képeket, így egy másodperc alatt több felvételt is képes rögzíteni. 1879-ben Eadweard Muybridge kifejleszti a vetítógép korai változatát, a zoopraxiszkópot. A forgatható üveglemez technikáján alapuló berendezés lehetővé teszi, hogy az eredetileg egymás mellé helyezett kamerák által, gyors egymásutánban készült képeket a mozgás illúzióját keltve, egyazon élménysor részeként jelenítse meg. Thomas Edison 1890-ben szabadalmaztatja a kinetoszkópot, amelynek zárt dobozába egyidejűleg csak egyetlen néző kukkanthat be, ám a jelenet, amelyet ilyen módon megtapasztal, már 35 milliméteres filmszalagon válik láthatóvá. 1895-ben a Lumière testvérek bemutatják a kinematográfot, amely a filmnézést közösségi élménnyé teszi. A századfordulón George Méliès, a stoptrükk és a kettős expozíció kitalálója egymagában testesíti meg a tudós illuzionista és a kísérleti filmes karakterét – ugyanazt azt a kettős szerepet, amelyet az újonnan elérhetővé vált, immerzív és interaktív mozgóképi technikákkal kísérletező művészek napjainkban is betöltenek. Émile Cohl 1908-ban mutatja be a *Fantazmagóriát*, amely az első, tisztán technikailag létrehozott képekből álló film, vagyis az első animáció. Az animációs technika a következő száz évben fokozatosan elkülönül a filmművészet főáramától, hogy majd a digitális filmkészítés megjelenésekor ismét a médiakonvergencia egyik legfontosabb komponensévé váljon. Az 1910-es években kialakul a filmipar, létrejön a hollywoodi stúdiórendszer, a következő évtizedben pedig a film a kulturális köztudatban is elnyeri az önálló művészeti kifejezésforma rangját, tömegművésszé válik, a vetítések végleg kikopnak a mutatványosbódékból és a

külvárosi kávéházakból, helyettük fényűző, belvárosi filmpaloták nyílnak, és megjelennek az első filmelméletírók is. 1922-ben készül el *A szerelem ereje*, az első sztereoszkopikus játékfilm. 1926-ban a Warner stúdió bemutatja a Vitaphone rendszeren alapuló, első hangosfilmet, a *Don Juant*, 1928-ban pedig a Technicolor szabadalmaztatja a háromszínű filmtechnológiát. A folyamatosan zajló technikai fejlesztések mind a mélyülő immerzió, az egyre életszerűbb filmélmények irányába mutatnak. A francia Éclair cég 1947-ben fejleszti ki a Caméflex kompakt, hordozható kamerát, amely elődeivel, a Debie Parvóval, a Cine-Kodakkal és az Eyemóval szemben többféle filmformátumot is tud kezelni, gyors optikacserét tesz lehetővé, és nem igényel kézi kurbilis filmtovábbítást. A filmesek egyre kevésbé szorulnak robosztus, műtermi apparátusra, a forgatási helyszínnek, a kamera pozíciója és mozgatása, vagyis a látvány mind közelebb kerül a néző által a mindennapokban is megtapasztalt valósághoz. Caméflex-szel forgatja például Jean-Luc Godard a *Kifulladásig* című filmjét 1960-ban – az újhullám közvetlensége, spontaneitása elképzelhetetlen lenne e kompakt filmtechnikai apparátus nélkül. Időközben, 1952-1955 között lezajlik a sztereoszkópia második, világméretű aranykora is, melyben sajátos módon a budapesti Toldi Plasztikus Filmszínház és a kifejezetten e mozi műsorához készített, térhatású filmek járnak élen.

1955-ben mutatják be az *Oklahoma!* című western-musicalt, az első, Todd-AO rendszerre épülő, 70 milliméteres kópián vetített játékfilmet, melyet több, hasonlóan lenyűgöző, monumentális hatású film, például a *West Side Story* (1961), az *Arabiai Lawrence* (1962) és a *2001: Űrodüsszeia* (1968) követ. 1970-ben mutatkozik be az IMAX, amely a 35 milliméteres filmhez képest tízszeres részletgazdagságú kép kivetítésére alkalmas. Michael Crichton filmjét, a *Westworld*-öt 1973-ban mutatják be. A film néhány jelenetét a NASA Jet Propulsion Laboratory munkatársai készítik egy IBM 360/91 számítógépen, és ezekhez a képsorokhoz kötjük az első CGI-effektek megjelenését. Garrett Brown 1975-ben szabadalmaztatja a Steadicamet, azt a kamerastabilizáló rendszert, amely az emberi, komplex látórendszerhez hasonlóan tudja kompenzálni a gyors mozgásból eredő, szaggatott, rázkódó képet. A kamera innentől kezdve nem csupán a szemgolyó optikai működését szimulálja, hanem a látókéreg magasabb komplexitású funkcióit is képes utánozni. Ugyanebben az évben mutatkozik be a Dolby Stereo többcsatornás hangrendszer, amelyet elsőként Ken Russell *Lisztomániájában* használnak fel. A térhatású hang immerzív élménye az 1977-es *Star Wars* révén ér el világméretű fordulatot. George Lucas eredetileg a *Star Wars* vizuális effektjeinek gyártására alapítja a Pixart, a társaságot 1986-ban Steve Jobs vásárolja meg, majd bemutatja a digitális képalkotást forradalmasító Pixar Image Computert, a rajta futó RenderMan szoftvert, amely

még ugyanabban az évben az első, CGI filmnek adott Oscar-díjig juttatja bemutatkozó animációját, a *Luxo Jr.*-t.

A 21. század első évtizede, ahogy az élet minden területén, úgy a filmes világban is a digitális transzformáció radikális felgyorsulását hozza. Széles körben elterjed a motion / performace / volumetric capture technológia használata, amely az eredeti, optikai adatot szabadon alakítható, animálható, logikai tömeggé teszi, és amely digitálisan átformálva végül ismét mozgóképként – sőt akár interaktív mozgóképként – kerül a néző elé. A filmiparban egyre inkább a transzmediális megközelítés válik általánossá: a film, a VFX, az animáció és a videojáték szakmai határvonalai elmosódnak, a mindenkori assetek (magyarul: tárgy, erőforrás, alapanyag) már a gyártás folyamatában is egyazon eszközkészlet egymást kiegészítő, sőt egymástól elválaszthatatlan elemeiként jelennek meg. Gyártási szempontból lényegileg közös platformra kerül a hús-vér színész és a virtuális 3D modell, a műtermi softbox lámpa és a számítógépes tesszelációs shader, a dolly és a kulcsképkockázás, a preprodukció és a posztprodukció folyamata. Mérföldkő ebben a átalakulásban, hogy az 1999-es *Mátrix* folytatásai, a *Mátrix: Újratöltve* (2003) és a *Mátrix: Forradalmak* (2003) az *Enter the Matrix* (2003) videojátékkal nem csupán egyidejűleg, hanem egyazon gyártási folyamat egymáshoz szervesen kapcsolódó, kölcsönösen integrált részeként valósulnak meg.

Ahogy a filmkészítés valósága minél inkább virtualizálódik, úgy a virtualitás is egyre nagyobb teret nyer a valóságban. Johan Huizinga 1938-ban jelenteti a ludológia alapművét, a *Homo Ludens*-t. Ebben elsőként mondja ki, hogy a játék az emberi kultúra egyik alapvető építőköve. A játék, bár fogalmilag ellentétesnek tűnik a „valóságos”, a „komoly” dolgokkal, bizonyos értelemben mégis azok alapját képezi. Különálló, fiktív, virtuális világot hoz létre, amelyet saját szabályai és normái határoznak meg. Világosan elkülönül a mindennapi élet valóságától, és a résztvevők tisztában vannak azzal, hogy amit tesznek, az mind a játék keretein belül történik. Ez a tudatos elkülönítés a játékot a „komoly” dolgok ellentétévé teszi, hiszen a játékban nincsenek közvetlen, valóságos következmények. A játékban a résztvevők belépnek egy alternatív valóságba (ahogy Huizinga nevezi: varázskörbe), melyben más szabályok érvényesek, és amelyben a valós világ törvényei és normái nem feltétlenül érvényesülnek. Ez a fiktív világ lehetőséget ad a kísérletezésre, a kreativitásra és olyan helyzetek kipróbálására, amelyek a való életben nem lehetségesek vagy nem megengedettek. Virtuális, tét nélküli tevékenységként, szimulációként működik, mégis rendkívül fontos szerepet játszik a kultúrában. A játék lehetővé teszi, hogy az emberek újra és újra megéljék, kikísérletezzék és

átgondolják a valós élet helyzeteket, ezáltal szélesítve kulturális tapasztalataikat, hozzájárulva a társadalmi normák és szabályok alakulásához. Alapvető jellemzője, hogy szabadon választott tevékenység, amely mentes a valós élet kényszereitől és szükségszerűségeitől. Épp ez a szabadság az, ami a játékot a komoly élet tevékenységeinek ellentétévé teszi. Míg a mindennapi életet gyakran meghatározzák a szükségletek, kötelezettségek és a célorientált cselekvések, addig a játékban a résztvevők önkéntesen vesznek részt, és a célok alapvetően belső motivációkból fakadnak.

1944-ben jelenik meg Neumann János és Oscar Morgenstern teljesen eltérő megközelítésű, ám szintén kulcsfontosságú műve, a *Játékelmélet és gazdasági viselkedés*,¹³ amely a játék fogalmát nem a kulturális és társadalmi élet kontextusában, hanem elsősorban a racionális döntéshozatal matematikai modelljei szempontjából vizsgálja. A tanulmány az általában vett emberi döntéshozatal, egymásra ható lépések és várható kimenetelek, stratégiai interakciók alapvető elemzését célozza, amely – mint utóbb bebizonyosodott – a politikatudományban, a biológiában, a szociológiában és a pszichológiában is egyaránt alkalmazható. Neumannék számára a játék olyan keretrendszer, amelyben az emberi viselkedés és stratégia értelmezhető formát nyer, különösen versengő helyzetekben.

Roger Caillois, a *Játékok és emberek*¹⁴ szerzője 1958-ban Huizingára és Neumannra egyaránt reflektál. Huizinga alapvetését követve és továbbgondolva a játékok négy, jól elemezhető – bár sok esetben átfedéssel – típusát vizsgálja: (1) agón, vagyis versengésen alapuló játék, mint a futball, (2) alea, vagyis véletlenszerűségeken alapuló játék, mint a fej vagy írás, (3) mimikri, vagyis szerepjáték, mint a színészkedés, (4) ilinx, vagyis szédületjáték (vagy önkívület-játék), mint a hintázás. Caillois a játékelményt Huizingáénál tágabb kulturális-társadalmi kontextusban elemzi, így az már Neumann és Morgenstern strukturális-matematikai megközelítésével is összevethető. Kiemeli például, hogy abban a korabeli Szovjetunióban, ahol ideológiai alapon tiltott volt mindenféle szerencsejáték (hiszen az – az érdem nélkül megörökölt vagyonokhoz hasonlóan – nem a munkától, az egyéni teljesítménytől függő tényezőhöz kötné az anyagi előny megszerzését), a lakossági kötvények kamatairól önként lemondó állampolgárok busásan fizető, félévenként központilag megszervezett pénzsorsoláson vehettek részt – paradox módon kiteve a békekölcsön és a lottózás egymással szögesen

¹³ NEUMANN, J. von, MORGENSTERN, Oscar (1965). *Játékelmélet és gazdasági viselkedés* (ford: KALMÁR L.). Budapest: Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó.

¹⁴ CAILLOIS, Roger (1998). *Játékok és emberek: Álarc és mámor* (ford: SEREGI G.). Budapest: Osiris Kiadó.

ellentétes (agonisztikus illetve aleatorikus) játékszabályainak. Caillois ezzel a példával is megvilágítja, hogy a játék látszólagos tét nélkülisége, virtualitása mennyire szorosan összefügghet a valóság ideológiai vagy érdekalapú, motivációs szervezettségével.

Mindeközben a földgolyó túlsó felén már a totális szerepjáték koncepciója formálódik. Morton Heilig 1955-ben publikálja vitaindító cikkét *A mozi jövője*¹⁵ címen. Elgondolása szerint minden élőlény egyfolytában az orientáció és cselekvés hármas tagolású körforgásában mozog: érzékel, következtet (logikai képet alkot a környezetéről) és arra aktívan reagál. Heilig azzal vádolja a hollywoodi stúdiórendszert és általában véve a teljes filmipart, hogy az szándékosan, pénzügyi és infrastrukturális okokból gátolja a filmkészítés eredendő küldetését betölteni kész, új technológia kibontakozását, amely e mesterséges akadályoztatás nélkül a valóság érzékelésének egyre teljesebb szimulációját tudná biztosítani a néző számára. Pár évvel később (1962) ennek jegyében szabadalmaztatja Heilig a Sensorama rendszert, amely nem csupán sztereoszkopikus képsorok és térhangzás által hat a nézőre, hanem illatok, valamint haptikus (tapintási) és szélhatások, sőt az élménnyel koordináltan mozgatott ülés révén is. Demonstratív művének címe: *Motorkerékpár*, amelyben a néző a Sensorama által kínált minden érzékszervi benyomást (például szabad körbetekintés, menetszél, benzinszag) felhasználva teszi immerzív élménnyé egy brooklyn-i motoros száguldozás felvételét, mintegy megelőlegezve Claude Lelouch 1976-os, merész gerillafilmjét, az *Ez egy randevú volt*-ot, amelyben – a Sensorama apparátusával ellentétben – közvetlen, technikailag immerzív hatások ugyan nem érvényesülnek, de hatásukat bőven pótolja a hajnali ámokfutás belső nézetes rögzítésének szemlátomást trükkmentes és ezáltal életveszélyes attrakciója.

¹⁵ HEILIG, Morton (1992). El cine del futuro: The cinema of the future. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 1(3), 279-294. <https://doi.org/10.1162/pres.1992.1.3.279>



1. ábra - A Sensorama (1962) és a Toldi Plasztikus Filmszínház (1952)

Forrás: wikimedia.org, Pap Jenő, MTI/MTVA

A bostoni MIT-n dolgozó Ivan Sutherland 1968-ban mutatja be az első fejre rögzíthető kijelzőt (head-mounted display, HMD), amely a mai VR-headsetek elődjének számít. Az eszköz mechanikusan regisztrálja a néző fejmozgását, és ennek megfelelően vetíti közvetlenül a szemébe a mozgásának (interakciójának) megfelelő képi tartalmat. A szerkezet felülről rögzített, ezért maguk az alkotók is Damoklész kardjaként hivatkoznak rá. Ezzel szinte egyidejűleg, az 1967-es montreáli világkiállításon áll elő Radúz Činčera a világ első interaktív filmjével. A film címe Egy ember és a városa, a filmet működtető technikai rendszer pedig Kinoautomat néven válik világszerte ismertté. A film bizonyos pontjain a cselekmény megszakad, ilyenkor a közönség egy játékmester közreműködésével szavazhat, hogy a főszereplő milyen döntést hozzon. A szavazást a moziterem karosszékeibe beépített gombokkal végzik el, és egyszerű többségi döntés alapján dől el, hogy miként folytatódjon a történet. Bár a nézők szabadon választhatnak a különböző lehetőségek közül, minden választás végül ugyanabba a befejezésbe torkollik. A Kinoautomat jelen dolgozat megírásának idején még mindig létezik és működik a prágai Kino Světozorban.



2. ábra - Damoklész kardja (1968) és a Kinoautomat (1967)

Forrás: researchgate, cmf-fmc.ca

Az ötvenes és hatvanas évek fellendülése az immerzív és interaktív filmkészítés terén különös módon éppen a digitális forradalom évtizedeiben feneklik meg. Ennek elsődleges oka valószínűleg az, hogy 1970 és 2010 között annyira elképesztő iramban változik az audiovizuális technológiai környezet, hogy egyetlen, ilyen irányú innovációnak sem jut kellő ideje kulturális értelemben gyökeret eresztetni, és abból értékes, maradandó műveket kiérlelni. Jaron Lanier és a VPL Research 1985-ben DataGlove és EyePhone néven mutatja be az első, kereskedelmi forgalomba hozott VR-eszközöket. 1991-ben a Virtuality Group piacra dobja az első kereskedelmi VR játékokat. A CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) rendszer fejlesztése már a hetvenes években megkezdődik, bemutatkozása azonban 1992-ig várat magára. A többfalú, szobaszerű térnek, melyben a nézők köré több projektor segítségével vetítik ki a 3D-s virtuális világot, az a fő újdonsága, hogy lehetővé teszi a többfelhasználós VR-élményt, a virtuális környezet közös felfedezésének lehetőségét. Valódi áttörést azonban csak az Oculus 2013-as, közösségi finanszírozású kifejlesztése jelent, melyet – a korszellem visszaigazolásaként – hamarosan a Google Cardboard, a Samsung Gear, az HTC Vive és a Hololens megjelenése követ. A modern VR minden jel szerint annak köszönheti sikerét, hogy maga a technológia széles körben elérhetővé válik – az elmúlt tíz évben már a fejlett mobiltelefonok számítási kapacitása interaktív VR-élmények futtatására is alkalmassá vált. ¹⁶

¹⁶ HAMAD, A., & JIA, B. (2022). How virtual reality technology has changed our lives: An overview of the current and potential applications and limitations. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(18), 11278. <https://doi.org/10.3390/ijerph191811278>

Összességében kijelenthető, hogy a technikai képet immerzív és főleg interaktív komponensekkel kiegészítő médiumok, mint a VR/XR vagy a videojátékok, rendkívül gyors ütemben terjednek a világban. Ennek egyik indikátora, hogy a videojáték-ipar összbevétele 2022-ben meghaladta a 180 milliárd dollárt, miközben a teljes filmipar ehhez képest csak 39 milliárd dollárt mozgatott meg.¹⁷ Médiatörténeti tapasztalat, hogy a mennyiségi bővülés tartalmi vákuumot is létrehoz; a széleskörben elterjedt, iparosodott tartalomközvetítési forma fokozatosan egyre nagyobb teret enged az adott médium művészeti használatának, ahogy ez száz évvel ezelőtt a filmmel is történt.

A képzőművészet határvidékén a múlt század elején, a dadaista mozgalommal jelent meg az akcionizmus, amely a tárgyasult, zárt művekkel ellentétben az időben zajló, cselekvés-fókuszú élménycsoportot is műalkotásnak tekinti. Az ötvenes évek akciófestészete (Pollock) és az informel (Wols, Tapies, Dubuffet) már sokkal inkább a létrehozás gesztusát helyezi a mű középpontjába, mint annak tárgyként rögzült, élettelen lenyomatát. A hatvanas-hetvenes években ezt a megközelítést terjeszti ki Yves Klein, Joseph Beuys, Szentjóby Tamás és mások munkái által a performansz, a happening és a fluxus irányzata.

A nyitott, akcionista alkotóművészet sohasem tévesztette össze magát az előadóművészettel. A színházművészet saját utakat épített magának a nyitott formák felé: a Magyarországon elsőként Ruszt József munkássága révén, 1975-ben megjelenő beavató színházzal, majd a részvételi színház különböző alakváltozataival, a fórumszínházzal, a vitaszínházzal, és újabban a színházi nevelési (TIE) programokkal. Ezek mindegyike ugyanúgy a zárt formák meghaladását, a mű és a közönség közötti interakció tartalmi bevonását helyezi előtérbe, mint a nyitott film általam tételezett fogalma.

Ahogy képzőművészeti előzményeivel szemben a happeningeknek, úgy a részvételi színháznak sincs zárt, lineáris menetrendje – sokkal inkább dinamikus, térképszerűen elágazó lehetőségmátrixként szerveződnek érvényes műalkotássá.

A filmművészetet mindeddig talán azért érintette meg kevésbé a nyitott, részvételiségen alapuló szemlélet, mert még a képzőművészetnél is inkább hagyatkozik a tárgyasult közvetítettségre, semmint a művész és a közönség egyidejű, egymásra ható jelenlétére,

¹⁷ WARD, L. (2023). *Market Analysis Perspective: Worldwide Gaming and eSports, 2023* (Report No. US50069423). International Data Corporation (IDC). <https://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=US50069423> (Utolsó letöltés: 2024. 08.28)

interakciójára. A narratív komplexitás kérdése azonban egyre erőteljesebben jelent meg már a hagyományos, zárt, formailag lineáris szerkezetű filmkészítésben is. Allan Cameron¹⁸ 2008-ban négyes tipológiát állít fel a “moduláris” mozgóképi narratíva számára: ebben megkülönbözteti a) az időfelbontásos, b) elágazásos, c) epizodikus és d) osztott képmezős filmnyelvi elbeszélés technikáit. Ezek a típusok egyöntetűen olyan filmekre vonatkoznak, amelyek formailag továbbra is zárt szekvenciaként kerülnek a nézők elé – David Bordwellt idézve: “az elágazó ösvények lineárisak”.¹⁹ A digitalizáció és a magas fejlettségű, valósídejű renderelésre alkalmas játékmotorok legkésőbb az ezredforduló óta feloldották ezt a technikai korlátot, így a kérdés mára csak az, hogy az ilyen módon készülő, nyitott filmek mennyiben helyezhetők el a mozgóképművészet 125 évre visszamenő történetében.

A következő fejezetben a modális filmről írok. Ez nem összetévesztendő a fent említett, moduláris filmmel. A modularitás technikai fogalom: az eredetileg önmagukban is értelmezhető modulokat felhasználó, de közreadott formájában már végleges szerkezettel rendelkező mű alkotói-tervezési folyamatra utal. A modalitás pedig szemantikai fogalom, amelyet leggyakrabban a kijelentő, tagadó, felszólító, kérdő és – a jelen esetben legizgalmasabbnak ígérkező – feltételes módra vonatkozik. A moduláris “ha” minden egyes opciója felsorolásszerűen jelen van a film minden változatában. A modális “ha” viszont csak egy-egy opciót tár fel a film megnézésekor a benne rejlő, alternatív változatok közül. A moduláris film szereplőjének álmái, illúziói vagy lépcsőházi gondolatai ugyanolyan, tényszerű vizualitásként jelenhetnek meg a mozivászonon, mint a cselekmény szerinti valóság. A modális filmben a meg nem valósult lehetőségek nem válnak láthatóvá, megmaradnak a nézői képzelet, a személyes imagináció világában.

¹⁸ CAMERON, Allan (2012). *Moduláris narratívák a kortárs filmben*. Fordította ANDORKA György. Budapest: Metropolis XVI/1.: 17.

¹⁹ BORDWELL, David (2012). *Film-jövők*. Fordította PORTÖRŐ Ágnes. Budapest: Metropolis XVI/1.: 31.

Modális film – elágazó cselekmény

Az idő folyton elágazik megszámlálhatatlan jövők felé.

Az egyikben ellensége vagyok önnek.

*Borges: Elágazó ösvények kertje*²⁰

Tegyük fel, hogy a film nem szükségszerűen lineáris, egyazon útvonalon haladó és a néző által befolyásolhatatlan mű, hanem maga az általában vett mozgóképi művészeti forma.

Tegyük fel ezen belül, hogy a film akár szerteágazó, többféleképpen végignézhető, mégis valamilyen alkotói tudat által szervezett audiovizuális élménysort vagy élményhalmazt is jelenthet. (Ahogy a bevezetőben már felsoroltuk, ilyenek a VR-filmek, a panorámafilmek, a kísérleti interaktív filmek, valamint a médiainstallációk és a narratív videójátékok egy része.)

Nevezzük zárt filmnek mindazt, ami lineáris, egyazon útvonalon haladó, a néző által befolyásolhatatlan, nem szerteágazó és a szerzői intenció mentén csak egyféleképpen végignézhető – és a maradékot nevezzük nyitott filmnek. Borges, Eco, Nelson és sok más elméletíró szövegeit olvasva nem is tűnik különösen nehéznek a nyitott film ilyen értelmét elgondolni – de vajon hogyan nézhet ki egy interaktív visszacsatolásra épülő film forgatókönyve a gyakorlatban?

A mozgóképi szakirodalom gyakran hivatkozik zárt filmekre nonlineáris műként, közéjük tartozik Christopher Nolan *Memento* (2000) című filmje, eminensen *A vihar kapujában* (1950), sőt az *Aranypolgár* (1941) is. Ezek a filmek annyiban nonlineáris szerkezetűek, hogy a cselekményen belüli, diegetikus időrendjük eltér a film nézője által átélt, nondiegetikus egymásutániságtól. A nonlinearitás tehát nem magában a filmben, hanem annak nézői befogadásában, értelmezésében valósul meg. Ugyanakkor a *Memento*, *A vihar kapujában* és az

²⁰ BORGES, Jorge Luis (1981). *Elágazó ösvények kertje*. (ford: GÖRGEY Gábor, SOMLYÓ György). Budapest: Európa.

Aranypolgár eseménysora egyaránt lineáris forgatókönyvként keletkezett, és pontosan ugyanez a rögzített sorrendiség jelenik meg a forgatókönyv alapján a mozikban vetített filmszalag vagy digitális képszekvencia egymást követő kockáin is.

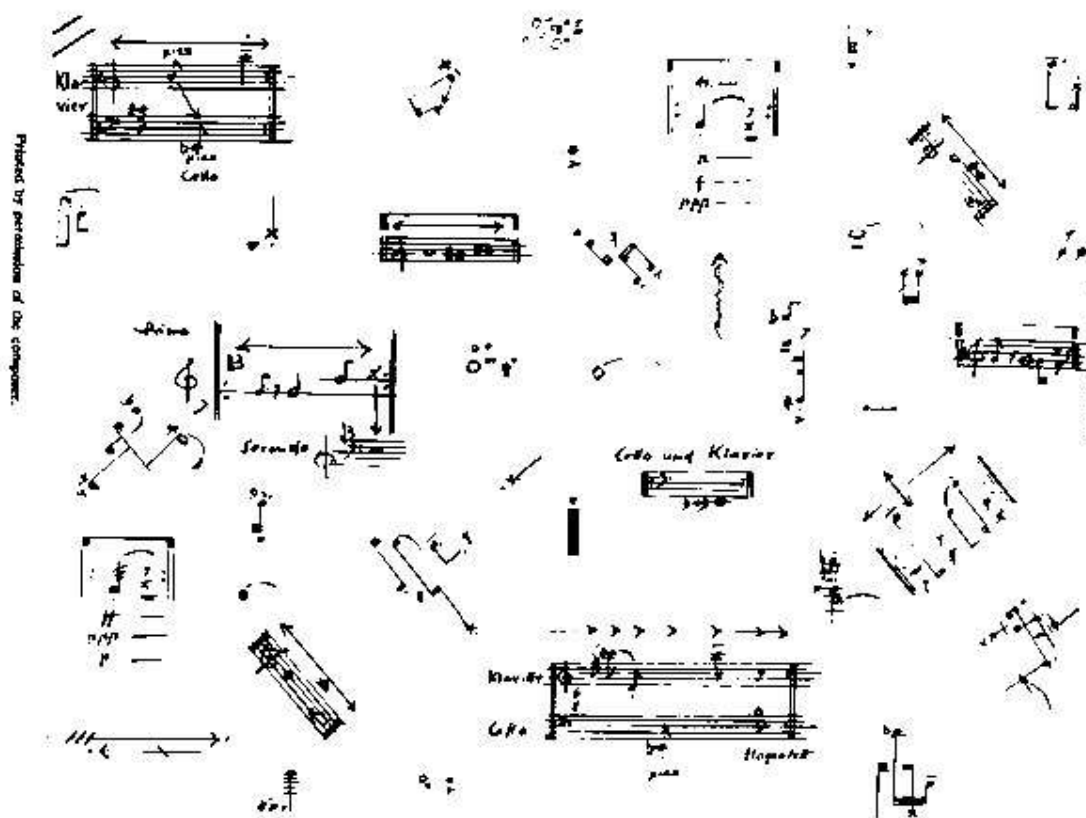
A nonlinearitás fogalmának alapvetően más értelmezésével állunk szemben a nyitott film esetében. A párhuzamos cselekményszálaknak itt nem feltétlenül egy, a szerző által előre kidolgozott láncolatba kell illeszkedniük: megtarthatják természetes párhuzamosságukat, elágazó szerkezetüket egészen a vetítésig. A mű a vetítésen, tehát a befogadás pillanatával egyidejűleg nyeri el zárt formáját, és minden egyes vetítés ugyancsak zárt, mégis teljesen új és egyedi változatát hozza létre a filmnek. A nyitott film tehát a néző szempontjából zárt mű, az alkotó szempontjából azonban sok lehetséges filmélmény rendezett és gondosan előkészített halmaza.

Hogy a különbséget pontosabban érzékeltessem, két interdiszciplináris példát idézek meg, elsőként a zeneirodalom, majd a logikai analízis területéről.

A zenei mű – már csak a hangok közlés hullámformája révén is – óhatatlanul időbeli átvitelre szorul, ahol a hangok szigorú sorrendje a mű lényegi, konstitutív elemét adja. Ezzel szemben az állókép egyidejűleg, planárisan tud megmutatkozni, mintegy nézőjére bízva, hogy az milyen módon és mely sorrendben fedezi fel a mű vonásait. (Természetesen a képi élménynek is van időisége, ám ezt sokkal inkább a befogadó, mintsem az alkotó határozza meg.)

A huszadik század egyik legizgalmasabb zenei lázadása az aleatorikus zenei kompozíció megjelenése volt, amely elvetette a zenei idővonal szerzői programját, és az előkészített motívumok megszólaltatásának sorrendjét az előadókra bízta, ezúton a komponista valóságos alkotótársaivá fogadva őket.²¹ Így néz ki egy aleatorikus zenemű programja (zenei forgatókönyve):

²¹ A modern aleatorikus zenéhez – különösen Pierre Boulez és John Cage újításai fényében – lásd: NYMAN, Michael (1999): *Experimental Music – Cage and Beyond*. Cambridge: Cambridge University Press.



GERTRUD MEYER-DENCKMAN, *Aktionen-Reaktionen* (1966)

1. 3. ábra – Aleatorikus partitúra

forrás: CAGE, John (1969). *Notations* (New York: Something Else Press) p.190

A logika tudománya ugyanezt a jelenséget a modalitás jelzőjével látta el. Alapvető változata, az elemi logika árnyaltsága egy korai némafilméhez hasonlítható: kizárólag kijelentések és tagadások szerint értelmezi a világot, fekete-fehér, jó vagy rossz, vidám vagy szomorú bináris kódjai működnek benne, az egyöntetűen individuális szereplők és életük partikuláris eseményei szintisztán lineáris folyamat részeként követik egymást.

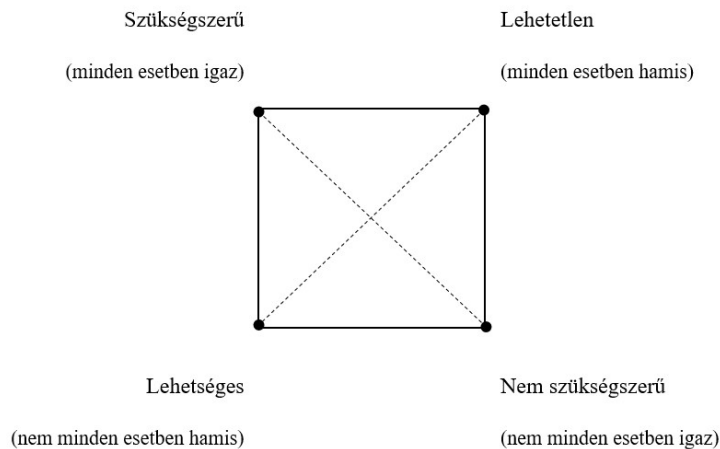
A klasszikus elsőrendű logikában mindez kiegészül a kvantifikációval; az egy, néhány, minden és semennyi attribútumaival. Filmes megközelítésben ez olyan ábrázolásmódot jelenthet, amelyben az egyedi által mutatkozik meg az általános, illetve az általános normaként ábrázolthoz képest megmutatkozik a deviáns, a normaszegő kivétel. A *Biciklitolvajok* (1948) Riccije a családi ágynemű zálogba adásával tesz szert egy kerékpárra, hogy esélye legyen munkához és így némi bevételhez jutni. A drámai konfliktust az az anomália hozza létre, hogy

ezt a biciklit történetesen ellopják tőle. A kivételes helyzet feloldását a tolvaj utolérése és a bicikli visszaszerzése jelentené, ám a társadalmi közeg immár éppen a mintázatba ilyen módon visszailleszkedni igyekvő Ricci küzdelmét tekinti anomáliának a tolvajjal szemben. És amikor Ricci ennek a kifordított normának megfelelően maga is biciklitolvaj lenne, újfent a deviáns egyén hálátlan szerepében találja magát a többségi struktúrával szemben.

A westernfilmek főhőseinek tipikus jellemzője, hogy a semmiből, a társadalmon, helyi közösségen kívülről érkeznek (majd ugyanoda, a naplementébe lovagolnak el), hogy rövid jelenlétük következtében helyreálljon a sokaságon belüli, ám a kivételes, hősies, egyedi beavatkozás nélkül elérhetetlennek látszó normalitás.

A *kis Valentinóban* (1979) a hetvenes évek magyar társadalmával, a zsákutcás történelemben konszolidálódó, hamis normalitással szembehelyezkedő, végletesen deviáns fiú Don Quijote-i ámokfutását követjük. A főszereplő mint eleve bukásra ítélt lázadó éppen egyediségével, normaszegésével mutatja fel a többségi mintázat valódi természetét.

A modális logika az elsőrendű logika olyan bővítése, amely bevezeti a lehetséges, a lehetetlen, a szükségszerű és az esetleges (nem szükségszerű) fogalmi tagolását is. Filmnyelvi értelemben ez a párhuzamos, alternatív eseménysorok mellérendelésével rokonítható, amely a nyitott film technikai alaphelyzete.



4. ábra – Boethius logikai négyzetének sematikus ábrája

forrás: L.T.

Vizsgáljuk meg egy konkrét példán a cselekményszövés modális megközelítését!

Példajelenetünk egy néptelen tengerparti fövényen játszódik. Ide érkezik meg az egyik szereplő, Imre, leveti a ruháját, majd húsz-harminc méter mélyen beúszik a tengerbe. Eközben megjelenik a parton a másik szereplő (Jenő), és felfedezi Imre őrizetlenül hagyott holmiját. A két férfi egy ideig szótlanul méregeti egymást, majd Jenő ráérős mozdulatokkal átválogatja a zsebek tartalmát, felveszi Imre nadrágját, és távozik.

Vajon miért tűri ezt Imre? Lehetséges, hogy azért nem úszik azonnal vissza a partra, mert egyszerűen pipogya, és fél a nyílt konfliktustól Jenővel. Vagy józanul belátja, hogy esélye se lenne időben odaérni, ezért jobb híján lesújtó tekintetével igyekszik szégyent gerjeszteni a strandtolvaj lelkében. Vagy talán éppen ellenkezőleg: Imrének támad büntudata, mert nagyonis jól ismeri Jenőt, aki nem más, mint a parton hagyott nadrág eredeti tulajdonosa. Vagy kiderülhet, hogy Imre amúgy is véget akar vetni az életének, csak előtte végig kell néznie, ahogy hátrahagyott tárgyaira máris lecsap egy kicsinyes túlélő.

A fenti magyarázatok egyaránt lehetségesek, ahogy számos további interpretáció is nyitva áll.

Hogy ezek közül melyik valósul meg, az egy másik jelenetből derülhet ki, amely visszamenőleg értelmezi, lezárja a szituációt. Természetesen itt az sem kizárt, hogy a következő jelenet visszamenjen a cselekményben, és a tengerparti helyzet előtörténetét mutassa be. Akárhogy is: mit jelent ebben a kontextusban, egy fikciós mű keretében a “megvalósul” kifejezés? Minden bizonnyal csak relatív, tehát a film valóságához mérten adekvát megvalósulást jelenthet. Csakhogy az, hogy mi számít a filmen belül valóságosnak, szintén tudatos, filmnyelvi konstrukció eredménye, és ilyen módon bármikor további interpretáció tárgyává válhat. Lezárhatom például a jelenetet azzal az a) megoldással, hogy Imre valóban csak gyáva. Ami a tengerparton történt, az nem több, mint Imre tehetetlen, passzív, beletörődő, sodródásra hajlamos lelkialkatának illusztrációja. Ezt a jellemrajzot használok fel a történet további részében Imre viselkedésének és döntéseinek háttéréül, hogy a film csúcspontján Imre majd meglephesse a nézőt egy szokatlanul karakán lépéssel. Kis különbséggel ennek éppen az ellenkezője is megvalósulhat a filmben: b) Imre általában nagyon jó érdekérvényesítő, és a tengerparti affér az a ritka kivétel, anomália, amely megbillenti lelki egyensúlyát. További értelmezési lehetőségként merül fel, hogy c) Imre egy statisztá, és teljesen érdektelen, hogy egyébként milyen a jelleme, mert a film valójában Jenőről szól.

Könnyen belátható, hogy a sort hosszan lehetne folytatni d), e), f) ... z) verziók felsorolásával, és hogy ezen verziók bármelyikéről kiderülhet, hogy a filmen belül is fiktívnek számítanak

(például ha az egész nadráglópásos történetet csak Imre egyik rosszakarója találta ki egy filmelméleti dolgozat írása közben). Ugyanakkor valamiféle interpretáció, lezárás óhatatlanul adódni fog a cselekmény egészének a kontextusában.

A film, ahogy minden más művészeti forma, kiragadja, körülhatárolja, keretbe foglalja a világ egy szeletét, és önálló, zárt produktumként mutatja fel a közönségnek. Éppen ettől a kiemelési gesztustól válik a kiragadott dolog önálló művé. A megélt valóság azonban sok esetben nem érződik zárt, rögzített kompozíciónak, hanem nagyon is nyitott, függőben lévő, kontextusra és magyarázatra váró eseménysorként jelentkezik. Amikor egy eseménysort történetté keretezek, azzal éppen a saját, esszenciális létszerűségétől fosztom meg. (Ahogy a rovarkiállítás céljából gombostűre szúrt lepke minden fontos biológiai jellemzőjét alaposan meg lehet vizsgálni, amennyiben azt feltételezzük, hogy maga az élet nem tartozik egy pillangó lényegi jellemzői közé.)

A modális film – mint technikai opció – kezdeti korszakában alkalmas lehet annak az illúzióknak a létrehozására, hogy a cselekménye nem zárt mű, hanem folyamatban levő, megismételhetetlen és lezáratlan fluxus-élmény.

Mit jelent a modalitás Imre és Jenő esetében? Először is: minden, ami a forgatókönyvben hagyományosan szerepel, a kopulát (rejtett létigét) is beleértve, filmnyelvi kijelentésnek, predikátumnak számít. Az elemzés kedvéért a jelenetet most kilenc egyszerű állítmányra bontom.

Tengerpart (van).

Imre jön. Levetkőzik. Beúszik.

Jenő jön. Imre és Jenő egymást nézik.

Jenő kipakolja a zsebeket. Felveszi a nadrágot. Távozik.

Mindezek a predikátumok ugyanazon a modális szinten vannak. Egyik sem lehetetlen, hiszen szemlélatomást megtörténik. És bár az adott információk alapján semmilyen körülmény sem kényszeríti arra Jenőt, hogy felvegye Imre nadrágját, mégis akárhányszor pörgetem vissza a jelenetet, mindig pontosan ugyanezt fogja tenni. Vagyis a tíz állítás nem csak lehetséges, hanem egyenesen szükségszerű, beleértve egymás után következésüket is.

Írjunk be a következő, tizedik helyre egy helyett két predikátumot:

Jenő egy kék színű autó felé közeledik, és (Imre) nadrágzsebéből egy slusszkulcsot vesz elő.

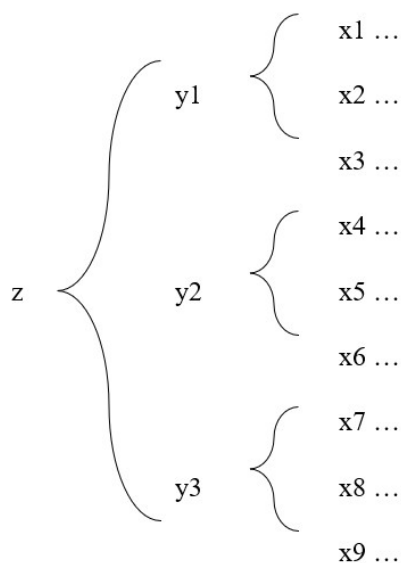
vagy

Jenő egy fotót talál Imre tárcájában, megtorpan, és döbbenetesen visszanéz Imrére.

A cselekmény itt tehát kettéágazik. Az elbeszélés szempontjából pillanatnyilag érdektelen, hogy az alternatív folytatások közül melyik (és főleg, hogy milyen technikával) valósul meg. Mindkét predikátum elveszti szükségszerű jellegét, magával rántva az esetlegességbe minden további predikátumot, amely utána (belőle) következik. Kivételt képez az az eset, hogy az összes lehetséges cselekményváltozatban előkerül egy konstans jelenet, például ez:

A csuromvizes, pucér Imre belép egy patikába, és egy csomag papírzsebkendőt kér hitelre.

A film fiktív univerzumában az események részben szabadon folynak, de Imrét egy, az alkotó által önkényesen meghatározott fordulat (Imre szemszögéből: predesztináció) kényszerítené sodorja egy adott szituáció felé. A cselekmény elágazási pontjait innentől kezdve lineáris forgatókönyv helyett olyan folyamatára mintájára lehetne elkészíteni, mint Herbert Quain 1936-os regénye, az *April March* tartalmi diagramja. Az elágazási pontok (csúcsok) közötti jelenetsorokat (élek) a filmforgatókönyvírás eddig is adott konvenciói szerint lehet megírni, míg a fragmentumok közötti kapcsolatot (vagyis a nyitott film struktúráját) az alternatív útvonalak gráfja ábrázolhatja.



5. ábra – Az *April March* diagramja

forrás: L.T.

A példák mindeddig kizárólag az elbeszélés forgatókönyvírói eszközei közül kerültek ki. A mozgóképi közlésformának azonban számos további kelléke is van, mint többek között a sound design, a plánozás, a kameramozgás, a látványtervezés, a világítás és a fényelés. Ezek a kifejezőeszközök legfeljebb csak a technikai forgatókönyvben jelennek meg, sőt sok esetben ott sem, hanem ad hoc helyszíni egyeztetések következményeként közvetlenül a filmben. A nyitott film esetében ezeket az elemeket is ajánlatos előre megtervezni és a forgatókönyv részévé tenni, hiszen a jelenetek fölötti struktúrát érintő alkotói döntésekről van szó.

A fenti, kétszereplős jelenetre vonatkoztatva ezt a problémát a következő példával lehetne megvilágítani. A rendező szándéka az, hogy akkor is legyen egy elágazási pont, amikor Imre beúszik a tengerbe. Az önmagában vett cselekmény ennél az elágazásnál nem változna meg, de a kamera nézőpontja igen. (Jenő belépésére eredetileg nagyjából nyolc másodperces jelenetet tervezett a stáb.)

*Jenő szemszögéből látjuk, hogy Imre mennyire mélyen beúszott a tengerbe,
örizetlenül hagyva az előttünk heverő ruhakupacot.*

vagy

Imre szemszögéből látjuk, hogy a homokdűnék mögül előbukkan Jenő, és megáll az őrizetlen nadrág mellett.

vagy

Nagytotálban látjuk a tengerben úszó Imrét és a dűnék mögül felbukkanó Jenőt. Jenő a partra sétál, és megáll Imre ruhái előtt.

A három változat egy hagyományos irodalmi forgatókönyv szempontjából indifferens lenne, hiszen ugyanaz történik bennük, ám ebben a filmben mégis fontos különbséget jelent. A kétféle szubjektív és a külső, objektív nézőpont párhuzamos jelenléte ugyanúgy megtöri a cselekmény lineáris (tehát szükségszerű) láncolatát, mintha magában a történetben állt volna elő hármas alternatíva. Így voltaképpen bármely filmnyelvi eszköz, melynek felhasználása egyben technikai elágazást is jelent, a nyitott film lehetséges verzióinak számát hatványozza. Egyazon szituáció három nézőpontja csak három párhuzamos filmváltozatot hoz létre, de ha a hangban is alternatív változatok keletkeznek – például a) zenei kíséret, b) helyszíni atmoszféra, c) Imre belső monológja –, akkor már potenciálisan a nyolc másodperc kilenc különböző verziójáról beszélünk. Mind a kilenc némiképp eltérő filmélményt, különböző hangsúlyokat, hangulati színezetet kínál a nézőnek.

Említést kell még tennünk az egyik legizgalmasabb, legsokrétűbben használható jelentésmanipulációs eszközről is, amely a modális film készítője számára elérhetővé válik: ez a filmidő. Ahogy a cselekmény, a képi kompozíció vagy a hang feltételes megváltoztatásával újabb és újabb potenciális verziók készülnek egyazon filmből, úgy a montázs dinamikája is a modális szerkesztés tárgya lehet, jelentősen gazdagítva az interaktív mozgóképi elbeszélés kelléktárát.

Összességében nem túlzás tehát azt állítani, hogy egy modális filmnek akár több százmillió változata is létezhet, amelyek mindegyike az alkotói szándék által tudatosan eltervezett és létrehozott, autentikus mű. Ilyen módon egy nyitott film összes változatát akár több tízezer évig is eltarthatna végignézni, ami természetesen még a leglelküimeretesebb filmrendezőtől vagy a leglelkesebb filmnézőtől sem várható el. A modális film nézője így már nem csak filmelméleti, hanem technikai értelemben sem az individuális befogadó (az úgynevezett ideális néző) lesz, hanem a nézők sokasága. Ennek megfelelően a nyitott film forgatókönyve sem lehet a nonlinearis szerkezetet valamely értelemben lineáris módon leképező előírás. Eredendő természetét tekintve sokkal inkább egy rendkívül komplex, n-dimenziós mátrix és az

audiovizuális lekérdezését minden esetben szabályozni képes algoritmus együttese. Ezért a “nyitott film forgatókönyve” kifejezés önellentmondást rejt. A modális filmnek valójában nem forgatókönyve, hanem programja, azaz: elő-írása van.

Miként ragadható meg a filmforgatókönyvek ezen speciális változatának alapvető szerkezete?

A program (mint előírás, pretextus) Vilém Flusser 1990-es írásában a technikai kép fogalmával kapcsolatban jelenik meg:

“A technikai képek számára a mágiát előírták. Az írás előttük áll. A technikai képek írás utániak. A történés szövegei pretextusként, elő-írásként szolgálnak számukra. A történeteket pretextusokká alakítják, maguk pedig történet utániak. A technikai képek által kodifikált világ mágiája nem olyan, mint a történelem előtti mágia: az embernek a világban való tartózkodása. A technikai képek mágiája előírt viselkedésmód.”²²

Flusser számára mindaz, ami egy, a verbalításban gyökerező rögzítési folyamat révén válik kifejezhetővé (mint az elbeszélt eseménysor vagy a filmre vett cselekmény), nem több, mint átmeneti forma: közjáték a mágikus és a történelmi tudat évezredes egymásra hatásában. A technikai kép – fotográfia, mozgókép, hologram, VR – esetében a szöveg nem képes betölteni a teljes értékű reprezentációs réteg szerepét, vagyis még csak elvileg sem fedheti le az adaptációs folyamat egészét, hiszen a reprezentáció tárgya alapvető természete szerint eltér attól a mintázattól, amely a reprezentáció sajátos technikáját jellemzi.

A nyitott film esetében, melyet Imre és Jenő fent elemzett jelenete is illusztrál, a flusseri megkülönböztetés egészen gyakorlati kérdések formájában jelenik meg. A modális forgatókönyv egyrészt verbálisan rögzíthető fragmentumokból, másrészt viszont e verbális töredékek elágazó, sokdimenziós kapcsolatrendszerének hálózatos szerkezetéből épül fel. Ez utóbbi komponenst – melyet a nyitott film procedurális leképezésének (folyamatábrájának), rögzített formában pedig narrációnak is nevezhetünk –, az az összetett algoritmus írja le, amely a szövegesen megidézett fragmentumok közötti kapcsolódást szabályozza. (Vesd össze: egy város közlekedését nem az egyes autók, az egyes utak, táblák és lámpák, de nem is a KRESZ hellyel-közzel betartott szabályai írják le, hanem mindezen összetevők bonyolult összjátéka).

²² FLUSSER, Vilém (1992): *Képeink*. (ford: TILLMANN J. A.) *2000 Irodalmi és művészeti folyóirat*, 7(2), 61.

Az írott szöveg (különösen a globálisan elterjedt betűírás szövege) a hangzó beszéd partitúraszerű rögzítését feltételezi. Amikor szöveget olvasunk, agyunk voltaképpen egy időbeli kiterjedésű, lineáris hangsort rekonstruál. Ez az időbeli, lineáris hangsor az esetek túlnyomó többségében maga is kódolt, formalizált üzenet. (Példa: “Lóránt beleharapott a lángosba, pedig óvodás kora óta gyűlölte a fokhagyma ízét.” – A mondatot ugyan lineárisan dekódoljuk, de a tudatunk számára már legalább két párhuzamos idősík, helyszín és cselekményszál formájában dolgozzuk fel.)

Bár a szövegolvasás a maga érzékelési formáját tekintve folyamatos, időbeli információfelvételt sugallna, szemünk szakkádokkal elválasztott fixációk soraként rögzíti a szöveg látványát. A szakkádikus szemmozgás apró, tudattalan nézetváltást jelent, filmnyelvi megfelelője a belső vágás: két fixációs pont (állókép) közötti gyors váltás, amely pontok között a váltás (vágás) tényén kívül a tudat nem vesz fel semmilyen információt. A legelemibb látvány is fixáció-fragmentumokból összeálló, kompozit kép formájában tudatosul. Szemünk szinte egyfolytában izgatottan pásztázza az elé táruló látványt, ahogy a zebrapinty is állandóan rángatja a fejét, környezetéről folyton alakuló, foltokban frissülő panorámaképet illesztve össze magának. Maga a látvány, az értelmezhető kép nem az időben egymást követő részmegfigyelések halmaza, hanem az azokból konstruált, kognitív produktum.

Vizuális percepció rutinunk nem a lineáris szövegkódolás mentén alakult ki, sokkal inkább olyan esetekre van szabva, mint egy tájkép, a közvetlen térbeli környezet vagy akár egy emberi arc értelmezése. A jelenség evolúciós oka az, hogy látógyödrünk, a fovea centralis a teljes befogadott látványnak egyidejűleg csak egészen kicsi részét képes éles, részletes képként befogadni – a szemünket érő fény nagyobbik része a homályos, periférikus, alacsony felbontású tartományba esik. Ezt az élettani/technikai korlátozást az érzékszervi automatizmus (procedurális feldolgozás) tudat előtti fragmentációval és a fragmentumokat értelmezhető látvánnyá összekötő, ugyancsak tudattalan algoritmusok segítségével kompenzálja.

Egy-egy helyszín, vizuális atmoszféra vagy dramatikus alaphelyzet audiovizuális érzékeltetése szintén az élményfragmentumok egy meghatározott halmazának feltárását és átadását feltételezi. Az adott jelenet külső (és gyakran belső) világa fokozatosan tárul fel, ahogy például *Az ötödik pecsét* (1976) nyitójelenetében. Először távolról, külső nézetből látjuk a szereplőket és a helyszínt, majd a dialógus elindulásakor rögtön a cselekmény kellős közepén, a bezárt kocsmá egyetlen asztalánál találjuk magunkat, de itt sem a beszélő szereplőket látjuk, hanem azt a darab színhúst, amelyre éppen minden tekintet szegeződik. A párbeszéd folytatódik, de

még a következő képen sem a szereplőket ismerjük meg, hanem annak a Bosch-albumnak a képeit, amelyet Király a hússal cserélt. Csak ezután látjuk meg közvetlenül is az asztaltársaságot és a film főhelyszínét. Fábri Zoltán tehát egy fiktív szemlélő szubjektív élménysort rekonstruálja, mintegy programot adva a kalandozó figyelem és benyomások által létrejött asszociációk, mentális képek sorának. A kérdés a nyitott film szempontjából az, hogy a partikuláris, többé-kevésbé közvetlen módon rekonstruálható élményfragmentumok kapcsolata, azok befogadási sorrendje (vagyis a fent említett algoritmus) az alkotó vagy inkább a befogadó hatáskörébe rendelő-e, pontosabban: lehetséges-e olyan filmnyelvi tartalom, amelynél az alkotó jó szívvel lemond a közvetlen, érzékszervi elbeszélés – perceptuális narráció – előjogáról. Ez utóbbi esetben hozzáférhetővé teszi a (fizikai és/vagy lelki) eseménytér egészét, és részben a befogadóra bízta, hogy azt mely nyomvonalon pásztázza be. Amit ezzel veszít, az a benyomások egyedi láncolatának szigorúan felügyelt átadása, amit pedig nyer, az a befogadó által megélt tapasztalat szabadsága.

Mielőtt azt a hatást kelteném, hogy a filmnyelv százhusz éves fejlődéstörténetének mintázatától radikálisan eltérő kérdéssről lenne szó, felidézem a francia újhullám egy alapvető megfontolását. Alain Robbe-Grillet így kezdi a *Tavalay Marienbadban* forgatókönyvének szövegét:

“...a szerző leír egy párbeszédet két szereplő között, vagyis megadja az elmondásra váró szöveget és a helyszínt. Ha pontosabb akar lenni, részletezi a mozdulatokat vagy az arcjátékot is. De végső soron mindig a rendező dönti el, hogyan fényképezzék az epizódot, hogy a szereplők távolról látszódnak-e, vagy hogy arcuk betöltse-e az egész vásznat, milyen mozgást végezzen a kamera, hogyan váltsák a plánok egymást stb. Köztudomású viszont, hogy egy-egy jelenet a néző agyában nagyon is különböző, sőt néha szöges ellentétben álló jelentések szülője lehet, aszerint, hogy a kép a két szereplőt háttal vagy szemből ábrázolja, vagy éppen a két arcot felváltva, gyors egymásutánban. [...Ú]gy érzem, hogy egy megfilmesítésre szánt történet elgondolása már eleve képekben végbemenő elgondolást jelent, beleértve valamennyi apróságot, nem csupán a mozdulatokat és a helyszínt, hanem a felvevőgépek mozgását és beállítását éppúgy, mint a plánok összeállítását a vágás folyamán. Alain Resnais és én csak úgy juthattunk közös nevezőre, hogy mindketten, az első pillanattól fogva, azonos módon láttuk a filmet; és nem csak nagyjából azonosan, hanem

mindenre kiterjedően, a teljes mű felépítésétől a legapróbb részlet kimunkálásáig.”²³

Robbe-Grillet itt lényegében azt állítja, hogy a verbális szöveg írója, ha nagyon összeszedi magát, képessé válhat irodalmi gyökerű munkaeszközt a filmnyelv grammatikája szerint újraszervezni. Amitől viszont nem képes elszakadni, az az elbeszélő dominanciája, vagyis a nézői tekintet feletti totális kontroll gyakorlása.

Jean-Louis Baudry 1970-es esszéjében²⁴ pontosan erre az ellentmondásra hivatkozva építi fel a film apparátuselméletét. A mozgóképi apparátus, állítja Baudry, kiváltképp a kamera és maga a mozi tere – mintegy Platón “barlangfalképernyőjének” technikai megvalósulásaként – a valóság illúzióját óhatatlanul csak a valóság egy önkényesen rögzített, ideologikus aspektusa által tudja létrehozni a néző, vagyis a mozgóképi mű alanya számára.

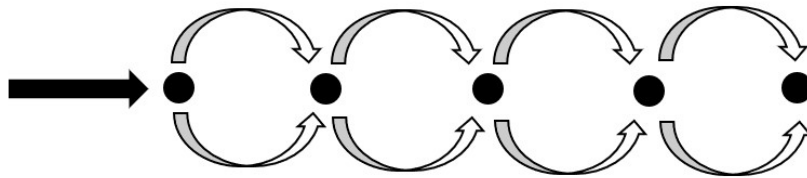
“A kép mintha a világot tükrözné vissza, csakhogy egy már megállapított rend naiv inverziójaként. [...] Többé már nem pusztán "nyitott és végtelen horizont" a világ. Keretek közé illesztve, megfelelő távolságban elénk helyezve, a rá tekintő szubjektummal kölcsönös implikatív viszonyban álló, jelentéssel ellátott objektumot, azaz egy intencionális tárgyat kínál fel. Amint a világ képpé transzformálása megvalósítja ezt a fenomenológiai redukciót, valós létének zárójelek közé illesztése (mint látni fogjuk, ez a felfüggesztés szükséges a valóság impressziójához) egyszersmind gondoskodik az ego megcáfolhatatlanságáról.”

Miközben Baudry a hetvenes évek elején a filmes apparátus elkerülhetetlen, inherensen zárt mivoltát tételezi, a filmművészet peremvidékein már megjelentek az első kísérletek a nyitott film technikai megvalósítására is. A bevezetőben már szóba került Radúz Činčera interaktív filmje, az 1967-es montreáli világkiállításon bemutatott *Moziautomata: Az ember és háza* (*Kinoautomat: Člověk a jeho dům*). A rendező a vetítést meghatározott időközönként leállította, és megszavaztatta a közönséggel, hogy a cselekményben éppen nyitott lehetőségek (elágazások) közül melyikkel folytatódjon a film. A gépész ezután a szavazás eredményének megfelelő tekercset fűzte be, a történet a nézők döntésének megfelelő irányban folytatódott.

²³ ROBBE-GRILLET, Alain: *Tavaly Marienbadban*. In: NEMESKÜRTY István (szerk) ford: VIGH Árpád *Az édes élet*. Budapest: Gondolat, 1970) 8.

²⁴ BAUDRY, Jean-Louis: *A filmi apparátus ideológiai hatásai*. Budapest: Apertúra II. évf. 1. sz. 2006. ősz, <http://uj.apertura.hu/2006/osz/baudry-a-filmi-apparatus-ideologiai-hatasai/> 2020.01.03.)

Természetesen már Činčera is felismerte a fentebb Herbert Quain elágazó cselekménygráfja által szemléltetett technikai redundanciát: ha a *Kinoautomat* története minden elágazási pontnál akár csak két irányba, de mindig tovább és tovább osztódik, a forgatott és a levetített anyag aránya exponenciális növekedésbe kezd. Tehát egy átlagos, kilencven perces filmhez, átlagosan 5 percenként csak két-két elágazással számolva 1.310.715 percnyi (két és fél évnyi), választhatóan vetítendő anyagot kellett volna legyártania, ami tizenötezerszeres túlforgatásnak felelne meg. A 63 perc játékidejű Kinoautomat alkotói ezért trükkhöz folyamodtak. Az elágazó történetszálak szakaszonként ugyanazokhoz a szituációhoz vezetnek, tehát hiába választja a közönség akár az A, akár a B verziót egy-egy szavazáson, mindkét cselekményszál azonos ponthoz vezet, így tehát az elkészített, de egy-egy adott vetítésen be nem mutatott anyag arányszáma a kétszeres szorzó alatt marad.



6. ábra – A Kinoautomat elágazó cselekményének vázlata

forrás: L.T.

Činčera ezt a ravasz és takarékos megoldást egyúttal a film lényegi mondanivalójával is fedésbe tudta hozni: a *Kinoautomat* műfaja szerint egy filozófiai szatíra, amely az emberi döntések, választások illuzórikus voltát demonstrálja. A nézők abban a hitben szavaznak, hogy ezáltal befolyásolják a film cselekményének globális szerkezetét. Ám végül kénytelenek ráébredni, hogy szabadságuk látszólagos megélése egy messze előre determinált lehetőségmező keretein belül történt. Vélt szabadságuk mindvégig illúzió volt.

A *Kinoautomat* bemutatása óta radikális technikai fordulat állt be a nézői visszacsatolás dramaturgiai felhasználása terén, melynek jelenleg első számú terepe az alkotói videójátékok és a valósídejű filmek műfaja. Ennek egyik legismertebb, legjellemzőbb példája Davey Wreden *A Stanley-parabola* (*The Stanley Parable*) című játéka, mely már az első kiadás 2011-es megjelenésekor élénk kritikai visszhangot kapott, az újradowozott és 2013 őszén kiadott változatot pedig azon nyomban BAFTA-díjra jelölték az innovatív videójátékok

kategóriájában. Az eladott példányok száma egy éven belül elérte az egymilliót – ez az eredmény nem csak azért figyelemre méltó, mert független fejlesztésű játékról van szó, hanem azért is, mert a Stanley a hagyományos játékértékelési kategóriák (mint a grafika kidolgozottsága, a karakteranimáció minősége, a játékmenet és a játékmechanika összehangoltsága) egyikében sem mutat fel innovatív jegyeket, sőt aligha törekszik erre. Az első kiadás lényegében nem is önálló mű, hanem a *Half-Life 2* módosított változata, tehát úgyszólván ready-made alkotás. Tartalmilag ugyancsak nehezen besorolható: leginkább játékpárodianak vagy parafrázisnak mondhatnánk, mivel a játékelmény fókuszában a narratív és metanarratív szint közötti váltások sorozata áll. Ezt a megoldást műfajtörténetileg az interaktív fikció típusához szokás sorolni, melynek legközelebbi rokonai a vizuális novellák, az interaktív filmek, a művészjátékok (deep games), tágabb értelemben pedig a médiaművek és a nyitott filmek. Genus proximuma az Umberto Eco által meghatározott nyitott mű

“mint interpretációs lehetőségek mezője, mint szubsztanciálisan indeterminált, használóját folyton változó olvasatokra ösztönző ingerkonfiguráció; [...] mint elemek sokféle kölcsönös relációba állítható együttese.”²⁵

A belső nézetes játék középpontjában Stanley, egy irodai dolgozó áll, aki egy nap arra ébred, hogy minden kollégája eltűnt, és elindul, hogy felfedezze, mi történt. A főszereplő nézőpontjából látjuk a teret, egy gyanús üres irodaház belsejét. Miközben Stanley-t irányítva felfedezzük a szobákat, folyosókat, a láthatatlan narrátor folyamatosan kommentálja az eseményeket. Egy átjáróba érve a főszereplő két nyitott ajtó előtt találja magát, a narrátor múlt időben, kész tényként közli, hogy Stanley ekkor a bal oldalt választotta. Ha mégis a jobb oldali ajtón vezetjük át a főhőst, a narrátor, hangjában némi rosszállással ugyan, de tudomásul veszi, hogy anomália keletkezett az elbeszélésben, viszont Stanley innentől kezdve egy olyan útvonalon találja magát, amelyen kizárólag az előző átjáróba, a két nyitott ajtó elé lehet visszajutni. A cselekmény során a narrátor és a játékos párharca a cselekmény fölötti narratív hegemoniáért egyre csak fokozódik, és ezzel sajátos, narratológiai komikumot táplál, mintegy megidézve Osvaldo Cavandoli *La Linea* (magyarul: *Menő Manó*) sorozatát a hetvenes évekből, ahol a szereplő rendszeresen lázad, méltatlankodik és zsörtölődik a rajzoló keze által megjelenített alkotóval a teremtet világ tökéletlensége miatt.

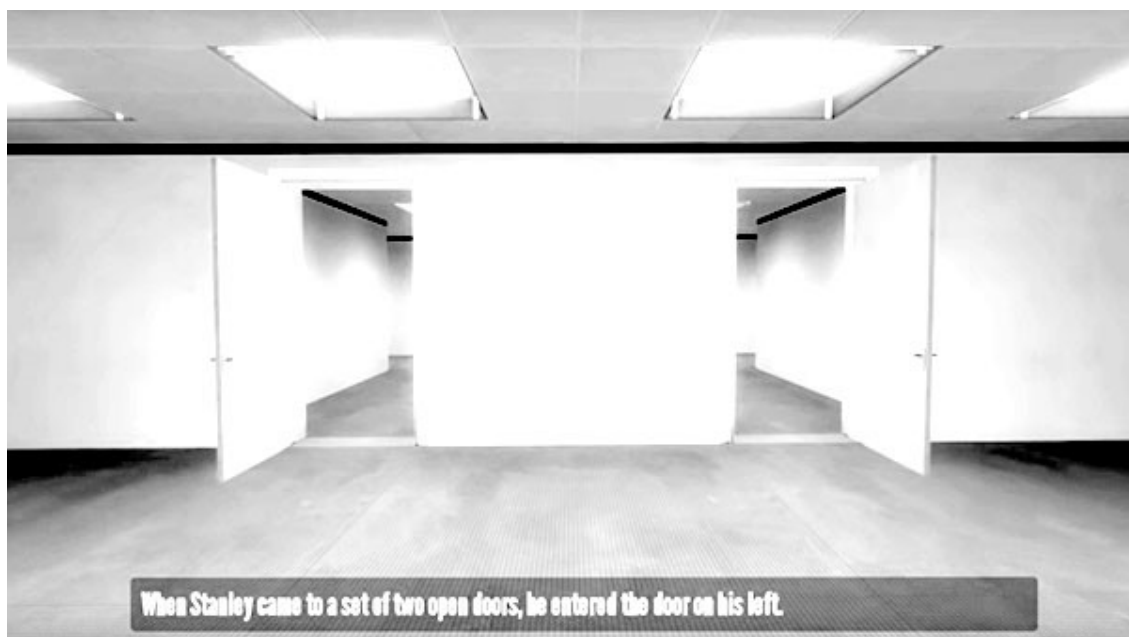
²⁵ ECO:2006 pp. 196-197

A *Stanley Parable* játékban több mint 19 különböző végkimenetel (ending) létezik, attól függően, hogy milyen döntéseket hoz a játékos a játék során. Ezek a végkimenetek nagyon változatosak lehetnek, néhányuk komolyabb vagy filozofikusabb, míg mások humorosabbak vagy egészen abszurdak.

Az egyes végkimenetek közül néhány példa:

1. Szabadság-befejezés: a narrátor utasításait mindvégig, fejlehajtva betartva Stanley végül kijut az épületből, és – paradox módon – “szabad” lesz.
2. Múzeum-befejezés: a szereplő makacs ellenállása a narrátor asszertorikus utasításainak sok esetben személyes világvégét jelent, ilyenkor Stanley emlékek nélkül visszakerül a nyitójelenetbe, a cselekmény (a narrátor büntetéseként) nulláról újraindul. Ezt a stratégiát követve végül nem Stanley, hanem a férfi narrátor semmisül meg, helyét váratlanul egy női narrátor veszi át. Stanley egy túlvilági múzeumként ábrázolt, a *2001: Űrodüsszeia* zárlatát idéző metavilágba jut, ahol lényegében a halál mint álom hamleti kontextusába ágyazva jut nyugvópontra a cselekmény.
3. Káosz-befejezés: ebben a végkimenetelben a narrátor és Stanley is elvesznek egy ördögi körben, végtelen regresszusban.

A játék eredeti kiadásában összesen 19 eltérő végkifejlet vált ismertté, ezek száma a felújított, kibővített változatban 42-re emelkedett.



7. ábra – Jelenet *A Stanley-parabola* című játékból (2013)

forrás: Galactic Cafe

A *Stanley* működésének vizsgálatát alighanem észleléseleméleti szempontból célszerű elkezdni, körülhatárolva azokat a befogadói reflexeket, amelyek a hozzá látszólag hasonló alkotásokban megjelennek. Kétségtől audiovizuális műről van szó, azonban a hagyományos filmtől eltérő módon nem egyetlen, meghatározott hosszúságú, végleges cselekményű és plánozású mozgóképi szekvenciaként éljük át, hanem egyedi, a néző (játékos/befogadó/szubjektum/alany) által befolyásolt interakció formájában. Másrészt, a hagyományos videójátékok oldaláról tekintve a Stanley legszembeötlőbb sajátossága az, hogy nem kerüli, hanem éppenséggel létrehozza és első számú dramaturgiai eszközöként alkalmazza azt a jelenséget, amelyet a játékkritikai szakirodalom ludonarratív disszonanciának nevez. A fogalom a brechti *Verfremdungseffekt* ludológiai megfelelője, amely ugyancsak a nézői azonosulás szándékolt, tudati szinten megjelenő ki- és bekapcsolására épít. Ennek a konstrukciónak a *Stanley* esetében legalább három dimenziója (vagy síkja) van, amelyek bonyolult, modális szerkezetben hatnak egymás jelentésére. Vegyük most sorra ezeket!

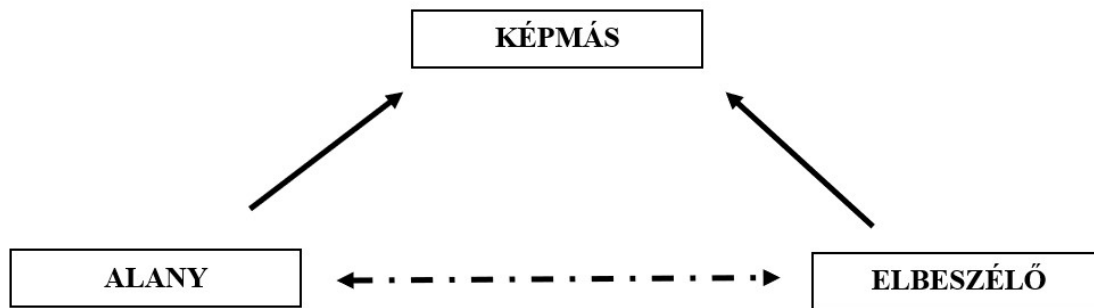
1) Az első síkon Stanley van, a játék fiktív főszereplője, az alany játékbeli képmása, akivel a belső nézetes játékok műfajában kialakult kánon szerint a játékosnak azonosulnia kellene. Magát Stanley-t a játékmenet során nem is látjuk, legfeljebb csak az igen ritka filmbetétek

(cinematic) részeként. Ugyanakkor Stanley velünk együtt megtapasztalja az első játéksík anomáliáit, amelyben a terek olykor Escher-ábrák módjára lehetetlenülnek el. Az általa közvetített nézet tehát magába foglalja a diegetikus játéktér ellentmondásait is, tudata befogja annak párhuzamos valóság szerkezetét, vagyis: magasabb fokú narratív szinten található, mint a világ, amelyet felfedezni kényszerül. Ez a tér – mely a történet szerint Stanley munkahelye – a legtöbb úgynevezett belső nézetes játékban egyöntetű, statikus, és ebből következően megbízhatóan tölti be a diegetikus valóság szerepét a játékos számára. A játék tervezői jellemzően ennek a játéksíknak a minél magasabb fokú komplexitása, kidolgozottsága által törekednek az identifikáció és az immerzió hatását elmélyíteni a játékosban. A Stanley alkotói azonban éppen ellenkezőleg járnak el: a játéktér valóságosságának folyamatos lebegtetésével szándékosan ki-kizökkentik a játékost az immerzióból; végtelen térbeli ciklusok, hallucinációszerűen megváltoztatott terek révén váltják ki a ludonarratív disszonancia érzetét, ezzel közvetlenül stimulálva a nézői reflexeket.

2) A játék cselekményének lehetőségmátrixában számos, eltérő végkifejlet szerepel. Ezekről a végpontokról mindig a játék alaphelyzetéhez jutunk vissza: Stanley újra és újra a kihalt irodaház 427-es munkaállomásánál ül a számítógépére meredve, egyfajta amnéziás állapotban ismét nekiindul, hogy kiderítse, hova lettek a munkatársai. Újrakezdéseinek első számú tanúja az elbeszélő (narrátor), aki – Stanley-vel szemben – az újrakezdett játékmenetek közötti váltások során sem felejt, sőt több alkalommal is hivatkozik a korábbi menetekben hozott döntésekre.

3) A harmadik síkon maga az alany (a játékos) és az a mechanikai interakció van, amely révén a játékos döntései magában a játékban is megjelennek. Ezen a szinten jelenik meg a mű összehatása, benne a ludonarratív disszonancia jelensége is. Ide sorolható a játék nondiegetikus kerete, a technikai menü is. A narrátor ebből a nézőpontból épp annyira alárendelt figura, mint Stanley a narrátor nézőpontjából. A menübe való kilépéskor a narrátor tudata is elalszik. Jellemző módon a menü háttérképének része egy monitor is, amelyen velencei tükör módjára, valós idejű, végtelen regresszusban jelenik meg a játékos által éppen használt menü-interfész.

Nézzük tehát a három narratív sík viszonyrendszerének diagramját:



8. ábra – forrás: L.T.

Stanley szinte teljes mértékben alárendelt helyzetben van. Először is tanácstalanul bolyong egy irodaház néptelen folyosóin. A játék alanya irányítja a döntéseit, mozdulatait és nézésének irányát, de ki van szolgáltatva a narrátor elrendelészerű instrukcióinak is. Ez utóbbi azt jelenti, hogy a narráció múlt idejű, zárt elbeszélés formájában kommentálja Stanley minden lépését, gondolatát, sokszor beleértve azokat is, amelyek még meg sem történtek a játékban. Az elbeszélő karteziánus démonként rendezi át az időt és a teret a képmás érzékelésében, akinek nincsen sem olyan ismerete, sem olyan tulajdonsága, amely az alany vagy az elbeszélő elől rejtve maradna: olyan figura ő, akit egyidejűleg két bábmester irányít – ráadásul alkalmanként egymással ellentétes szándékok szerint. Az elbeszélő és az alany viszonya ettől a kettősségtől válik izgalmassá: a képmás kiszolgáltatott vergődésén keresztül állnak dialógusban – vagy éppen harcban – egymással. Míg a narrátor a diegetikus szálakon túl a nondiegetikus elemek fölött is rendelkezik Stanley világában, addig az alany a játékbeli képmása szabad akaratára van hatással. Ebből következően az elbeszélő→alany hozzárendelésben jön létre az a narratív vákuum, amely az egész játék célját jelentő nondiegetikus indeterminációt létrehozza. Az alany és a képmás a narratív dimenziók ellentétes végpontjain helyezkednek el, a narrátor viszont olyan féldiegetikus pozíciót vesz fel, amelyről logikailag eldönthetetlen, hogy a játékoshoz vagy a képmásához szól-e. Ez a különös szabadjáték, ludonarratológiai anomália teszi lehetővé, hogy *A Stanley-parabola* megbolygassa, majd felfüggeszse a játékos szerepkörének otthonos egyértelműségét, vagyis felmondja a játékos és a játék egésze között fennálló, hagyományos status quo-t.

Ahogy fentebb említettük, a *Stanley* cselekményének összesen tizenkilenc lehetséges végkimenetele van (paradox módon éppen az úgynevezett “Szabadság-befejezés” az, amelyhez

a narrátor asszertorikus elbeszélését mindvégig vakon követve juthatunk el.) A játéka valós komplexitása ennél valamivel magasabb értéket vesz fel, ha tekintetbe vesszük, hogy a 19 végkimenetel mindegyikéhez többféle útvonalon is el lehet jutni. Ugyanakkor ha a Stanley-t interaktív filmként tételeznénk, itt egy kisebb, de alapvető problémába ütköznénk. Hérakleitoszi problémáról van szó: nem játszatsz kétszer ugyanolyan játékot. Az internet tele van végigjátszásokkal (gameplay videókkal), vagyis egy-egy játékmenet zárt filmként rögzített változataival. Ezek közül még a limitált játéka-komplexitású Stanley-ből sem tudnánk két pontosan ugyanolyan végigjátszást találni, hiszen nincsen rögzítve, hogy a játékos adott esetben miként és mennyit nézelődik, toporog, járkál akár oda-vissza ebben a nyomasztó irodai labirintusban. Tehát felmerülhetne, hogy egy videójátéknak elméletileg korlátlan számú lehetséges végigjátszása van, azaz a játéka komplexitásának értéke – szigorúan véve – maga a pozitív végtelen, miközben a *Kinoautomath*hoz hasonló interaktív filmek meghatározott, véges számú változatban léteznek. Ez a látszólag szörszálhasogató kérdés központi jelentőségű problémaként jelentkezik a modális film és a videójáték (vagy általában bármilyen játék) közötti határvonal tisztázása szempontjából.

Milyen szempont alapján tekinthető tehát két játékmenet lényegileg azonosnak?

A sakkautomata mesterséges intelligenciájának működési peremfeltételeit vizsgálva már Claude Shannon is szembetalálkozott a kérdéssel a huszadik század közepén, a ludológiai kutatások (Huizinga, Caillois) és az A.I. elméleti lehetőségvizsgálatainak hajnalán.²⁶ Az ő szempontjából az jelentett problémát, hogy a 10120 számú, elméletileg lehetséges sakk-játékmenetnek csak a töredékét (1040) lehet észszerűnek tekinteni, az összes többi stratégia számítógépes modellezése viszont csak fölösleges számítási kapacitást emésztene fel. Viszont a megmaradó, 1040 észszerű játékmenet bármelyike – logikai értelemben – teljes mértékben felcserélhető egymással, függetlenül attól, hogy azt emberek vagy gépek, babszemekkel vagy márványtáblán, gyorsan vagy lassan játsszák-e le.

A játékok összehasonlító elemzésének strukturalista modellje az objektív szabályrendszerek elsőbbségét jelenti ki a fikciós, narratív aspektusokkal szemben. Jesper Juul a következőképpen érvel a formális megközelítés mellett:

²⁶ SHANNON, Claude (1950) *Programming a Computer for Playing Chess*. Oxford: *Philosophical Magazine*, XLI(7)/314: 256-275

„A szabályok határozzák meg a játékban rejlő korlátokat és lehetőségeket, így ezek teszik a játékot kihívásossá és élvezetessé. A szabályok alkotják a játékélmény alapját.”²⁷

Leibniz azonosság-tétele (Principium Identitatis Indiscernibilium)²⁸ azt mondja ki, hogy ha A és B minden tulajdonsága megegyezik, akkor $A = B$. Claude Shannon a sakk játékmeneteit szigorúan ludológiai értelemben vizsgálva csak az egyes lépések logikai szerkezetét (pl. E2-E4) tekinti releváns elemnek, atomi egységnek; ezt a nyitólépést akárki, akárhol, akármikor is lépi meg, minden tulajdonságában azonosnak tekinthető. Esztétikai értelemben azonban joggal merül fel, hogy a játékosok számára számos más körülmény is releváns lehet – *A vezércsel* (2020) című sorozat például éppen arra a kettőségre építi feszültségmechanizmusát, hogy míg a cselekményen belül konkrét tétellel bíró sakkjátszmák a shannoni, strukturalista értelemben teljesen mértékben leírhatók lennének az E2-E4 típusú, logikai kódsorok mentén, addig filmnézőként nagyon is releváns eltérésnek tekintjük, hogy a főszereplő, Beth éppen milyen tudat- és lelkiállapotban, hol és ki ellen játssza azokat, hogy a jelenetet milyen kameraállásban látjuk, és így tovább.

A filmművészetben a minimális eltérések egyáltalán nem mondhatók felcserélhetőnek abban az értelemben, ahogy a sakk formális leírásában például teljesen egyenértékű lenne a klasszikus spanyol megnyitás, akár a Földön, akár a Marson játsszák azt le. Ebből következően a modális film alkotójának alapvető művészeti feladata kell legyen, hogy tudatosan meghatározza a film atomi struktúráját, vagyis azt, hogy mely komponensek maradjanak zárt, végleges egységben, és ezzel szemben mely komponensek legyenek rugalmasak, nyitottak a néző egyedi visszacsatolása, a film algoritmus vagy akár csak a véletlenszerűség mentén. A csomópontok, elágazások bonyolult szerkezetének finomhangolása a nyitott film legfontosabb alkotói gesztusa. Ez erősen újszerű művészeti eszköz, melynek használatba vételével hihetetlenül izgalmas távlatok nyílnak meg a filmkészítők számára.

Rögzítve az eddigi megfigyeléseket:

- a) A mozgókép eszköztára az elmúlt ötven évben olyan technikai megoldásokkal bővült, amelyek lehetővé teszik az elágazó, nonlinearis, nyitott

²⁷ JUUL, J. (2005). *Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds*. London, The MIT Press.

²⁸ LEIBNIZ, G. W. (1985). *Monadológia és más metafizikai írások*. (ford: RÉVÉSZ Imre). Budapest: Akadémiai Kiadó.

művek létrehozását. Ennek az új apparátusnak a kezeléséhez jóval inkább, de legalább annyira elméleti alapul szolgálhat a modális logika, művészeti előképeként pedig (többek között) a zenei aleatória, mint a filmművészet alapvetően lineáris gondolkozásmódja.

b) A modális (nyitott) filmnek alkotói szempontból nem szükségszerű egymásutániságokból álló forgatókönyve, hanem lehetségesen egymásból szerteágazó programja (előírása) van. Ebben a programban bármely jelentést hordozó elem a filmélmény megvalósulása részeként szabadon alakulhat az alkotó döntése és a befogadó alany reakciója következtében.

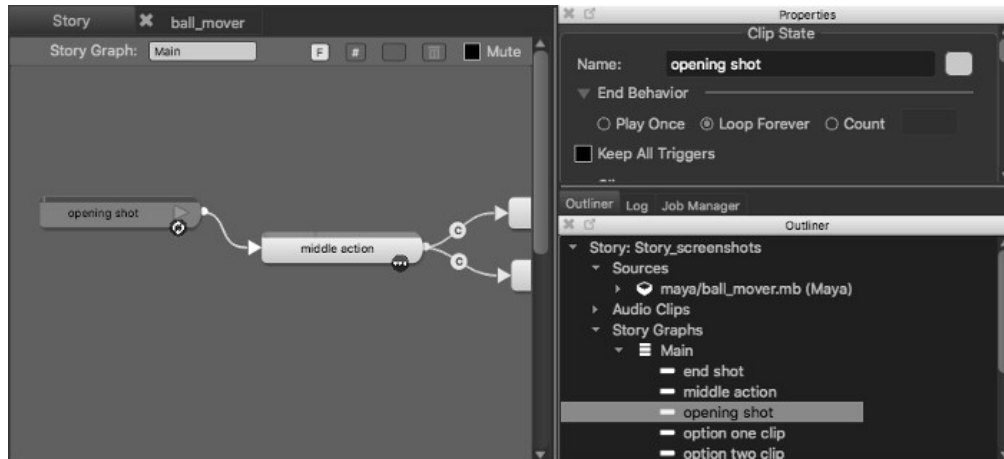
c) Az elágazó filmcselekmény terve elemzői szempontból sokkal kevésbé a vokális elbeszélésből vagy a gutenbergi nyomdatechnikából eredő, lineáris leírási formához, mint a csúcsokból és élekből álló matematikai gráfok hálózatos mintájához idomul.

Amennyiben a nyitott film technikai létlehetőségét és a megjelenéséből fakadó, fenti állításokat elfogadjuk, akkor arra a kérdésre is választ kell találnunk, hogy egyáltalán miként lehetséges modális filmforgatókönyvet írni. Erre jelenleg nagyon sok egyedi megoldás létezik, melyek többsége – terminológiai közmegegyezés hiányában – az illusztratív utat választja. Ezt a kompromisszumot könnyen elfogadhatja, aki a filmszakma gyakorlatát ismeri: megfelelő közös szakmai szókészlet hiányában általában jobban járunk, ha közvetlenül megmutatjuk a produktumot, amelyre adott esetben finanszírozást keresünk. A modális (nyitott) filmek reménybeli alkotói jelenleg szinte sehol sem forgatókönyveket mutatnak be, hanem interaktív előzeteseket, hogy támogatóik megértsék és érzékeljék, milyen mű elkészültére számíthatnak.

A Google Advanced Technology & Projects (ATAP) laboratóriumában évek óta kísérleteznek interaktív filmek készítésével. Saját fejlesztésű, belső használatú alkalmazásuk, a Spotlight Tools StoryEditor²⁹ sokat elárul a hagyományos és a nyitott film működésének különbségéről. Amit a zárt filmek kapcsán nonlinearis vágásnak neveznek, az annyiban nonlinearis, hogy a digitális vágóasztalon a készülő anyagot bármely pontján átalakíthatjuk, hozzátoldhatunk, elvehetünk belőle és így tovább. A végeredmény ettől függetlenül egy lineáris kép-hang

²⁹ Hálás köszönet a kutatói hozzáféréseért Sara Diamondnak és Morgwn McCarty-nak.

szekvencia lesz. A nyitott filmek alkotói környezete ezzel szemben szó szerint nonlinearis, mert a produktum maga is elágazó, többféleképpen lejátszható audiovizuális mű lesz.



9. ábra – A StoryEditor kezelőfelülete

forrás: Google ATAP (2019)

A programozásban és a különféle médiainstallációk alkotása során természetesen már jó ideje használatos a hálózatos, úgynevezett csomópont-alapú szerkesztés (node-based editing) elve. Amikor ilyen környezetben készítünk modális filmet (másként aligha lehetne), akkor a szereplők, kellékek, terek, kameraállások és kameramozgások, fények, hangok – tehát minden olyan komponens és paraméter, amelyről egy film készítése során az alkotónak döntést kell hoznia – nem állnak össze egy végleges, bemutatható szekvenciába, hanem kész műként is egy komplex viszonyrendszer nyitott formájában kerülnek a közönség elé. Ezeket az elemeket az a gondosan kimunkált feltételrendszer köti össze művé, amely meghatározza, hogy miként hat az egyik elem működése a másikéra, milyen rejtett stimulusok (ún. event triggerek) és reakciók működtetik a cselekményt – beleértve a nézői reakciót is, amely a filmrendezői döntések eredményeként számtalan formában válhatnak a modális film mozgatórugójává.

A fenti gondolatmenetet a lehető legtömörebben Erdély Miklós egyetlen sorával lehetne összefoglalni: *“Kész van, ami készül.”*³⁰ Egy modális filmet akkor is nevezhetünk a maga kategóriája szerint befejezett, kész műnek, ha a maga belső feltételrendszere alapján mozgásban levő, folyton alakuló, filmes lehetőségthalmaz – egyfajta eleven, logikai organizmus. Alkotóelemei, köztük maga a néző, aki immár nem is pusztán néző, szüntelen kölcsönhatásuk által hoznak létre kiteljesedett, készülve is kész műalkotást.

³⁰ ERDÉLY Miklós: *IDŐ-MŰBIUSZ* (in: AL Artpool Levél, Budapest, 1983) p. 42

Az idő szerepe a nyitott filmben

Az üres idő: érzékelhetetlen.

*William James: A pszichológia alapelvei*³¹

Az előtér függőnye leszakad, ahogy Hamlet beviharzik a visszahangzóan tágas csarnokba, és míg a királyfi Opheliával évődik, a mit sem sejtő Rosencrantz és Guildenstern a rájuk omlott kárpittal küzdenek. Mire kiszabadulnak és felocsúdnának, Hamleték már el is tűntek, ám azon nyomban bevonul helyükre az uralkodó és népes kísérete. Claudius a két döbönt lovagot, Hamlet gyermekkori barátait – bár nevüket összekeveri – röviden és határozottan a királyfi rejtett szándékainak kifürkészésével bízva meg, majd szertartásosan távozik. Rosencrantz és Guildenstern semmit sem értenek az egészből. Kétségbeesett suttogás következik:

GUIL [...] Világéletedben olyan közel éltél az igazsághoz, hogy tartósan elhomályosította a látóteredet, és ha valami történetesen fókuszba pöcköli, már a groteszkség csapdájába esik. [...]

ROS Mondhatom, halálosan unom ezt az egészet. Engem nem érdekel, hogy jobbra vagy balra, miért nem tudsz hát dönteni?

GUIL Mégsem engedhetjük meg magunknak, hogy ilyen önkényesen határozzunk. És nem is egy névadó ünnepség tiszteletére vergődtünk el idáig. Ez az egész – egy lezajlott história. De viszonylag még szerencsések vagyunk. Az is lehetett volna, hogy nekieresztenek, hadd bolházzuk át az emberiség névjegyzékét. Mintha két vakember kizabálna egy bazárt, hogy megtalálja saját arcképét. De legalább megajándékoztak a vagylagossággal.

³¹ „We have no sense for empty time.” – JAMES, William (1890): *The principles of psychology* (Vol. 1). New York: Henry Holt and Co. p. 619

ROS Szóval ettől fogva –

GUIL – ha nem is a választással.³²

„Ez az egész – egy lezajlott história.” A Hamlet meta-egzisztencialista parafrázisa a mellékszereplőket helyezi a középpontba, akik számára az eredeti mű főszereplőinek indítékai épp annyira megismerhetetlenek és befolyásolhatatlanok, mint a helsingőri időjárás. A periféria figurái, Rosencrantz és Guildenstern csak érintőlegesen kapcsolódnak be a Hamlet központi cselekményébe, annak teljes mintázatára nincs és nem is lehet rálátásuk. Tudatában vannak, hogy az ő látószögükből az események lényegi olvasata (vagyis a darab szándékolt narratívája) hozzáférhetetlen, ők maguk pedig folytonosan választásokkal szembesülő, alapvetően mégis tehetetlen szereplői egy előlük elzárt történetnek. Közreműködésük így legfeljebb a szabad akarat illúziójaként értelmezhető: Rosencrantz és Guildenstern számára egyre megy, hogy a Hamlet cselekménye a jelenidőben, körülöttük és részvételükkel zajlik-e, avagy a megváltoztathatatlan, egyre homályosuló, végzetszerűvé kövült múltban. Meghívójuk mindössze az események pontszerű itt-és-mostjára szól, a nagy formák kirajzolódásának, a cselekményszálak egységes drámai szövetté alakulásának ünnepélyére azonban már nem hivatalosak. A megalapozott választás („choice”) helyett be kell érniük a kontextus nélküli vagylagossággal („alternatives”). Hiába dobálják fel szabad akaratuk szerint a vakvéletlenre bízott pénzérmét: még századszorra is csak az írás jön ki nekik.

2015. április 4., délután három óra. Karinthy Frigyes a Kálvin téren kiszáll az időgépből, és nagyvonalúan felajánlja ükunokájának, hogy leérettségizik helyette abból a világháborúból, amelynek ő maga közvetlen szemtanúja volt. Vállalkozása csúfos kudarcot vall.

- Hol volt Hindenburg márciusban? [...]

- Bocsánatot kérek - válaszoltam méltósággal -, ezt nekem nem is kötelességem tudni, hiszen ezt taktikai okokból nem közölték.

- Maga, úgy látom, egészen hülye - mondta a tanár. - Menjen a helyére.³³

Az időutas Karinthy szükségszerűen megbukik meg a saját történelméből teendő érettségi vizsgán, mert a tételben foglaltakkal ő maga nem történelemként, hanem csak élettörténetek

³² STOPPARD, Tom (2004). *Hamlet - Rosencrantz és Guildenstern halott*. Budapest: M-érték kiadó

³³ KARINTHY Frigyes (1929): *Történelem* (in: *Nevető dekamerón*).

<https://mek.oszk.hu/08100/08196/08196.htm#44>)

összefüggéstelen sorozataként érintkezhetett. Nem fér hozzá az okok és következmények láncolatához, saját történetének sem normatív szerzője, sem narratív olvasója, hanem mindössze passzív, vakon tapogatózó szereplője lehet – és így óhatatlanul bukásra van ítélve.

Rosencrantz és Guildenstern tragikomikus vergődése ugyaninnen fakad: egy számukra ismeretlen pretextus aktoraiként választás nélküli alternatívák csapdájába kerültek. A világirodalom legikonikusabb „ha”-kérdése – a hamleti létkérdés – Rosencrantzék nézőpontjából nem tud „ha” lenni: nekik minden egyes mozzanat zárt és megváltoztathatatlan ténymegállapítás, melyek között nem oksági, hanem legfeljebb csak kronológiai láncolat fedezhető fel.

Amikor egy képre nézek, figyelmem szabadon kalandozik a formák és árnyalatok között: tekintetemnek nincs előre megszabott útvonala, bármit kiolvashatok a képből, ami az adott pillanatban értelmezésre érdemes olvasatnak tűnik. A szemgolyókat vezérlő finom izomszálak ide-oda futkároznak a látótér mezején, és amit a fovea – az éleslátás csipetnyi tartománya – tárgyává tesz a látásom, az az összes többi dolgot egyszersmind a periféria homályába utalja. Magam választhatom ki, hogy mit látok a képben (legyen az akár színpadi vagy filmes kép), szabadon dönthetem el, hogy éppen az előtérben áriázó díva haja fürtjét vagy a háttérben álló, nyolcadik jellemgróf szandálja alatt viselt, lila pöttyös zoknit figyelem-e meg. Mindehhez képest egészen más élményként hat, amikor zenét hallgatok vagy szöveget olvasok: ezek a lineáris közvetítési módok úgyszólván kötöttpályás utazások a képekben való, szabad barangoláshoz mérten. A percepciók benyomások spontán egymásutánja, a hozzájuk kapcsolódó reflexiók, gondolatok, érzelmek sorozata önmagában, narratív összekapcsolás nélkül még nem tekinthető műegésznek. Ezért hagyományosan az író feladata az, hogy a fent említett, „zárt és megváltoztathatatlan ténymegállapításokból”, „élettörténetek összefüggéstelen folyamatából” sajátos dramaturgiai ívet szerkesszen: bizonyos elemeket részben vagy kiemeljen, másokat elvessen, és általában struktúrává formálja a forrásul szolgálni képes perceptuális elemek rendezetlen halmazát. Ezt a strukturális rendet a lineáris médiumok esetében narratívának szokás nevezni.

Az írásos műfajok végtelenen kitettek a narratív kiemelés technikájának – voltaképpen nem tudnak nem kiemelni. Az írásos közlésformában az olvasó betűről betűre, sorról sorra, megállíthatatlanul szántja fel maga előtt az alkotó által véglegesen rögzített jeleket. Vegyük például Jókaitól az *Unalom* kezdő sorait:

Te ásitottál oly nagyot, Clementine? – Senki sem felel.

A kérdező egy nyolcvan év felé járó öregúr, pompás, virágos selyemkaftánban, fején gyapot hálósüveggel, lábain meleg posztóharisnyák, kezein briliáns, türkizes, rubinos gyűrűk; úgy fekszik hanyatt az atlasz ottománon, arca olyan cserfakó, mint a múmiáké, egyik ránc a másikat éri rajta; száraz, sovány keselyűorra, bozontos őszsárga szemöldökei, s kiülő nagy, fekete szemei, miket érzékeny szempillák takargatnak, kevés megnyerőt kölcsönöznek arcának.³⁴

Célirányos, szuggesztív, érzékletes leírás. De milyen színű az a selyemkaftán? Bajszos-e az öregúr? Nyikorog-e épp a földem a felső szomszéd lába alatt? Dohos, sötét, gyógyszerszagú hálószobában vagyunk, avagy napfényes, szellős nappaliban? Nem lenne mindegy, de ezúttal mégsem derül ki. Jókai csakis és pontosan azokat a motívumokat rögzíti a szövegben, amelyeket tartalmilag időszerűnek lát felfedni, hogy az olvasó óhatatlan belehelyezkedését a mű tárgyává tett fikciós univerzumban auktorként kézben tudja tartani. Szó szóra következik, a karaván halad, a jelentés formálódik: a szerző legfeljebb irányt szabhat ennek a fékezhetetlen mozgásnak.

Kizárólag így működhet a művészeti jelentésadás? Nem feltétlenül. Hiszen már említettük is: a képekben, úgy tűnik, szabadon barangolhatunk. Egy bizonyos zöld cipős légtornász tényszerűen ott van Manet festményén, *A Folies-Bergère bárja* bal felső sarkában, de nem kötelező figyelniük rá. Márpedig érzékszervi tapasztalataink túlnyomó része, körülbelül hetven százaléka vizuális impulzusok feldolgozásaként valósul meg. Mégis, ha egy dzsungel növényzetének kusza, zöld sokaságából egy tigris sárga szeme villanna elő, ösztöneim megakadályoznák, hogy figyelmen kívül hagyjam ezt a veszélyes mintázatot. A képi figyelem tehát nem teljesen szabad, de nem is teljesen irányítatlan. Úgy tűnik, hogy alaphelyzetben hajlamosak vagyunk a képeket a szövegekhez hasonló processzussal kiolvasni: szemünk önkéntelenül az alanyt, a tárgyat fedezi fel elsőként, majd az állítmányt, utána pedig a jelzőket és határozókat – vagyis elsősorban verbális, és ebből következően lineáris logika mentén. Mindeközben optikai figyelmünk (a szövegolvasással szemben) nem a kép bal felső sarkától soronként haladva jut el a látómező jobb alsó sarkáig – hiszen akkor éppen hogy Manet zöld cipős légtornásza kerülne elsőre a figyelem fókuszába. A képek feldolgozását ezért funkcionálisan terhelt folyamatnak tekinthetjük: mert ha történetesen arra a kérdésre keresek

³⁴ JÓKAI Mór (1969): *Unalom*. In: Szegény gazdagok. Budapest: Magyar Helikon 5-18.

választ, hogy például hány emberi figura van a képen vagy hogy vajon szomorú-e pultos lány, egészen másként olvasom be a vizuális teret, mint ha azt a feladatot kapom, hogy keressem meg benne a légtornászt.

A szöveg és a kép genus proximát, közös nevezőjét a szemiotika kategóriái között találjuk. Horányi Özséb a következőképpen írja le a két közlésforma eltérését:

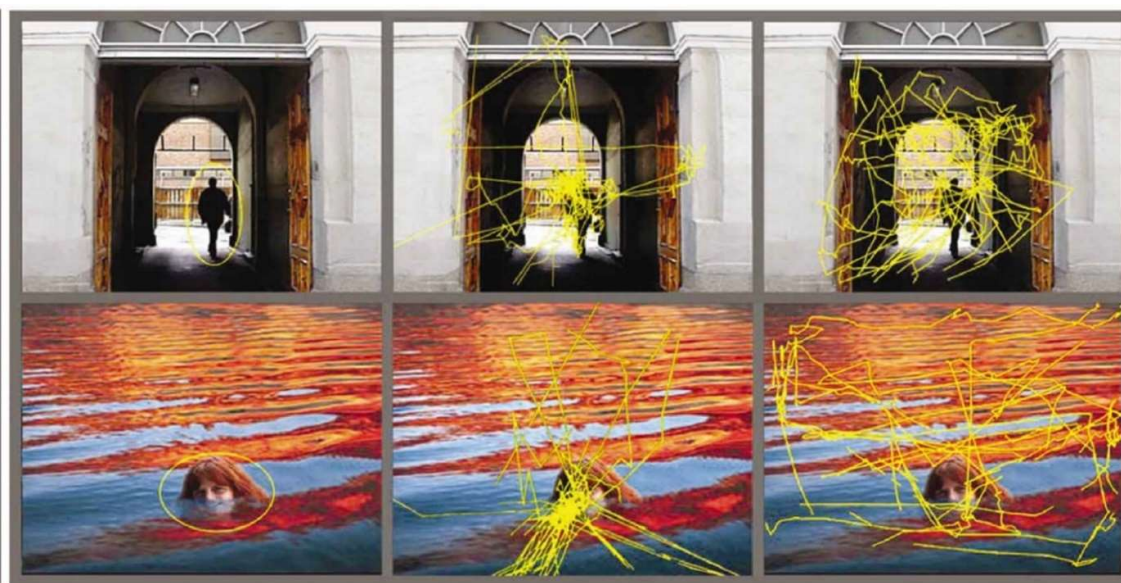
[A] vizuális jelölőrendszerek alapvetően nem-lineáris jellegűek. A fotó, a festmény, a rajz, a karikatúra legalább kétdimenziós jelölővel dolgozik. Érdekes azonban megjegyezni, hogy bár a filmben az idő, a kép két dimenziója mellé lép harmadikként (a sztereofilmnél a tér negyedikként), a filmet inkább mégis kvázi-lineárisnak tekintik. Ez a benyomás (nyilván a filmek alapján alakult ki, amelyeket a linearitás bűvöletéből kiszakadni nem tudó rendezők akarva-akaratlan „linearizáltak”) annyira alapvető, hogy pl. a film szemiotikai vizsgálata a kezdetben a filmnek éppen azt a rétegét, az elbeszélőt (az ún. narratívát) ragadta meg, amelyik valóban lineáris. Ez azonban nem általános a vizuális rendszerekben. Könnyen meggyőződhetünk róla, ha olyan kérdésekre keressük a választ, mint pl. van-e eleje a szövegnek, azaz van-e kezdő (ún. iniciális) szegmentum? Van-e a szegmentumok között olyan sorrend, amely befolyásolja befogadásuk (az „olvasás”) rendjét, mikéntjét? ³⁵

A képek nem magyarázzák meg magukat, hanem szabad prédaként engedik, hogy a megfigyelő a saját intuíciója, lelkiállapota, figyelme, szándéka vagy feladata mentén szűrjön le belőlük lineáris olvasatot, tágabb értelemben narratívát. Az elmúlt években – az erre alkalmas technikai apparátus megjelenésének köszönhetően – egyre több vizsgálatra tudunk támaszkodni abban a tekintetben, hogy ez a fordítási folyamat, mediális transzformáció miként valósul meg. Több, az elmúlt évtizedekben végzett kísérlet is azzal az eredménnyel szolgált, hogy a képolvasási folyamatot (vagyis a foveális fókuszt lineáris időrendjét) alapvetően befolyásolja az a kontextus, amelyen belül maga a folyamat megtörténik. Brieber, Nadal és szerzőtársaik³⁶ például egy képzőművészeti kiállításon először minden magyarázat nélkül, majd egy

³⁵ HORÁNYI Özséb (2006): *Jel, jelentés, információ, kép* (Budapest: General Press) p. 46

³⁶ BRIEBER D, NADAL M, LEDER H, ROSENBERG R (2014) Art in Time and Space: Context Modulates the Relation between Art Experience and Viewing Time. *PLoS ONE* 9(6): e99019. doi:10.1371/journal.pone.0099019

művészettörténeti kiselőadás után is a közönség elé tártak egy-egy festményt, és az egyes nézők szemmozgásának pontos követése (eye-tracking) révén kvantitatíve megfigyelték, hogy a nézők önkéntelen figyelme milyen sorrendben alakít ki privát narratívát, személyes filmet a szabadon eléjük táruló színekből és formákból. Ezeket az adatokat statisztikailag összegezve megállapították, hogy a kontextus előtti beolvasási sorrend jellemzően a verbális logika szerint valósult meg: a nézők szeme arra az automatikusan feltételezett kérdésre kereste a választ, hogy ki, mit és miért csinál a képen, a művészettörténeti háttérinformáció birtokában viszont sokkal inkább a hogyan és a milyent, vagyis kompozíció egészét, illetve a vizuális elemek összefüggését pásztázták. Optikailag pontosan ugyanazt az összképet látták előtte, mint utána, mentálisan azonban gyökeresen új megfigyelési sorrendet, vizuális narratívát alakítottak ki az eléjük táruló látvány alapján. Vogt és Magnussen³⁷ gyakorló képzőművészek és laikusok tekintetviselkedését hasonlította össze a figyelmi csomópontokhoz való viszony szerint. A művészetben gyakorlatlanabb megfigyelők tekintete ösztönösen az úgynevezett vizuális szózsák-modellnek megfelelő elemeket, a verbálisan könnyen megjelölhető alanyokat kereste a képen, míg a művészettörténeten edzettebb nézők tekintete elsőként a kompozíció egészét, annak absztrakt, nonfigurális összefüggéseit mérte fel.



10. ábra – Vogt & Magnussen: tekintet-mintázatok

forrás: DOI:10.1068/p5262

³⁷ VOGT S, MAGNUSSEN S (2007): *Expertise in pictorial perception: eye-movement patterns and visual memory in artists and laymen*. Perception. 36 (1):91-100. doi: 10.1068/p5262. PMID: 17357707.

A film – hagyományos technikája szerint – éppen annyira lineáris olvasatra készíti a nézőt, mint a zene vagy a szöveg. A tempót és a sorrendet, összességében a narratívát a filmkészítő alkotja meg. Mivel azonban a képi ábrázolásnak a nonlinearis olvasat is a jellemzői közé tartozik, a mozgókép esetében kettős szemléletforma működik párhuzamosan a befogadói oldalon. Az egyik szemléletforma olyan, mint egy treatment vagy egy forgatókönyv: szövegszerű leírása egy, adott esetben filmként ábrázolt történetnek. Azonban ez a textuális rögzítés óhatatlanul kiemel és elfed olyan elemeket, amelyek a filmkockákon önmagukban egyenrangúként jelennek meg. Vegyük például Jacques Tati *Playtime*-ját (1967). A legelső, rövid jelenetet igen egyszerű dolog leírni: egy modern, csupa fém és üveg épület folyosóján



11. ábra – *Playtime* (1967)

két apáca sétál végig. Lényegében más nem is történik ebben a nyolc másodpercben. De várjunk csak: valóban megragadtuk ezzel a mondattal a lényeget, vagy csak kiemeltünk valamit, ami a verbalításban lényegi elem szokott lenni? Nem a rideg járófelületen katonásan, szinkronban kopogó cipők hangja a lényeg? Vagy a szinte monokróm, minimalista,

geometrikus tér, melyben az apácaruhák fekete-fehérje eleve az épülethez tervezett berendezési tárgyként hat? A filmet tovább nézve hamar rájövünk, hogy az alany-állítmány verbális logikája aligha a legalkalmasabb séma a valós nézői élménysor rögzítésére. A második, ugyancsak fix kamerabeállítás egy repülőtéri várótermet mutat. Az imént megismert apácák átsétálnak a csarnokon, majd örökre eltűnnek az O35-39 kapuk irányába. Figyelmünk most az előtérben diskuráló, idős párra terelődik. „Robert, kösd meg rendesen a sáladat!” De ennyi erővel a háttérben sorfalat álló légikísérőket is kiemelhetnénk, vagy a lomhán körbenéző, majd



12. ábra – *Playtime* (1967)

egykedvűen távozó takarítót, vagy az időközben megérkezett, kackiásan fel-alá sétáló őrnagyot, vagy a termen egy pólyásbabát határozott léptekkel átfuvarozó nővért, és így tovább. A *Playtime* cselekményének verbális leírása éppenséggel a legnehezebb feladat: párhuzamos, mellérendelt mikroesemények térképszerű,

mozgóképi tablóját látjuk szinte minden jelenetben, a dialógus – mely a drámairodalomban hagyományosan abszolút dominanciával bír az instrukciók fölött – ebben a filmben semmivel

sem fontosabb narratív elem, mint zaj-zörej effektek vagy a képi dinamika. A két órás *Playtime* forgatókönyvéről könnyen elképzelhető lenne, hogy csak a jelenetek vázlataira szorítkozik, és csupa helyszíni improvizációra épül. Valójában egy 447 oldalas, rendkívül aprólékosan kidolgozott partitúra alapján készült ez a film, mintegy öt évvel azelőtt, hogy a fókuszált és a megosztott figyelem fogalompárja meghonosodott volna a percepciópszichológiában. A játékfilmes hagyományban, és különösen a hatásorientált hollywoodi akciófilmekben a néző figyelmét nem bízzák a véletlenre: hiába képek sorozata a film, és hiába tudna szabadon kalandozni a tekintet ezekben a képekben, a mozgóképi dramaturgia minden lehetséges eszközével arra törekszik, hogy a figyelem fókuszált, a filmélmény egyöntetű legyen mindenki számára. A nézőnek egy tizedmásodpercig se legyen kétsége afelől, hogy mi miért történik, hogy mely szereplő jó vagy rossz, és egyáltalán: hogy a látottakból mi fontos és mi nem. Kivéve természetesen, ha a dramaturgiai terv alkalmilag azt teszi indokolttá, hogy a nézőt kizökkentse vagy elbizonytalanítsa – ám ennek a negatív formának a létrehozásakor legalább annyira célirányosan gazdálkodik a nézői figyelemmel, mint a pozitív alapesetben. (Példa: Léa Seydoux első felbukkanása az *M:I – Fantom protokoll*ban – alig egy másodperc alatt alakul át a nézői percepcióban jelentéktelen statisztából bérnyilkos főgonosszá.) Ezzel a fókuszált, professzionálisan irányított figyelemmel szemben Tati kifejezetten a megosztott figyelmet veszi használatba: olyan lelkiállapotba hozza a nézőt, amelyet egy hosszú vonatút során az ablakon céltalanul kitekintő utas él át, vagy egy okmányirodában a sorszámukat morzsolgató ügyfelek, amint felváltva nézegetik egymást és a semmitmondó faliújságokat. A látótérben bárki főszereplővé válhat, a neutrális benyomások kiemelése és narratív összekapcsolása a nézőre hárul. A kép – eredeti természetének megfelelően – nem magyarázza meg neki saját magát.

Adott tehát a filmbeli képek (technikai időbeliségükből adódóan) fékezhetetlen szekvenciája, és a néző figyelméből az alkotó számára különféle kulturális okokból átengedett időtartam. Az alkotó által az adott cikluson belüli, képi befogadásra szánt időkeretet fogjuk fel most úgy, mint egy időgazdálkodási tervet. Adott másrésről a képeknek az az általános tulajdonsága, hogy elemeinek bármely gondolati vagy vizuális csoportosítása egyedi, szabadon létrehozott narratívaként, mintegy privát filmként működik. A tekintet szabad mozgásának ezt a periódusát tekintsük most időgazdálkodási ténynek, amelynek megvalósulása már nem az alkotó, hanem a néző hatáskörébe tartozik. Bizonyos esetekben megtörténhet, hogy a szerző által a kép befogadására tervezett időtartam hosszabb, mint amennyire a nézőnek szüksége van a képi lényeg (scene gist) felismerésére. Jellemzően egy film sokadszori újranézésekor fordul elő,

hogyan olyan részletekre, képi elemekre, összefüggésekre is felfigyelünk, amelyeket az első megnézéskor nem vettünk észre, hiszen akkor még a látvány szándékosan kiemelt, verbálisan jól visszaidézhető elemei kötötték le figyelmünket. Ezt a temporális különbözetet nevezzük most el figyelmi szabadidőnek, és nézzük meg, hogy pontosan mi az.

Először is: mit jelent az, ha a szerző által szándékolt és a néző által igényelt idő, a terv és a tény egybeesik? Az eddigi gondolatmenetet követve ez az egybeesés nem jelenthet mást, mint hogy például *A torinói ló* (2011) összes lehetséges nézője pontosan annyi ideig figyel a krumplifőzésre, mint amennyit a rendező, Tarr Béla a krumplifőzés jelenetére szán. A figyelmi időtartam felültervezése esetén a néző figyelme átirányulhat a látó- vagy gondolati térben adott más részletekre is, kinéz például a filmbeli ablakon át a kietlen, szeles tájra, vagy lassanként hozzászomorodik a szereplők keserves, lassú életéhez. Ez a lehetőség – betervezett immerziós effektként – kétségkívül beleférhet az alkotói intencióba. A verbálisan – forgatókönyvszerűen – azonosítható narratíva, a *scene gist* ugyan már kifutott, a néző vizuális figyelem még szabad mozgásteret kap, miközben az interpretáció viszonylagos alkotói kontroll alatt marad. A privát filmmel kiegészült, vegyes narratíva miatt maradandóan erős élmény. A másik esetben, vagyis túl szűk figyelmi sáv, alultervezés esetén a néző egész egyszerűen nem tudja követni a filmet, leszakad róla, összezavarodik, kizökken. A *Ruben Brandt, a gyűjtő* (2018) képzőművészeti referenciákkal, gazdag szimbolikával telített jelenetei például gyakran okoznak ilyen képtartalmi túlsordulást. A film egyik leggyorsabb verekedési jelenetében például az egyik szereplő, Bye-bye Joe a helyszínül szolgáló avantgárd kiállítás egyik faláról véletlenszerűen legkap egy kézreeső fémbögrét, és teljes erejéből támadójához vágja. Ez a jelenet rövidebb, mint egy másodperc, és az akciófilmes plánozás, időszerkesztés miatt a nézőben aligha tudatosul, hogy a svájci Daniel Spoerri egyik híres asszamlázsa, úgynevezett csapdaképe, a *Kichka reggelije I* (1960) volt az alkalmi fegyver forrása. Csakhogy a figyelmi alultervezés ebben az esetben nagyon is tudatos dramaturgiai célt szolgál, hiszen az egész film a képzőművészeti asszociációk túlsordulásától szenvedő főhős rémálmairól szól. A percepció hiányérzetnek ez esetben tehát jól megtervezett helye van a filmélmény egészében. Más esetekben viszont a befogadhatatlanul sok képi információ, a figyelmi időtartam alultervezése egész egyszerűen alkotói hibának számít, mert a szerző szándékával ellentétben zökkenti ki a nézőt a film kognitív ritmusából. A másik véglet, vagyis a felültervezés esetén a néző figyelme az immerzió helyett a filmen kívüli gondolati térbe kalandozhat, ha éppen el nem szenderedik a vászon előtt.



13. ábra – Ruben Brandt, a gyűjtő (2018) / Kichka reggelije I (1960)

forrás: Mozinet / moma.org

A fentiekből az következik, hogy a technikai okokból monoritmikus filmélmény esetében az alkotónak alapvetően két választása van: vagy megpróbálja minden ízében megragadni és fókuszáltan irányítani a néző figyelmét, vagyis egyre erőszakosabb impulzusokkal alkalmazkodik a figyelemgazdálkodás versenyszelleméhez, vagy pedig, mint Jacques Tati, széles margót hagy a kezeletlen narratíva – vagyis a figyelmi szabadidő – számára. Amennyiben a médium technikailag kötött, mint a hagyományos film, a szerző legfeljebb csak bízhat abban, hogy a figyelmi szabadidőben a mindenkor néző nagyjából azzal foglalkozik, ami a mű interpretációs holdudvarán belül van. Tehát egy elképzelt, optimális nézőre kalibrálja a filmet, és egyéb kulturális körülményekre – például a mű vagy a művész iránti, eredendő tiszteletre – hagyja, hogy a figyelmi szabadidőben hogyan alakul a közönség által formált, vagylagos narratíva.

Létezik azonban egy harmadik, elméleti lehetőség is: az időgazdálkodási terv és tény a mű immanens részeként is fedésbe kerülhet egymással. A külső, szerzői vagylagosság („alternatives”) felváltható a belső, nézői döntéssel („choice”), méghozzá anélkül, hogy az alkotói integritás, a művészeti intenció sérelmet szenvedne. A figyelmi szabadidő a mű részévé avatható azáltal, hogy az eleve interpretációs holtterként tételezett időszavok olyan nézői visszacsatolások felületévé váljanak, amelyek a szerző által irányítatlanul hagyott figyelmi vákuumot valós döntésekkel töltik fel. Például lehetséges az is, hogy ha a *Playtime* nyitójelenetének repülőterén a sok, apró, potenciális cselekményszál némelyike megosztottból fókuszált nézői figyelem tárgyává válna, akkor maga a film is ennek mentén alakuljon. Jelen pillanatban technikailag semmi sem zárja ki, hogy egy, ehhez hasonló jelenetben az individuális nézői fókusz határozza meg, hogy a cselekmény a két apáca, a kackiás őrnagy vagy Robert, a sálas öregúr történeteként folytatódjon. Az elméleti lehetőség mellett tehát a technikai

apparátus is adott, sőt számos gyakorlati kísérlet is megvalósult már a figyelmi szabadidő tényleges dramaturgiai használatára. Ezek a kísérleti filmek – megfelelő elméleti alapkutatás híján – továbbra is a trial and error, vagyis a ködszurkálás módszerét követik.

A kutatás útvonala ezen a ponton zsákutcába torkollt. A továbblépéshez tehát szükségesnek látszik a vizuális percepció empirikus vizsgálati eredményeinek egybevetése a nyitott film esztétikai kérdéseivel. A bennünket körülvevő világ közvetlenül érzékelhető jelenségeiről túlnyomórészt – mintegy nyolcvan százalékban – a látásunk által szerzünk tudomást.³⁸ A humán vizuális percepcióra vonatkozó neurobiológiai és kognitív pszichológiai vizsgálódások az elmúlt években egyre inkább multidiszciplináris szellemben, ráadásul minden korábbinál kifinomultabb technikai apparátus birtokában folynak. Ez a tudományos közhangulat és infrastruktúra világszerte arra ösztönzi a kutatókat, hogy mind pontosabb és részletesebb, verifikálható ismereteket igyekezzenek feltárni többek között arról a korábban szinte mágikusnak tűnő folyamatról is, amely az optikai ingereket intelligibilis tartalmakká, mentális képekké, verbális kategóriák szerint strukturálható tényekké, végső soron tehát emberi történetekké alakítja (vö. „A világ tények, és nem dolgok összessége”).

A hagyományosan esztétikai eredetű, sok esetben pszichologizáló – vagy egyenesen antropomorfizáló – szemléletet tehát fokozatosan felváltják a pozitív, reáltudományos eredményekre törekvő módszertani megfontolások.³⁹ Az ilyen módon nyert, dinamikusan bővülő ismeretek mindinkább komplex rendszerként tételezik a látást. Az a korábbi, leegyszerűsítőnek bizonyult megközelítés, miszerint a látás folyamata alapvetően két szakaszra, egyrészt a külső impulzusok percepciójára, másrészt e „nyers” vizuális információ appercepció, vagyis mentális feldolgozására, interpretációjára lenne tagolható, a mai ismereteink birtokában kontraproduktívnak látszanak. A test és a lélek középkori eredetű, merev dichotómiája köszön ebben vissza, mely azonban a világ számos jelenségének megértéséhez nem tud megfelelő keretet adni. Ehelyett a pszichofizikai egység holisztikus szemlélete sokkal alkalmasabb kiindulópontnak bizonyul a tudományos vizsgálat számára.

³⁸ MAN, Dariusz, OLCHAWA Ryszard. *Brain Biophysics: Perception, Consciousness, Creativity. Brain Computer Interface*. In: Hunek, W., Paszkiel, S. (eds) *Biomedical Engineering and Neuroscience. BCI 2018. Advances in Intelligent Systems and Computing*, vol 720. Springer, Cham.

³⁹ ARNHEIM, Rudolf (1974). *Art and visual perception: a psychology of the creative eye*. London : University of California Press, p 43.

William James 1890-ben, a *Principles of Psychology*⁴⁰ című művében tesz elsőként javaslatot a vizuális érzékelés folyamatának tagoltabb feltárására.

A pupillán áthaladó fénysugarak révén összegyűjthető információ előválogatása már a szemgolyóban megkezdődik: a valóban feldolgozott, szignifikáns adatmennyiség több mint ötven százaléka a retina felületének egészen kicsi részére, a fovea centralisra, magyarul a látógödörre koncentrálódik. Ez a receptorokban gazdag terület biztosítja az éleslátást, míg a retina többi részére beérkező fényinger-mennyiséget jóval alacsonyabb mértékben dolgozza fel a vizuális kéreg. A pupillán áthaladó fénymennyiség mintegy 10-20 megabájtnak megfelelő nyers adatot (input) képes létrehozni a retina felületén elhelyezkedő receptorok teljes kihasználtsága esetén. A látórendszer végső adatfeldolgozási kapacitása (output) azonban nem több, mint 40 bit/másodperc, vagyis alig hárommilliomod része az eredetileg bejövő információnak.⁴¹ A meglepően magas leválogatási-tömörítési arány számos szűrési folyamat eredményeként alakul ki, amelyeket egymással részben párhuzamosan, részben pedig összehangoltan végez el az idegrendszer abból a célból, hogy a koponya hátsó részén elhelyezkedő vizuális kéreg feldolgozó kapacitását a lehető legkevesebb irreleváns adat terhelje.

A folyamatosan működő, magas komplexitású vizuális szelekció eredeti szerepe az, hogy az aktuálisan releváns jelenségeket, mintázatokot kell emelje ki az önmagukban értéksemleges, jelentés nélküli fényadatok áradatából. A folyamat bármely rendellenessége komoly kockázatot jelent az élő szervezetnek. A szelekciós folyamat egy-egy fázisa során tévesen beazonosított, és emiatt ignorált mintázat (például egy fel nem ismert üvegajtó) jóval nagyobb kárt okozhat a test egészére nézve, mint amennyi veszteséget a vizuális appercepció üresjárat, vagyis utólag fölöslegesnek bizonyuló működésére fordított energia elhasználása jelentene. Azonban jelentős hátrányt okozhat az ellenkező irányú anomália is: amennyiben a szelekció a kelleténél engedékenyebben működik, akkor a magasabb szintű leválogatási folyamatokat túlterheli a sok irreleváns adat, így az organizmus lassabban, kevésbé adekvátn, és esetleg túl későn képes reagálni a valós tétellel bíró, külső impulzusokra. Ez például az autisztikus zavar egyik jellemzője is: az idegrendszer valamilyen okból nem emel ki releváns (vagy kulturálisan relevánsnak tekintett) mintázatokot, így a tudat szintjéig áttekinthetetlenül sok, érdemben

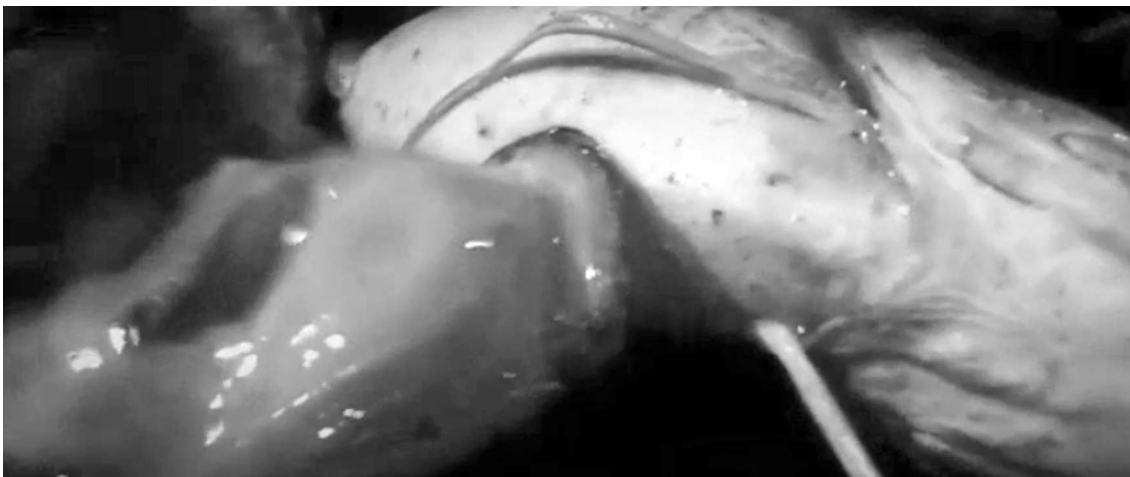
⁴⁰ JAMES:1890

⁴¹ ZHONG, Sehnhua, LIU, Yan (2013). *Video Saliency Detection via Dynamic Consistent Spatio-Temporal Attention Modelling*. Washington DC: Association for the Advancement of Artificial Intelligence

feldolgozatlan adat jut el anélkül, hogy azok mentális előválogatását a hierarchikusan alacsonyabb szintű, preattentív szűrőfunkciók már elvégezték volna⁴². A percepciós zajszűrés hiányosságai a kognitív terhelés túlsordulását, és ebből következően sokszor inadekvát reakciót is eredményeznek.

A figyelmi szelekció komplex neurobiológiai folyamatát tekintve felmerül az a kérdés, hogy a vizuális művészetekkel kapcsolatos vizsgálódások a processzus mely szakaszához kapcsolódva tematizálják a látványt, mit tekintenek az esztétikai elemzés alapanyagának. Vegyük például Máté Bori érzéketes leírását Lucien Castaing-Taylor és Verena Paravela 2012-es dokumentumfilmjéről:

„Céljuk, hogy felhívják a figyelmet mind az élő, mind az élettelen világ különböző dimenzióira, és valahogy megragadják azokat a momentumokat, amelyeket vagy meglehetősen nehéz, vagy lehetetlen szavakkal kifejezni. Jól példázzák ezt a Leviathan haláshajón készített érzéki, taktilis, impressziók sokaságát hordozó képei, melyek segítségével a tengeri alga vagy a halak tehetetlenül vergődő pikkelyes testének nedves-sós illata szinte beeszi magát a néző bőre alá.”⁴³



14. ábra – Leviathan (2012)

forrás: Letterboxd

⁴² NEISSER, Ulric (1967): *Cognitive psychology*. Des Moines: Appleton-Century-Crofts

⁴³ MÁTÉ Bori (2019): *Dokumentumfilm és avantgárd között*. Budapest: Metropolis 2019/2. pp 31-45.

A film összhatását esszenciálisan megragadó leírás a nyers, objektív látványtól a jelenség színesztetikus meghatározásáig jut el, és ezáltal – implicit módon – két tételt is rögzít: 1) a Leviathan által közvetített, lényegi információ alig vagy egyáltalán nem sorolható be a hétköznapi nyelv verbális kategóriái alá, 2) ennek a közvetítésnek a szűk keresztmetszete, vagyis maga az eredeti mű ugyanakkor kizárólag audiovizuális elemekből áll, az egyéb érzékszervi asszociációkat nem külső impulzusok, hanem a befogadás folyamata során maga a néző generálja. Tehát a szerző a film konstitutív jellemzőjét éppen ennek, a néző retinája és látókérge között végbemenő, vizuális konverziós eljárásnak az egyedisége által definiálja.

A fentebb említett, nagyjából 40 bitre redukált információ-koncentrátum mértéke azt sugallja, hogy figyelmi és látórendszerünk rövid távon, praktikus okokból elsősorban olyan tömondatokká hajlamos sűríteni az elénk táruló látványt, mint például „a kutya vicsorog” vagy „jön a vonat”. A vizuális ingerek villámgyors, lényegre törő kielemezése adott esetben életmentő funkció lehet, így a legtöbb film esetében is kézenfekvőnek látszik, hogy a beszélt nyelv elemi logikáját tekintsük a vizuális kéreg natív struktúrájának, metanyelvének, amelyből a tartalmi interpretáció egyáltalán kiindulhat. Ennek demonstrálásához elegendő egy pillantást vetni a másik híres Leviathan-film treatmentjére, amely 2014-ben, Oroszországban készült:

„Kihalt vasútállomás. Nikolai autója a sínek közelében parkol. NIKOLAI a letekert ablak mellett dohányzik. A vonat befut. NIKOLAI kiszáll a kocsijából, elpöcköli a csikket.”⁴⁴



15. ábra – Leviathan (2014)

forrás: Letterboxd

⁴⁴ The railroad station is deserted. Nikolai's car is parked not far from the rails. NIKOLAI is smoking inside the car with a window rolled down. The train arrives. NIKOLAI steps out of the car, flicking the cigarette butt away with a snap of his fingers.

Bár ez a film sem szűkölködik önálló jelentést képző, non-konceptuális látványelemekben, a vizuális figyelemre méltó vagy annak szánt tényezőket mégis az alany-állítmány verbális sémája alapján szervezi cselekménnyé. Ugyanez az az eljárás a 2012-es *Leviathan* esetében szinte értelmezhetetlen lenne, pontosan azért, mert a vizuális figyelem irányításának vezérfonala nem redukálható a treatmentekben, forgatókönyvekben hagyományosan használatos konceptuális egységekre. A halak, sirályok, víz alatti buborékok kavargó sokasága mint homogén kompozíció, és nem mint azonosítható, disztinkt objektumok hierarchikus halmaza kerül a vizuális figyelem előterébe. A folyamatos kameramozgás, a szinte kényelmetlenül közeli beállítások, a figyelmi súlypontok kamera általi, osztrén (rámutató) kijelölésének szándékos kerülése olyan alkotói gesztusok, amelyek kifejezetten akadályozzák a hétköznapi látványfeldolgozás rutinját. Ez a látás preattentív szakaszának túlterhelését jelenti, amely a szokásosnál jóval kevésbé feldolgozott és szelektált képi információ befogadására kényszeríti a magasabb szintű appercepcióra szakosodott agyterületeket. A kognitív túlterhelés és a vele egyidejűleg jelentkező információhiány szabályos meghívóként szolgál az imagináció, a szinesztetikus asszociációk felé, amelyek a látórendszer számára szokatlan információs vákuumot kitölthetik.

Az alacsonyabb szintű szelekció jellemző célpontjai az optikai minták, pontosabban az ezeket felismerhetővé tevő anomáliák. Az egyszerűbb vizuális kategóriák ugyanis egészen számszerű különbségek mentén, bináris kontrasztokként is beazonosíthatók. A retinánk hátsó rétegében, közvetlenül a fotoreceptorok mögött található axonok a kiugró különbségeket, az élek és határok fényintenzitásának eltéréseit detektálják, és már jóval a tudatosulás előtt ezeknek az ingermintázatoknak a figyelmi prioritását (szaliencia) jelölik ki. A szaliencia előfeltétele az éleslátás, vagyis a kritikus ingertartománynak a fovea felé terelése és fixációja, melyet a szemgolyó szakkádikus mozgása tesz lehetővé. A szakkádikus mozgás – a pislogáshoz és a légzéshez hasonlóan – alaphelyzetben nem tudatos, hanem nagyon gyors, reflexszerű tevékenység (másodpercenként átlagosan négyszer váltunk fixációt), amelynek irányítását a látórendszer már a preattentív fázisban, a képi információ alacsony szintű feldolgozottsága alapján is képes elvégezni.

A vizuális figyelem tehát sokszorosán tagolt folyamat, amelyben olyan, reflexszerűen kialakuló visszacsatolási hurkok is szerepet kapnak, mint a preattentív szakkádok. A vizuális ingerfeldolgozás köztes szakaszainak fontos átkapcsoló, szelekciós központja az oldalsó geniculatus mag, amely többek között a primér térbeli eligazodásért felelős hol-rendszert és

az alapszintű tárgyazonosításért felelős mi-rendszert is működteti. Leegyszerűsítve úgy is mondhatnánk, hogy látórendszerünkben több olyan funkcionális réteg van, amely kizárólag azt figyeli, hogy mit kell figyelni. Amikor ezek az alrendszerek határozzák meg a vizuális figyelem alakulását, területfüggetlen (bottom-up) figyelemről beszélünk. Amikor látórendszerünk ellenkező irányú, tehát mentális eredetű feladatot kap, például egy adott szín vagy alakzat megkeresését a látómezőn belül, területspecifikus (top-down) figyelemről beszélünk. Egy ilyen feladat elvégzése általában valamilyen előzetes ismeret meglétét is feltételezi, és több időt is vesz igénybe, mint ugyanannak az ingermennységnek a területfüggetlen feldolgozása. Az időbeli látenciát azonban csökkentheti a korábbi, hasonló feladatok elvégzése során felhalmozott tapasztalat, amely a vizuális figyelem szempontjából egyfajta előbeállításként (preset), keresési sablonként működik – ezeket a sablonokat szaliencia-térképeknek is nevezik. A „bámul, mint borjú az új kapura” szólásunk nagyon pontosan fejezi a vizuális szaliencia-térkép hiánya okozta kognitív késleltetést.

A filmnézés a vizuális érzékelés speciális esete. Természeti lényként nemigen fordul elő velünk, hogy a látótér relatív elmozdulása ne kapcsolódjon érzékelésünk egyéb impulzusaihoz, például a fej- és szemmozgás vagy általában a helyváltoztatás motorikus visszacsatolásához, esetleg az egyensúlyérzékeléshez. Ugyancsak felkészületlenül éri a filmhez nem szokott szemet a gyors helyszín- és időváltások élménye, és általában a filmvágás eszköztárának bármely elemének primér feldolgozása. A mozgóképi kultúrába született 21. századi ember ezt a percepció felkészületlenséget aligha éli át, hiszen legtöbbször már az eszmélése legkorábbi időszakában is filmek és egyéb, szerkesztett audiovizuális tartalmak vettek körül. (Ugyanakkor a ma még kevésbé triviálisnak mondható VR-élmények sokakban szokatlan, testen kívüli állapotot, érzékelési disszonanciát, szédülést váltanak ki a rutinszerű tapasztalástól eltérő ingermintázatok által.)

A filmnyelvben való általános jártasság, alapfokú mozgóképi műveltség tehát napjaink velejárója. Ez a kulturális beidegződés egyben azt is jelenti, hogy a filmnézéssel járó mentális feladatok egyre kisebb terhet rónak a látórendszerre, hiszen a leggyakoribb filmnyelvi eszközök preattentív referencia gyanánt, egymás vizuális szaliencia-térképéül szolgálnak a mozgóképek gyakorlott befogadói számára. Ám ahogy a figyelmi viselkedés adaptálódni tud a filmnyelv sajátosságaihoz, úgy a filmnyelv is képes idomulni a természetes figyelmi viselkedés alapvonásaihoz. A kameramozgás, a vágás és sok más filmes kifejezőeszköz kétségkívül erőteljes, mesterséges beavatkozás a szakkádikus mozgásba és a vizuális figyelmi viselkedés

egészébe. A mozgóképnek a természetes képi ingerfeldolgozási folyamatokkal való kongruenciája vagy attól való eltérése (legyen akár szándékolt, akár esetleges) önmagában is filmnyelvi gesztus, amely a legtöbb esetben önálló jelentést hordoz – de legalábbis jelentős hatással van a nézőre. Már csak ezért is rendkívül izgalmasak azok az új, empirikus kutatások, amelyek – a kanti transzcendentális fordulathoz hasonlóan – a vizuális figyelem idegrendszeri működése felől vizsgálják a filmművészet alapvető eszköztárát.

Az egyik leggyakrabban hivatkozott szakkifejezés ebben a körben a Simons és Levin⁴⁵ által bevezetett változási vakság fogalma. Két, egymással csaknem teljesen, egyetlen elem kivételével megegyező kép között bizonyos esetekben nagyon feltűnő, más esetekben pedig alig észrevehető a különbség. Hogy a két eshetőség közül melyik következik be, azt elsősorban a vizuális figyelmet befolyásoló tényezők határozzák meg. Kutatások egész sora mutatta ki, hogy a változási vakság előfordulását jelentős mértékben elősegítik az olyan disztraktív hatások, mint a természetes pislogás, a szakkádikus szemmozgás, vagy éppen a képhiba (screen flicker) és maga a vágás.⁴⁶ Mint a felsoroltakból is látszik, a változási vakság jelenségének empirikus vizsgálata a kezdetektől fogva közös nevezőre hozta a vizuális figyelmi viselkedés neurobiológiai sajátosságait és a filmes formanyelv technikai apparátusát.



16. ábra – Változási vakság

forrás: Healey & Enns⁴⁷

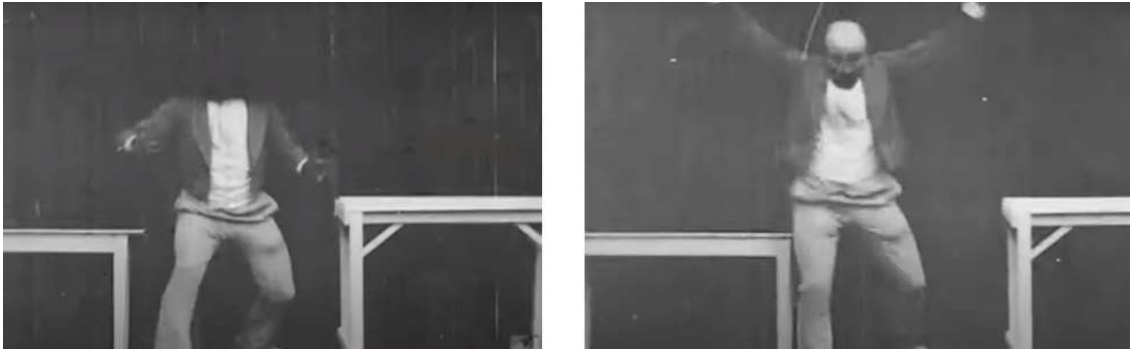
Amennyiben egy film alkotója az egymást követő beállításokban a kontinuitás, a zavartalan egyöntetűség hatását akarja kiváltani, akkor jól teszi, ha a természetes szakkádoknak megfelelő

⁴⁵ LEVIN, Daniel T.; SIMONS, Daniel J. (1997) Failure to detect changes to attended objects in motion pictures. *Psychonomic Bulletin & Review*. 4: 501-506.

⁴⁶ ATTWOOD JE, et al (2018) *A Comparison of Change Blindness in Real-World and On-Screen Viewing of Museum Artefacts*. *Front. Psychol.* 9:151. 1

⁴⁷ HEALEY, C.G., ENNS, J.T. (2002). *Perception and Painting: A Search for Effective, Engaging Visualizations*. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 22, 10-15. <https://doi.org/10.1109/38.988744>

módon rejti el a különbséget. Az *Orosz bárka* (2002), a *Birdman avagy (A mellőzés meglepő ereje)* (2014), vagy az *1917* (2019) rejtett képváltásai pontosan erre a technikára épülnek. Ha pedig a filmkészítő éppen a különbségre kívánja felhívni a figyelmet, akkor úgy jár el, mint Georges Méliès a *Négy fej jobb, mint egyben* (1898): a filmbeli változás itt a lehető legkevesebb valószínűséggel esik egybe a nézői szakkáddal.



17. ábra – Négy fej jobb, mint egy

forrás: Letterboxd

A természetes vizuális figyelem neurobiológiája és a filmkészítés művészeti technikája közötti viszonyrendszer azonban koránt sem statikus. A területfüggetlen, bottom-up és a területspecifikus, top-down figyelem közötti váltást elsősorban mentális tényezők, kognitív feladatok hozzák létre. Ezeket a mentális tényezőket (például a kísérletben résztvevő alany filmnyelvi műveltsége, más szóval eleve adott vizuális szaliencia-térképe; érzelmi-asszociatív irányultsága; a disztraktív tényezőknek való egyedi kitettsége; sőt maga a kísérleti szituáció tudata és technikai apparátusa) nem lehetséges teljes mértékben a kutatás együttthatójává tenni, így az általuk befolyásolt eredmények hitelessége is bizonytalanná válik.

A tér szerepe a nyitott filmben

Egy filozófiai problémának ez a formája: „nem ismerem ki magam.”

Ludwig Wittgenstein

Az előző fejezetben azt vizsgáltam meg, hogy a nézői tekintet az időbeliség szempontjából milyen módon dolgozza fel az elé táruló képet. Ahogy az optikai prizma szétteríti az összetett, fehér fénynyalábban rejlő, eltérő hullámhosszúságú (azaz színű) fénykomponenseket, úgy bontja fel a nézői tekintet a képkompozíciót elemeire. Nézőnek lenni nem állapot, hanem tevékenység. A képi elemek magában a képben még szimultán módon, rendezetlen halmazként vannak jelen, hogy majd a tekintet tegye azokat egy értelmezhető szekvencia részévé. Éppúgy igaz ez a természetes képekre, mint azokra, amelyeket közlési céllal készítenek, és kiváltképpen azokra, amelyek eleve műalkotásként jönnek létre. Ez utóbbiak esetében a műalkotójának lehetősége (sőt inkább megkerülhetetlen feladata), hogy a képből kiolvasható értelmezési mintázatokat előkészítse a néző számára: meghatározza, hogy mennyire erőteljesen irányítsa a kép a nézői figyelem fókuszát, illetve mennyire engedje a maga spontán útján bolyongani a tekintetet. Ezen a téren számtalan fokozat és kombináció lehetséges, ráadásul a nézői diszpozíció is jelentősen befolyásolja, hogy a tekintet mit és hogyan keres, ha egyáltalán keres valamit a képben. Olyan ez, mint egy földrajzi atlasz: ugyanazt a térképet nézhetem önmagában vett, esztétikai kompozícióként, színeit, formáit, tagoltságát érzékelve, de nézhetem azzal a határozott céllal is, hogy mielőbb kiderüljön belőle, hol kell letérnem az autópályáról, ha mondjuk Mátraszentimrére akarok eljutni. Akármilyen történik is a térkép nézésekor, abban a nézői diszpozíciónak legalább akkora szerepe van benne, mint a térképrajzolói asztal fölött hozott alkotói döntéseknek. Ugyanakkor a tekintet szekvencialitása önmagában még nem előfeltételez kifinomult szellemi kompetenciákat, hiszen az alapvető, biológiai túléléshez szükséges, velünk született adottságunk, hogy a látványt – bármi legyen is az – reflexszerűen, a lehető rövidebb idő alatt elemeire bontsuk, és ezeket az elemeket egyszersmind képnyelvi szekvenciába, jelentést hordozó narratívába rendezzük. A nézői

figyelem fókuszált „most”-ja tehát eltér az objektív látvány, vagyis a kép összetett „most”-jától, mely utóbbi – már csak az evolúciós beidegződés és az emberi látórendszer szervi felépítése okán is – a legritkább esetben érzékelhető egyidejű benyomásként. A látás tehát analitikus-szintetikus (vagy ismeretelméleti szakkifejezéssel: rezolutív-kompozitív) folyamat: az értelmezés előtti vizuális zajból először kiszűri a lényegtelen elemeket, majd a maradékból a szakkádikus szemmozgás által meghatározott sorrendben képnyelvi jelentést, szubjektív narratívát épít fel. A látás – a légzéshez hasonlóan – akaratlagos és automatikus működésre is képes, vagyis tudatosan és ösztönösen egyaránt folyamatos képi szekvenciákat készítünk maguknak abból a célból, hogy a retinánkat elérő fénynyalábok hatalmas adatmennyiségét kognitív alakzatokra redukáljuk.

Kutatásom gyakorlati célja továbbra is egy olyan, kísérleti filmterv kidolgozása, amely a tekintetet, a nézői figyelem – az alkotó által csak korlátozottan befolyásolható – mozgását visszacsatolja a megfigyelt látvány alakulásába, tehát magába a filmbe. Ez technikailag egy ideje már bőven lehetséges, ugyanakkor csak részleges és töredezett ismereteink vannak arról, hogy pszichológiai és esztétikai értelemben milyen mozgatórugók állnak a háttérben, pontosan mitől tudna egy tekintetvezérelt film esztétikai értelemben is működni. Szeretnék közelebb kerülni annak a megértéséhez, hogy a tekintet mozgása vagy mozgatása milyen módon lehet filmnyelvi kifejezőeszköz a nyitott film esetében.

Bár a tekintetvezérelt filmre vonatkozó gyakorlati tapasztalat jelenleg nem mondható bőségesnek, számos meglevő, vizuális művészeti, sőt filmtörténeti analógia komoly segítséget jelenthet az *Ember a fellevőgépben* forgatókönyvének megalapozott előkészítésében. Annak pontos megértéséhez, hogy milyen reakciót vált ki egy narratív filmes képsor a nézői tekintet félig spontán mozgásának mikroszkopikus szintjén, feldolgozhatatlanul sok szempontot kellene figyelembe venni. Egy-egy filmkocka még a maga kimerevített állapotában is számtalan módon elemezhető, a képnek ugyanis sokkal szövevényesebb, organikusabb feldolgozási mechanizmusa van, mint szövegnek, amelyet alig pár ezer éve, mesterségesen hoztunk létre saját, tudatosan meghatározott céljaink megvalósítására, miközben a látvány dekódolásával már akkor is dolga volt az emberiségnek, amikor fogalmai még alig-alig léteztek. A szöveg betűkre, szavakra, mondatrészekre, gondolati egységekre bontható, és mindezeknek többé-kevésbé világos grammatikai szabályai vannak. A kép sokkal bonyolultabb ügy. Már önmagukban a képi elemek (vizuális szavak, szintagmák) készletének elméleti körülhatárolása, rendszerezése is túl messzire vezető gondolatmenettel sújtaná a kutatást, nem

is beszélve az egymást követő képek, képsorok egyes elemei között létrejövő narratív kapcsolatok végtelenül bonyolult mátrixáról: márpedig éppen ezeknél a magas komplexitású kölcsönhatásoknál kezdődik az, amit filmművészetnek nevezünk.

Van azonban a filmeknek egy olyan csoportja, amely mintegy tálcán kínálja a szakkadémikus szemmozgás esztétikai vizsgálatát. Azokról a filmekről van szó, amelyek jelentésadó, narratív komponensként kezelik az osztott képmező technikai megoldását. A split-screen struktúrában megjelenő képsorokat egészen konkrétan más szemmel nézzük, mint ahogy az őket alkotó szekvenciákat egyenként néznénk, és ezt a speciális figyelemgazdálkodási alaphelyzetet az alkotók nyíltan, sok esetben igazolhatóan első számú filmnyelvi kifejezőeszközként használják fel. Tehát bizonyos mértékig az is tényszerűen kideríthető, hogy maga a rendező milyen befogadói reakcióra számít – ilyesféle objektív indoklás egyáltalán nem mondható gyakorinak a vizuális művészetek területén.

Az osztott képmezőnek meglepően széles művészettörténeti spektruma van, ezúttal Zbigniew Rybczyński 1975-ös filmjéből indulok ki. Az *Új könyv* című, alig tíz perc hosszúságú filmben mindvégig egy kilenc mezőre bontott split-screent látunk, a kilenc képsor mindegyike párhuzamosan, vágás nélkül, fix kameraállásból közvetíti a maga cselekményét. A kilenc szekvencia tehát úgy jelenik meg előttünk, akárcsak egy biztonsági őrszoba vagy egy forgalomirányító központ egymás mellé helyezett, élőképes felületei. Ezt a valósídejűséget és szinkronicitást maga a film tartalmilag is visszaigazolja azzal, hogy a szereplők átjárkálnak az egyik nézőpontból a másikba. Ebből egyúttal a kilenc helyszín térbeli viszonyrendszere is kirajzolódik. Szándékosan feltűnő, vizuálisan is elkerülhetetlen például egy nagy piros busz, amely sorra végigközeledik a kilenc képen, majd egy forduló után ugyanezt visszafelé is megteszi. A busz hol egészen közről, hol pedig csak a háttérben, például egy belső helyszín ablakán át jelenik meg, sőt az egyik képmező a kilencből egyenesen a busz belsejéből, mozgó helyszínként közvetíti az eseményeket. A rengeteg emberi szereplő túlzóan, karikatúraszerűen jellegzetes külső jegyeket hordoz, miközben a helyszínek, vagyis a párhuzamos nézőpontok között járkálnak ügyes-bajos dolgaikat többnyire egymástól függetlenül intézve. Ám hiába a jól megkülönböztethető szereplők: a fehér botos világtalan, a csíkos labdás kisfiú, a csokornyakkendős pincér, a hegedűtokos utcazenész – mellérendelt karaktereik és tevékenységeik kioltják egymás jelentését, és végső soron csak hangsúlyok, kiemelések nélküli vizuális nyüzsgést látunk. Főszereplőnek leginkább az a rikító narancsszínű lódenkabátos, kalapos férfi tűnik, aki nem csupán kiugró színfoltként vív ki magának külön figyelmet a nézői

tekintet kezdetben tanácstalan, konvencionális vizuális vezérfonal nélkül hagyott mozgása során, hanem a biztonság kedvéért – akár egy szövegben – balról jobbra, fentről lefelé lép át az egyik képből a másikba. A rendező tehát a szinkontrasztok kiemelő hatása mellett a nyugati kultúrák olvasási beidegződéseit is felhasználja a nézői figyelem befolyásolására. A keretes szerkezetű film – a kilenc képmező fokozatosan benépesül, majd ismét lecsillapszik – utólag nemigen hagy a nézőben visszaidézhető emlékeket a cselekményről, mert a kiemelések ellenére sem egy, hanem legalább kilenc párhuzamos cselekményt látunk. A címben szereplő új könyv a helyszíneken és a szereplők kezén végigjárva ugyan lehetne központi történetyszál, ha magán a végigjáráson kívül bármi más történne vele. E kiemelések tehát, úgy tűnik, arra szolgálnak, hogy elsősorban a film sajátos logikáját, működési elvét segítsenek értelmezni: azt a globális motívumot, hogy sok különféle élethelyzet, banális szándék és akadály egymást hol elkerülve, hol keresztezve, de párhuzamosan, egyfajta rendszerként lüktet. Jegyezzük meg, hogy a jóval korábbi, Ruttmann-féle városszimfónia ugyanezt a szinoptikus élményt nem osztott képmezők által, térben, hanem montázs által, időben elkülönítve hozta létre. Maga Rybczyński pedig az 1981-es *Tangó*-ban valósidejű osztottkép-hatást szuperimpozícióval váltotta ki: egyazon képmezőben, egyazon belső térben, de eltérő időben zajló eseményeket vetített egymásra úgy, hogy azok fizikailag sosem ütköztek össze, tehát a már említett, szinoptikus tartalmat ezúttal a múlt, jelen, jövő szereplőinek fantomgyűlése által fejezte ki.

A filmtörténeti előzményeket áttekintve a split-screen nem minden esetben magát a szinoptikus szemléletet helyezi előtérbe, és már egészen korai példát is találhatunk arra, hogy azt nem központi tartalmi elemként, hanem filmnyelvi eszközként, saját magán túlmutató célból használja fel. Abel Gance 1927-es *Napóleonja* például nem pusztán többcsatornás film, de technikai teljesítményként is lenyűgöző, három külön mozivászatra szinkronban vetített, látványos kísérlet. A káprázatos hatásnál azonban még jelentősebb Gance azon eredménye, hogy mindezt nem öncélúan, hanem hihetetlen alkotói fegyelemmel a film valódi tárgyának (Napóleon személyén keresztül az egyén és a tömeg viszonyának) a lehető legteljesebb feltárására használja fel. A képmező nagyobb, mint amihez a mozinéző korábban hozzászokott – vagyis olyasmi történik vele, mint amikor a való életben a hétköznapinál feltűnően nagyobb, komplexitásából következően fáradtságosabban feldolgozható, kivételes látvánnyal találkozunk. Ilyen tud lenni egy forradalomtól vagy ütközettől felbolydult látkép, de ilyen a kanti fenséges fogalmát megtestesítő csillagos ég szinte befogadhatatlanul tág panorámája. Gance ezt a (maga megszokott méreteihez képest) kiterjesztett képet ráadásul mentális képekkel is gazdagítja: az objektív látvány és a szubjektív impressziók, képzettársítások egyidejűleg, de képileg mégis

elkülönítetten jelentkeznek, mintegy új dimenziót nyitva a különböző narratív rétegeknek. Az expanded cinema (kiterjesztett mozi) fogalmát csak mintegy negyven évvel később, Gene Youngblood⁴⁸ révén ismeri meg a világ, a Gance-féle koncepciónál még szélesebb médiaelméleti-egzisztenciális távlatokat jelenítve meg. A kiterjesztett mozi a filmnyelvi konvenciókat és a filmnézés standard technikai kereteit egyidejűleg feszegeti, így nem csoda, hogy az önmagukat e mozgalomhoz soroló művészek alkotásaival hamarabb találkozunk a Tate-ben vagy a Guggenheimben, mint bármelyik moziban. Ez utóbbiak közé tartozik Pierre Huyghe 1999-es, *A harmadik emlék* című munkája, amelyben a split-screen nem csupán a külső és a belső valóság képeit helyezi egymás mellé, hanem azok egymásra hatását is felmutatja. A mű főszereplője John Wojtowitz, a híres-hírhedt brooklyni bankrabló. Pontosabban, a mű főszereplője mindhárom Wojtowitz: elsőként az 1972-es túsodrma kitervelője és így az élő híradások negatív médiasztárja az archív felvételek révén, másodjára a Sidney Lumet rendezésében, Al Pacino által reprodukált fiktív Wojtowitz (*Kánikulai nap*, 1975), harmadrészt pedig maga az öreg, börtönviselt Wojtowitz, aki Huyghe felkérésére a rablás egykori helyszínének pontos műtermi makettjében, egy reenactment keretében idézi fel, játssza és játszatja újra az incidens minden másodpercét. A split-screen kettős felületén a három emlékezeti sík váltakozó párosításokban teszi összehasonlíthatóvá a közös alapesemény hol egybeeső, hol pedig eltérő narratíváit, mígnem a közös alap objektivitása gyakorlatilag teljes mértékben feloldódik: fokozatosan kiderül, hogy Wojtowitz saját, részletes emlékei kibogozhatatlanul összekeveredtek a róla alkotott mediális reprezentáció elemeivel, melyet részben a korabeli híradások, de még inkább a róla szóló, dramatizált krimiváltozat hoztak létre.

A split-screen ebben az esetben tehát a lapok kiterítésének eszköze, az összemérhetővé tétel tartózkodó gesztusa. Fontos tényező, hogy nem maga a mű tesz (akár csak implicit) állításokat az anomáliáról, hanem pusztán lehetővé teszi, hogy a néző maga hozzon ítéletet, maga végezze el a hasonlítás műveletét. Ennek a technikának primitívebb formáját tapasztalhatjuk például az *500 nap nyár* (2009) split-screen jelenetében: bal oldalon a főszereplő várakozásait, vágyálmait látjuk egy randiba forduló partiról, a jobb oldalon pedig az eseménysor valóságos kimenetelét.

⁴⁸ Az *Expanded Cinema* kifejezés arra utal, hogy a mozi és a mozgókép lehetőségei kitágíthatók a hagyományos formátumon túl. Youngblood ezt a kifejezést arra használta, hogy leírja, hogyan képesek a filmek és a vizuális médiumok új technológiákat alkalmazni a nézői élmény megváltoztatására, beleértve az interaktív művészetet, a számítógépes grafikát, a videóművészetet és az elektronikus médiumokat. Lásd: YOUNGBLOOD, G. (1970). *Expanded cinema*. New York: E. P. Dutton

A két képsor alatt végig ott állnak az értelmező címkék: „expectations” és „reality” – ez az eljárás nem sokban különbözik az „előtte-utána” vagy a „ki-hogy-lát-engem” típusú, népszerű internetes mémektől, de nem járunk messze a makacs foltok sorsát osztott képen összehasonlító mosóporreklámoktól sem. A pszichológiai szándék talán ez utóbbi esetben a legnyilvánvalóbb: ha külön-külön, nem vegytisztán megegyező körülmények mentén mutatom fel az összemérendő elemeket, akkor a megfigyelőben kialakulhat a kétség a manipuláció felől. Az időben, környezetében eltérő prezentáció közelebb áll a véleményesség érzetéhez, az egyidejű, homológ bemutatás pedig inkább a ténszerűség hatását kelti. Minél egyöntetűbb, egyidejűbb formában érzékelünk valamit, annál nagyobb a bizonyosságunk, hogy nem tévedünk, nem tévesztenek meg. A késői Wittgenstein igen sokat foglalkozott a képi ábrázolás nyelvi aspektusával és igazságértékével, és gyakran hivatkozott az áttekinthető ábrázolás (übersichtliche Darstellung) fogalmára. A bizonyosság, a ténszerűség nem reflexiók, magyarázatok, következtetések, jóslatok, hipotézisek formájában mutatkozik meg, hanem a tiszta megmutatás által. De mehetünk kicsit messzebbre is: Descartes az *Értekezés a módszerről* című traktátusában ugyancsak amellet érvel, hogy akár még egy egyszerű matematikai művelet elvégzése is kétséget ébreszthet az eredmény helyessége felől, hiszen az nem egyidejű, világos és disztinkt (clara et distincta) módon, hanem a gondolkodó szubjektum nézőpontjából óhatatlanul időbeli egymásutániségben, egyfajta absztrakció homályán áthatolva tárul végül fel. A szimultaneitás elsőbbsége a szekvencialitással szemben tehát akár az ismeretelmélet filozófiai gyökereig is visszavezethető, de lélektani hatása szerint a mozgókép esetében mindenképpen kimutatható – ahogy azt a legegyszerűbb termék hirdetések is demonstrálják. A Blendi fogkrémet boldogan szorongató, kirobbanóan vidám és egészséges, egyúttal a szakértőiség hatását keltő, kék overallba öltöztetett hódkölyök vizuális szempontból atomi tényként, adottságként, megkérdőjelezhetetlen létezésű, abszolút alanyként (aletheia) funkcionál. Ugyanezek a képszemiotikai komponensek szekvenciális formába rendezve viszont már egy reláció, állítás, minősítés relatív elemeiként, végső soron véleményként (doxa) jelennének meg.

A split-screen hatásmechanizmusának a fentiekkel rokonítható tulajdonsága a suspense-effektus. Mennyivel könnyebb lehet például izgalmas sportközvetítést kihozni egy gyorskorcsolya-versenyből, ahol a célegyenesnél talán csak orrhossznyi előnyt harcol ki magának a győztes a szemünk láttára, mint a műkorcsolyázás esetében, ahol a teljesítményeket nem egyidejűleg, hanem külön-külön ismerjük meg, és a végső ranglista egy eredményjelző táblát lassan és körülményesen betöltő, absztrakt számsorok mentén alakul ki. A 2001-2014

között futó, 24 című sorozat összességében mintegy 136 órán keresztül volt képes izgalomban tartani az erre fogékony nézőket a valósidejűség banális hatásmechanizmusa által. A széria jellemző képei közé tartoznak az olyan split-screen jelenetek, amelyben az időzített bomba ketyegését és az azt leállítani törekvő főhős ezzel párhuzamos, eszeveszett országúti száguldozását egyidejűleg látjuk. A mozgókép csaknem 130 éves története során a nézőkben kialakult és elmélyült a szimultán ábrázolást kiváltó, az egyidejűséget képi egymásutániságként ábrázoló filmnyelvi szerkezet befogadásának rutinja, a 24-ben láthatókhöz tartalmilag nagyon hasonló helyzetekre százával tudnánk példát hozni az osztott kép technikáját mellőző filmet közül is (*Délidő* (1952), *Az ember, aki túl sokat tudott* (1956)). A szimultaneitás közvetlen tapasztalatának feszültségkeltő hatása abban áll, hogy az osztott képen a néző hallgatolagos felelőssége, hogy éppen melyik mezőre fordítja figyelmét, és következésképpen melyik kerül a fókuszán kívülre. Richard Fleischer 1968-as filmje, *A bostoni fojtogató* gyilkossági jeleneteiben egyszerre látjuk egy-egy lakás belsejét a még gyanútlan háziasszonnyal, másrészt pedig a lépcsőházban a vészesen közeledő gyilkost. A film valóságalapját adó sorozatgyilkosság legrémisztőbb jellemzője az volt a korabeli Bostonban, hogy a tettes gyakorlatilag a közösség szeme láttára, fényes nappal férközött áldozatai bizalmába – újra és újra. Hogy lehet, hogy nem vettük észre? – teszi fel magának a kérdést a városlakó. A szimultán, párhuzamos ábrázolás – a szekvenciális figyelemvezetéssel szemben – automatikusan játékba hozza, alkalmi őrszemmé teszi a nézőt, aki ilyen módon egy kicsit maga is felelősnek érezheti magát, ha az ártalmatlan, hétköznapi részletekből túl későn áll össze számára a bűncselekmény összképe.

Eddig lényegében négy hatáselemet azonosítottunk, amelyek a split-screen megoldásokat tipikusan működtetik: ezek – vázlatosan fogalmazva – a szinoptikus mindentudás (*Új könyv*), a képzettársítás (*Napóleon*), az összemérhetőség (*A három emlék, 500 nap nyár*) és a feszültségkeltés (24) komponenseiből tevődnek össze. Ám az egyes hatáselemek felsorolása annál haszontalanabbnak tűnik, minél szofisztikáltabb filmekre próbáljuk alkalmazni őket, hiszen nem maguk a kiváltó tényezők vagy különféle kombinációik tételes listája, hanem végső soron az általuk kiváltott hatás, a sajátos jelentéstartalom járhat valós tanulssággal a tekintet esztétikájára irányuló vizsgálat során. Az 1968-as *A Thomas Crown-ügy* elemzésekor például mind a négy, előbb felsorolt komponensre joggal lehetne hivatkozni anélkül, hogy a nézői figyelem mikromenedzselésének megértésében előbbre jutnánk. Ezért a következő néhány példában már nem az analitikus, hanem a szintetikus mozzanatra fordítunk figyelmet.

A vonzás szabályai (2002) híres jelenetében az osztott kép egyik felén Sean, a másikon Lauren egy napjának kezdetét látjuk, a közös startvonal mindkét esetben az ébresztőóra csipogása. Ez az egy elem már önmagában elegendő a nézőnek ahhoz, hogy azt feltételezze, ugyanarról a napról van szó. Az eltérő környezet, a hétköznapi előkészületek, majd a két szereplő találkozását megelőző, ugyancsak jelentéktelen események vázlatos bemutatása (zenei aláfestéssel) arra készíti a nézőt, hogy ne magukat a közvetlen részleteket, hanem a két személyiség és élethelyzet eltéréseit tudatosítsa. A párhuzamos mozgások egyre hasonlóbb környezet felé viszik az osztott kép két oldalán látható jeleneteket, mígnem a nevetgélésre betépett Lauren és a napszemüveges Sean egyazon iskolai folyosó két végén találják magukat. A split-screen itt már szabályos tükörszimmetriaként jelenik meg, mely lényegéből adódóan egyszerre hordozza az azonosság és az ellentét érzetét (hiszen a tükörben ugyanazt a dolgot látom, csak fordítva). A néző itt tehát nem csak az egyidejűséget, hanem a közös teret is joggal feltételezi, bár a továbbra is megmaradt képhatár miatt erre optikai bizonyítékot egyelőre nem kap. Mindkét szereplő premier plánban néz szembe a kamerával, és megkezdődik az első, bemutatkozásból rögtön flörtbe hajló dialógus. „Mutasd a szemed!” – mondja végül Lauren, és leveszi Sean napszemüvegét. A két kamera ebben a pillanatban zsalugáterként kifordul, és az eddig ellentétes irányú nézőpontok egyetlen kompozícióvá olvadnak. Óhatatlanul úgy érezzük, hogy Sean és Lauren életében egy fontos, sorsfordító mozzanat tanúi lettünk. Amit eddig (szó szerint) kettőnek láttunk, az most (szó szerint) eggyé lett.

A nő másik arca (2005) a split-screen technikát alapvetően a fenti példához hasonló logika alapján működteti, de megjelenik benne egy rendkívül izgalmas képnyelvi eszköz: az osztott képernyő ebben a filmben nem bináris összefüggést, hanem – a matematikai hasonlatnál maradva – lebegőpontos ábrázolást alkalmaz. A vonzás szabályai-ban a két életet, két személyes univerzumot megmutató, párhuzamos képsorokat szinte átmenet nélkül váltja fel az osztatlan, közös tér és idő egységes kompozíciója. A nő másik arca azonban éppen a kettő és az egy közötti fokozatokra építi az egész film elbeszéléstechnikáját. A férfi és a nő mindvégig a maga privát képkeretének foglya, akkor is, amikor egymás közvetlen közelében vannak. Ilyenkor a főszereplők néha belelőgnak egymás képi aurájába, olyannyira, hogy alkalmanként már szinte két azonos képet látunk egymás mellett, pár centiméternyi eltolódással, vagy éppenséggel ugyanazt arcot látjuk enyhén eltorzulva, mintha bandzsítva néznénk a filmet, vagy mint ahogy a vízbe merített pálca vonala szakad meg a fénytörés miatt. A lebegőpontos számábrázolásban a rendkívül nagy léptékű különbségeket a 0 és az 1 közötti skálára visszavetítve teszik kezelhetővé és áttekinthetővé, ezt a visszavetített, reprezentatív értéket

mantisszának nevezik. *A nő másik arca* esetében a split-screen két, párhuzamos kameraállásának fizikai távolsága tölti be a mantissza szerepét, amelyben a férfi és a nő sokrétű viszonya, és vele a cselekmény egésze úgy mutatkozik meg, mint cseppben a tenger. A néző tekintete olykor ide-oda ugrál a split-screen két, lényegileg eltérő látványa és cselekménye között, releváns mozzanatra vadászva innen vagy onnan, olykor pedig egységes kompozíciót lát, apró, jelzésszerű törésvonallal a kép középvonalában – és menetközben a film sajátos képi megoldása hozzászoktatja, hogy az egy- és többcsatornás mozgóképi elbeszélésen kívül immár a másfeles és egyéb törtszámú változatokat is fel tudja dolgozni.

A nő másik arca által bevezetett megoldás ellentétpárját láthatjuk Michel Gondry *Zöld darázs* című akcióvígjátékában (2011). A Christoph Waltz által alakított maffiózó vérdíjat tűz ki a főhős fejére, egy szárnysegédje pedig közvetíti az utasítást a többi gengszternek, akik szintén továbbterjesztik az üzenetet a helyi alvilág minden szereplőjének. Gondry (látszólag) egyetlen, vágás nélküli jelenetben mutatja be, ahogy a hír futótűzként terjed az alvilágban. Csakhogy amint a szárnysegéd az első csapattal közli a hírt egy szalonban, az addig egységes kompozíció közepén egy fekete csík jelenik meg, és mintha kettévágták volna a kamerát, a bal képmezőben folytatjuk utunkat a szárnysegéddel, a jobb képmezőn azonban az ellentétes irányba induló bérgyilkosokat követjük, szintén megszakítás nélkül. Ahogy a hír vírus módjára terjed, maga a képmező is minden átadáskor tovább tagolódik, osztódással szaporodik, és végül már tucatnyi cselekményszálát követünk egyszerre, miközben vágásból egyet sem tapasztalunk a jelenet kezdete óta. A maffiózó személyes parancsa a szemünk láttára, mintegy cseppfolyósan árad szét a mellékszereplők sokaságának privát cselekményágaiba.

A fenti három példában az alkotók nem elégedtek meg a split-screen által kiváltott, osztott nézői figyelemből adódó, a közvetlen befogadói reflexeket átmozgató hatásokkal, hanem a különféle képfelosztások közötti átmeneteket is dramaturgiai eszközzé tették. Ahhoz hasonló felfedezések ezek a szimultán képszegmensek vonatkozásában, mint amelyeket annak idején a montázsiskola úttörői tettek az egymást időben követő képsorok pszichológiai összjátéka kapcsán. Az ismeretlen filmnyelvi területeknek a split-screen útján való meghódítása sok más alkotót is lázba hozott a némafilmes időktől napjainkig, Brian de Palmától Quentin Tarantinón át Gaspar Noéig. Talán a legelszántabb mindjűk között Mike Figgis, aki egyenesen a fugális zenei szerkesztés filmnyelvi változatával kísérletezik osztottképes munkáiban. A 2000-ben bemutatott *Timecode* négy főszereplőjének párhuzamos történetét négyes osztatú split-screen vetíti elénk. Ahogy a cím sugallja (és egyébként a hivatalos előzetes is selling pointként

kiemeli), a film legfontosabb jellemzője nem a történet, hanem a négy, egyidejű, vágatlan cselekményszál szinkronicitása. A szereplők ebben az esetben is hol találkoznak egymással, hol pedig külön utakon járnak – miközben mind a négyüket egy-egy, 93 percen keresztül megállás nélkül forgó kézikamera követi. A film alapvetően improvizációk és megszakítatlan próbafolyamatok, teljes végigjátszások eredménye. A rendezői instrukciók zöme jóval a forgatás előtt, írásban történt meg. Higgis forgatókönyv gyanánt egy szabályos, négy szolamra bontott partitúrával látta el a főszereplőket, melyben a cselekménybeli helyzeteken, fordulatokon kívül csak a helyszíneket és helyszínváltásokat, valamint a főbb kameraállásokat rögzítette a színészek és a stáb számára. És bár cselekményszálak alapvetően egyenrangúak, és a néző szeme mindvégig szabadon válogathat a négy elérhető tartalom között, Higgis úgy igyekszik megkomponálni a filmjét, mint J. S. Bach a barokk fűgákat: minden ütemben van egy aktuálisan kiemelt szolam, de olyan módon, hogy a többi szolam ezalatt is zökkenőmentesen folytatja a maga motívumát, és ezek összhangzata is önálló jelentéssel bír. Ám hogy a négy, párhuzamos audiovizuális szál ne válhasson zajjá, Higgis technikailag is kénytelen beavatkozni: a hangsáv többnyire nem mind a négy jelenetsorból érkezik, inkább csak a tematikus hangsúlyváltásoknál (és persze szereplők a térbeli találkozásakor) fordul elő átfedés az osztott képsorok audiosávja között, vagy amikor az egymástól független megszólalások, zajok ritmusa éppen nem kioltja, hanem erősíti, kiegészíti egymást. (Az *Új könyvben* Rybczyński az efféle interferenciát, súrlódásokat úgy orvosolta, hogy alkalmilag belegyorsított vagy -lassított a többihez nem kellően illeszkedő képsorokba.) A Timecode mint filmnyelvi kísérlet az egész és a rész viszonya kapcsán mutatja fel legnagyobb erőnyeit és hibáit egyaránt. Egyrészt jól érzékelhető a filmben, hogy a négy cselekményszál, akárcsak egy négylovas fogat, úgy hajtja előre a filmélmény egészét, hogy közben mindegyiknek megvan a saját ritmusa, belső energiája. Mindegyik befogott lónak megvan tehát a saját története, dinamikája, de a négylóerős jármű lendületét végső soron mégiscsak a bakon ülő fogathajtó kalibrálja. Akármilyen kombinációban barangol a néző tekintete a négy elérhető cselekményszál között, a műegész úgy van megszerkesztve, hogy a fókuszon épp kívül eső jelenetsorok még periférikus szerepben is hozzájáruljanak az összhatáshoz. Ugyanakkor a film fókuszálatlan befogadása (tehát ha nem a szegmensek valamelyikét, hanem a kompozíció egészét szemléljük) érdekes módon mégiscsak kaotikus, vizuális zaj hatását kelti a nézőben. A fénykontrasztok, mozgásirányok, plánok a nagy képet tekintve kidolgozatlanok. Könnyen elképzelhető, hogy a tudatosabb szerkesztés (a *Dogma*’95-öt idéző, spontán kamerahasználat és a színészi improvizáció rovására) ez utóbbi hiányosságot ki tudta volna küszöbölni. Erre

bizonyíték is van: a már említett Michel Gondry jóval a *Zöld darázs* előtt, az 1996-os *Sugar Water* című, kétosztatú, vágatlan videóklipben külön-külön és egyben tekintve, ráadásul időben is oda-vissza játszva tökéletesen összehangolt látványdramaturgiát tudott létrehozni.

A rész és az egész viszonyának kérdése a képek tekintetében természetesen nem a split-screen filmek kapcsán merült fel először a művészettörténetben. Deklaráljuk röviden, egy nagyon ismert példán, hogy miről van szó: Andy Warhol *Campbell's Soup Cans* (1962) című festménye egy harminckét nagyon hasonló, de nem teljesen azonos képi elemből álló kompozíció. Tárgyi értelemben önálló képként is értelmezhetjük a harminckettő bármelyikét, de a mű hatása, jelentése mégis a csoport egésze által alakul ki. Ugyanakkor a teljes kompozíció fókuszátlan összhata más mond, mint amit az egyes komponensei közötti, fókuszált figyelemmozgás közölni képes. Az utóbbi esetben észrevehetővé válnak az apró eltérések, miközben az előbbiben az összkép éppen hogy kioltja azokat, és teljes uniformitást sugall. Tehát ismét a montázsiskolára hivatkozhatunk: $1+1=3$, csakhogy ezúttal azzal a kitétel, hogy ha az összeadás egyik tagja a partikuláris elemeket, a másik viszont ezek összegét jelenti, még akkor is többletjelentéssel fogunk találkozni (számokkal kifejezve: $1+3=5$). Ennek elsősorban az az oka, hogy az egyes elemek és azok kompozíciója egyaránt értelmezhető önmagában vett képként.

A képregény művészei, ha akarnák, se tudnák elkerülni a fenti kérdést. Egy képregényoldal egésze óhatatlanul, önmagában véve is erős hatású kompozíció, miközben a képkockáknak egyenként ugyanúgy érvényes belső szerkezettel és jelentéssel kell bírniuk.⁴⁹ A szerzőnek fel kell készülnie arra, hogy az olvasót nem fogja tudni rákényszeríteni a képkockák éppen olyan ütemű feldolgozására, mint amelyet ő ideálisnak tartana, és arra sem tudja rávenni az olvasót, hogy eltekintsen az oldalpár összképének az egyidejű vizuális hatásától. Scott McCloud képregényelmélet-író szerint az egyik legnehezebb feladat a dramaturgiai érthetőség és a képi intenzitás közötti egyensúly megtalálása.⁵⁰ Igaz, a filmes storyboardhoz hasonló, egymással azonos méretű képkockák szabályos sora még váratlan áramszünetek idejére is lehetővé teszi az olvasó számára, hogy a saját szeméből csináljon vetítógépet, a képregénykockák egymásutánját a mozivászonra vetített képsorokként felfogva; kétségtelenül érthető, követhető, és a képi esztétikát nem nélkülöző élmény jöhet ebből létre. Csakhogy a képregény olvasója

⁴⁹ KRESS, G., LEEUWEN, T.V. (2020). *Reading Images: The Grammar of Visual Design* (3rd ed.). Routledge. P 212-214 <https://doi.org/10.4324/9781003099857>

⁵⁰ MCCLOUD, Scott (2006) *A képregény mestersége* (ford: BARTA A.) Budapest: Nyitott Könyvműhely.

nem tud (és miért is akarna) elvonatkoztatni attól a hatástól, hogy az uniform keretek egymásutánja milyen gépies, monoton hatást kelt benne. A képregény alkotója pedig miért is mondana le arról a dramaturgiai lehetőségéről, hogy egy kis méretben ábrázolt, rövid pillanatok rögzítő, gyorsan beolvasható képkocka-szekvenciából egyszerre csak teljes oldalas nagytotálban lassítsa le az olvasó tekintetét? A film nézőjével szemben a képregény olvasója előre látja, hogy mi fog történni a következő jelenetben, ahogy azt is látja (tehát nem csak emlékszik rá), hogy mi történt egy-két snittel ezelőtt. Mivel az egyedi képkockákat felvillantani, majd eltüntetni képes filmmel szemben a képregényes nem tudja megakadályozni, hogy a néző a cselekmény közelmúltját és közeljövőjét is közvetlenül, szimultán érzékelje, a legjobb, ha ezt az adottságot eleve belekalkulálja a műbe, sőt célirányos dramaturgiai szereppel ruházza fel. A szekvenciális képi ábrázolásnak – melynek kezdetét hajlamosak lennénk a mozgókép megjelenéséhez kötni – nagyon régi alkotói hagyománya, és ebből következően hatalmas tapasztalati tőkéje van, ideértve a keresztény szárnyasoltárok triptichonjait, a kora-középkori narratív falikárpitokat, de akár még a neolitikus barlangrajzokat is.

Mit jelent mindez a nyitott film általam felvázolt koncepciója számára? Először is: tudomásul veszem, hogy a film nem egészen lesz ugyanaz, mint amit én elkészítek, hanem az, amit a néző megnéz belőle. És nem pontosan olyan lesz a film, amilyennek én eredetileg elkészítem, viszont egészen pontosan olyan, amilyennek a néző a maga számára összerakja a saját tekintete, figyelme által. A split-screen – mint jól elemezhető filmnyelvi kellék – számos történeti tanulsággal szolgál azzal kapcsolatban, hogy miként irányítható vagy irányítandó a néző tekintete az alternatív képi tartalmak között. A következő lépés (számomra pedig a következő fejezet tárgya) az, hogy a nézői intenció, a tekintet szabad mozgása kezelhető-e tisztán diegetikus irányból, vagyis külső, technikai vagy egyéb ráhatás, a filmélményből való kizökkenés nélkül. Ebben elsősorban a ludológiai kutatások eredményei lesznek segítségemre.

A játék szerepe a nyitott filmben

A történetmesélés és a játék igényei között éles szembenállás mutatkozik.

A történet kötött útvonaláról való letérés a történet élvezeti értékéből vesz el, míg a játékos cselekvési szabadságának korlátozása a játék élvezeti értékét csökkenti.

*Jenkins: A játéktervezés mint narratív építészet*⁵¹

A játék nehezen feltárható jelentésű, ellentmondásoktól feszülő kifejezés, az eleve önellentmondásosvirtuális valóság (valótlan valóság) fogalmával rokonítható. Ami játék, az a közfelfogás szerint az igazi, a valóságos ellentétének számít: a homokszüti nem ehető, a játékpuska (a valódi fegyverrel szemben) nem sebez, az ökölvívás (a valódi verekedéssel szemben) nem életre-halálra szól, a drámai játék (a valódi eseményekkel szemben) közvetlen tét nélküli imitációja az emberi konfliktusoknak, a repülőgép-szimulátor pilótája (az igaziéval szemben) különösebb következmények nélkül hibázhat, a kölyökfarkasok játékos marakodása bántódás nélküli szórakozás, ám egyben felkészülés is a leendő, halálos küzdelmekre. A fenti példák közös vonása, hogy a játék kimenetelének látszólag nincs direkt, materiális következménye – se valós haszna, se valós kára. Ez a tétnélküliség azonban relatív: mindig csak ahhoz képest redukált, ártalmatlanított a következmény, ami a játék által imitált, eredeti tevékenység tétje lenne. Egy videójátékban a *game over* ugyan nem valódi halál, de bizonyos fokig mégiscsak egzisztenciális kudarc – ha nem az lenne, vajon mi más motiválná a játékost annak elkerülésére?⁵²

⁵¹ JENKINS, H. (2008). A játéktervezés mint narratív építészet. In K. FENYVESI K, KISS M. (szerk.), *Narratívák 7: Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában* (pp. 175–192). Budapest: Kijarat Kiadó.

⁵² A videójátékok halálképéről rendkívül tanulságos narratológiai-teológiai elemzést nyújt Frank Bosman cikke: BOSMAN, Frank G. (2018) *Death Narratives: A Typology of Narratological Embeddings of Player's Death in Digital Games*. Bremen: Gamevironments No. 9 : Special Issue „Video Gaming and Death”: pp 12-52

Bár a játék szó közkeletű antonímiái a valóságos, a komoly, a munka vagy akár a dolog szavak, a fentiek talán rávilágítanak, hogy az egyszerű ellentétnél sokkal komplexebb viszonyrendszerrel van szó. Ahogy a művészeti ábrázolásban, úgy a játékon belül is a valóság egyfajta tükörképét teremtik meg, azzal a különbséggel, hogy a játéknak az aktív szerepvállalás, részvételi, cselekvési és döntési kényszer is immanens része. A művészeti befogadás során alapvetően szemlélődő, passzív pozícióban vagyok, a játék során viszont óhatatlanul cselekvő szerepbe kerülök: a visszacsatolások, vagyis saját képességeim, reakcióim és döntéseim elválaszthatatlan, döntő befolyású részét képezik a játék egészének.

Talán ezek az ellentmondások is hozzájárultak, hogy a játék fogalmának módszeres, elméleti vizsgálata 1933-ig váratott magára. Johan Huizinga a *Homo ludens*-ben a következő szempontok által igyekszik elhatárolni a játéktevékenységet a többitől: a játék a) önként és szabadon végzett tevékenység, b) határozottan és célirányosan elkülönül a “szokásos, rendes” (“ordinary”) jelenségektől, ilyen értelemben c) nem komoly, viszont d) erőteljesen magába szippantja a játékost, miközben e) időben és térben is zárt, saját szabályrendszer alapján működik. Roger Caillois huszonöt évvel később a következőképpen finomítja a meghatározást: a játék olyan tevékenység, amely a) szabad, b) elkülönülő, c) indeterminált (nyitott végű), d) terméketlen vagyis improduktív, e) szabályok mentén zajlik, és f) immerzív (“make-believe”).

Természetesen mind a huizingai, mind a Caillois-féle meghatározás több pontja vitatható, vagy legalábbis árnyalendő. A jelen értekezés szempontjából az egyik legfontosabb kritikai tényező az állatok játékviselkedése, amely a hat caillois-i kritérium szinte mindegyikét válságba hozza, különösen a szabad és a szabálykövető tevékenység tekintetében, amely elsősorban az emberi tudat kontextusában értelmezhető. Az elmúlt években ugyanakkor etológiai vizsgálatok egész sora igazolta, hogy nem csupán az emlősök, hanem általában a gerincesek altörzsébe tartozó állatfajok, tehát akár a madarak és a halak esetében is egyértelműen kimutatható a játékviselkedés – sőt, minden jel szerint még a gerinctelen fajok között is.⁵³ Nincs okunk azt feltételezni, hogy a játékviselkedés alapvető mozgatórugói eltérnének az emberek és az állatok körében.⁵⁴ A kérdés egyik legismertebb kutatója, Gordon M. Burghardt a játékviselkedés meghatározásakor öt kritériumot állít fel: eszerint a játékviselkedés a) az adott szituáció kontextusában nem, vagy csak részlegesen funkcionális, b) önkéntes, spontán és örömteli, c)

⁵³ BURGHARDT, Gordon M. (2014) *A brief glimpse at the long evolutionary history of play*. Rochester, MI: Animal Behavior and Cognition, 2(2), 91.

⁵⁴ lásd: *Bounce: How the Ball Taught the World to Play* (r: Jerome Thelia, 2015)

jól megkülönböztethető a játék által szimulált viselkedés eredeti formájától, d) ismétlődő, de nem sztereotipikus, valamint e) alacsony fokú stresszhelyzetekben jelentkeznek.⁵⁵

A részben eltérő meghatározásokat természetesen az értelmezési tartományok különbsége is indokolhatja. A magyar *játék* szó angol nyelven a *game* (mint mű és szabályrendszer) és a *play* (mint élmény és viselkedési forma), sőt még a *toy* (mint tárgy és játékszer) fogalmával is fedésbe hozható – a fenti három példa (Huizinga, Caillois és Burghardt definíciója) azonban egyöntetűen a *play* fogalmára vonatkozik, és megegyezik abban, hogy a játék a mintaként szolgáló, funkcionális, célvezérelt, pragmatikus tevékenység minden jellemzőjét magán viseli – kivéve magát a pragmatikus célt. Más kérdés, hogy a játék mint szimuláció, próbaüzem és reakcióteszt önmagában is kulcsjelentőségű tanulási folyamatnak minősül, és ebben az értelemben nagyon is funkcionális tevékenységnek, a lehető leggyakorlatiasabb evolúciós készségfejlesztésnek tekinthető. A tigriskölykök behúzott karmú, harci játékaiban nevelődnek ki a jövő Sir Kánjai.

A nyitott film működésének megértéséhez szükséges tisztáznunk, hogy egy film miként értelmezhető játékként, illetve egy filmélmény mennyiben írható le játékviselkedésként. A közös nevező az immerzió, más szóval belemerülés, elköteleződés a mű valósága iránt. A mozgókép és a néző közötti kapcsolat mélységét alapvetően három tényező határozza meg. Az első és legfontosabb maga az esztétikai beállítódás, a *je-ne-sais-quoi* varázslata, a történetmesélés és az imagináció ereje, amelynek értelmezése évezredek óta függőben van, és amelynek tételes feltárására ez az értekezés sem vállalkozhat. A másik két tényező azonban valamivel könnyebben megragadható. A mozgóképi immerziót egyrészt technikai, másrészt rituális apparátusok eredményeként is leírhatjuk. A technikai immerzió az érzékszervek becsapásáról és a percepció keretek folyamatos kitágításáról szól. Vulgáris értelemben ilyen például a 2D, 3D, 4D, 5D stb. moziélmény folyamatos halmozódása, technikai inflációja. Lényegét tekintve nem más, mint a tartós használat révén bekövetkező hatásvesztés, vagyis a médiatolerancia kialakulása. Az 1960-as, 70-es évek fadobozos, fekete-fehér televíziókészüléke egy ideig mágikus ablak volt a világra, ám nem sokkal később már csak archaikus tárgynak látszott, amely a maga szerénynek bizonyuló technikai adottságaival mintegy korlátozta a tartalom és a befogadó közötti elmélyülés lehetőségét. Ezzel

⁵⁵ BURGHARDT, Gordon M. (2005) *The genesis of animal play: testing the limits*. Cambridge: Bradford Books, MIT Press

párhuzamosan jelentkező, de ellentétes irányú folyamat tapasztalható a ritualizáció terén. A rutinszerűen ismétlődő tevékenység fokozatosan elveszti ergodikus jellegét, ahogy a biciklizéshez szükséges mozdulatsorok is csak a tanulási folyamat elején igényelnek tudatos reflexiót. Ha egy mű sajátos befogadási mechanizmusa elveszti spektakulum-jellegét, tehát például egy színházi előadáson vagy egy moziteremben nem az illúziókeltés mikéntje jelent különlegességet, hanem a tárgya, akkor maga a médium, a közvetítő apparátus a konvenció, a rítus révén úgyszólván láthatatlanná válik. Egy gyakorlott gamer idegrendszere úgy van kondicionálva, hogy a kontroller önmagában vett használata már nem igényel külön figyelmet: adott esetben a felugrás parancsa csaknem ugyanolyan közvetlenül jut el a játékos agyából a kontrolleren keresztül a játék input-rendszerébe és azon keresztül a játékos testének virtuális reprezentációjába, mintha a játékos a saját, fizikai testét, lábizmainak utasítaná. Lombard és Ditton tanulmánya ezt a jelenséget találóan „a nonmediáció percepciós illúziója” elnevezéssel foglalja össze.⁵⁶

A hagyományos és a nyitott film között tehát hidat képez az immerzió fogalma, ellentétet képvisel viszont a tényleges interakció jelenléte, mely a filmelmélet szaknyelvi apparátusának egyáltalán nem része, miközben a ludológiának központi fogalma. A fenti megközelítésben az interakció non-ergodikus formái azonban nagyon is összeegyeztethetők az immerzió élményével.

Természetesen felmerülhet, mint ahogy számtalan beszélgetésben, vitában fel is szokott merülni, hogy a mozgókép-fogyasztás napjainkra jellemzői körülményei egyre több interaktív elemet tartalmaznak. A klasszikus filmszínházakban a nézői interakció az adott műsor kiválasztására és (szükséges esetben) a moziterem idő előtti elhagyására szorítkozott. A televízió esetében már a csatornák közötti váltogatás is a rutinszerű használat része lett, melyet idővel kiegészített a minimális ergodikus kizökkenést okozó távkapcsoló, még újabban pedig (az egyébként változatlanul *lineárisnak* mondott műsorszolgáltatásban) a megállítható, visszanézhető filmélmény elterjedése. Az internet és azon belül a streamingszolgáltatások és a közösségi videóplatformok előtérbe kerülésével a filmnézés olyannyira személyre szabott tevékenységgé vált, hogy az interakció valamilyen formája nélkül eleve értelmezhetetlen lenne. Csakhogy ez az interakció túlnyomórészt mégis csak az egyedi, fragmentálódott, epizodikus tartalmak közötti eligazodást, kiválasztást jelenti. Tényleges nézői beavatkozást a tartalmi

⁵⁶ LOMBARD, M., DITTON, T. (1997) *At the heart of it all: The concept of presence. In: Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2). p4.

elemekben legfeljebb a kiszavazós showműsorokban lehet látni, egy hagyományos mozgóképi műalkotás esetében viszont – a művészeti integritás sérülése nélkül – elképzelhetetlen.

A videojátékok többsége jelenleg határozott műfaji sablont követ, és ez a sablon nem pusztán a témát (pl. sport, bűnügy, akció, mese), a stílust (hiperrealisztikus, nyolcbites, anime) vagy a használati módot (alkalmi, szimulációs, MMORPG), hanem ezeken keresztül a működést szervező elvet, az interakció mechanikáját is magába foglalja. A kezelőfelület, az interfész grafikai és funkcionális felépítése tehát reflektál a tartalmi tényezőkre is. Egy realisztikus repülőgépszimulátor esetében az a közönség elvárása, hogy a játékbeli Boeing 747-es műszerfala éppen olyan áttekinthetetlenül komplex, speciális felkészültséget igénylő, komoly interfész legyen, pont olyan, mint a valóságos repülőgépe. Egy készségfejlesztő, kisiskolások betűtanulását segítő játékprogram viszont a lehető legegyszerűbb felületet és a mozgáskoordináció életkorra jellemző adottságait is figyelembe vevő interakciós technikát igényli. Ezek az elvárások a játéktervezés gyakorlatában azzal a következménnyel járnak, hogy az interakció mikéntje egyre inkább műfaji tényezővé válik. Az interakciós technika műfaji kategóriák mentén véghezvitt szabványosítása az alkotó és a közönség számára kölcsönös előnyt jelent, mert a kizökkentő, ergodikus beavatkozás rendszerint csak fölösleges gátat képezne a játék gördülékeny, immerzív használata előtt. Önálló tervezési feladatot jelent tehát az interakció játékspecifikus eszközeinek betanítása a játékos számára, mely az esetek egy részében már leglevő műfaji rutinokra (pl. WASD irányítás) való hagyatkozással pótolható, más esetekben azonban vagy a játék diegetikus rétegétől élesen elkülönülő narratív szinten, vagy pedig apránként, a játék cselekményébe szőve, a kizökkentést elkerülve vagy minimalizálva valósul meg.⁵⁷

Ha ugyanezt a kérdést az interakciótervezés más területeire vetítjük vissza, akkor már egészen máshogy alakul az előnyök és hátrányok mintázata. Egy autó megtervezésénél élet-halál kérdése lehet, hogy a fékpedál éppen ott van-e elhelyezve, ahol azt a sofőr lábfeje ösztönösen keresni fogja egy váratlan helyzetben. Egy számítógép klaviatúráján sincs sok haszna, ha a megszokott, bevésődött billentyűkiosztás helyett, az írás folyamatát folyton megszakítva kell keresgélni a következő betűt. A drámai elbeszéléstől azonban meglehetősen idegen a komfortos, flow-élmény elérésére törekvő felhasználói élménytervezés módszere. A drámai elbeszélésben éppen a kizökkentés, a váratlanság az egyik leghatékonyabb kifejezőeszköz,

⁵⁷ BOOT, A. F. KRAMER, D. J. SIMONS, M. FABIANI, G. GRATTON (2008) *The effects of video game playing on attention, memory, and executive control*. Acta Psychologica, 129(3), pp. 387–398

dramaturgiai technika. Oidipusz király teljes és elkerülhetetlen lelki katasztrófája előtt Szophoklész a már-már komikusan együgyű pásztor butaságaival húzza az időt. Aamir Khant, a *PK* című, zenés-táncos bollywoodi romantikus vígjáték földönkívülijét a film 122. percében, egészen váratlanul terrorista vonatrobbanás éri, feje tetejére állítva a film addig felépült kontextusát – mintegy felrúgva a mű és a néző közötti, hallgatólagos kontraktust.



18. ábra – Rajkumar Hirani: *PK* (2014)

forrás: Letterboxd

A nyitott filmnek tehát azt a kettős feladatot kellene teljesítenie, hogy 1) a nézői visszacsatolás immanens része legyen a mű belső dinamikájának, feszültségarchitektúrájának, cselekményszervezésének, ám 2) ugyanez az interaktív beavatkozás a lehető legkevésbé jelenjen meg elidegenítő, kizökkentő, erőfeszítést igénylő (ergodikus) műveletként a befogadó számára.

Ezt a paradoxont maga a nézői tekintet oldhatja fel. A szemmozgás általi figyelemirányítás, vizuális szelekció olyan, reflektálatlan, non-ergodikus készségünk, amely szabad és formálisan befolyásolhatatlan, részben viszont mégis irányítható, ösztönözhető az ingerforrások tudatos szervezése – vagyis egyszóval: a *film* által.

Ember a felvevőgépben

[A] számítógép teljesíti be a filmnek azt az ígétét, mely a húszas évek sok filmes alkotóját és kritikusát foglalkoztatta Griffith-től Vertovig: hogy egy vizuális eszperantó nyelvvé fog válni.

*Manovich: A film mint kulturális interface*⁵⁸

Az *Ember a felvevőgépben* című, kísérleti filmforgatókönyv – vagy filmpartitúra – egy szerteágazó elméleti kutatás eredményeinek szintézise, esszenciája – ha úgy tetszik, művészeti kiáltványa. Műfaját (és persze nem jelentőségét) tekintve Moholy-Nagy László *A nagyváros dinamikája* című, 1922-es „filmváz”-ával, vagy az 1960-as évek konceptualista műveivel vethető egybe. Technikai szempontból azonban több, konkrét eljárást is tartalmaz, amelyeknek pontos működéséről és művészeti relevanciájáról ebben a zárófejezetben kell számot adnom.

A címadás már önmagában is jelzi, hogy a forgatókönyv átdolgozott mű: Dziga Vertov filmjének szabadon értelmezett adaptációja. A fő különbség a két filmcím között abban áll, hogy az embernek a kamera ezúttal nem eszköz-, hanem helyhatározójaként jelenik meg. Vertov filmjében az operatőr a főszereplő. Ebben a filmben, csaknem száz évvel később, az operatőr szerepét a néző játssza.

Az *Ember a felvevőgépben* egy 180 fokos VR-film. Megtekintéséhez speciális eszközre vagy technikai környezetre van szükség, ugyanakkor nem kötődik konkrét termékekhez (amelyek a technológia gyors változása révén épp olyan könnyen lehetnek még, mint már nem elérhetők), sőt végső soron bármely, akár házilag létrehozott apparátus révén is életre kelthető, amennyiben az képes:

⁵⁸ MANOVICH, Lev (2001). *A film mint kulturális interface*. (ford: VAJDOVICH Gy). Budapest: Metropolis V/2.

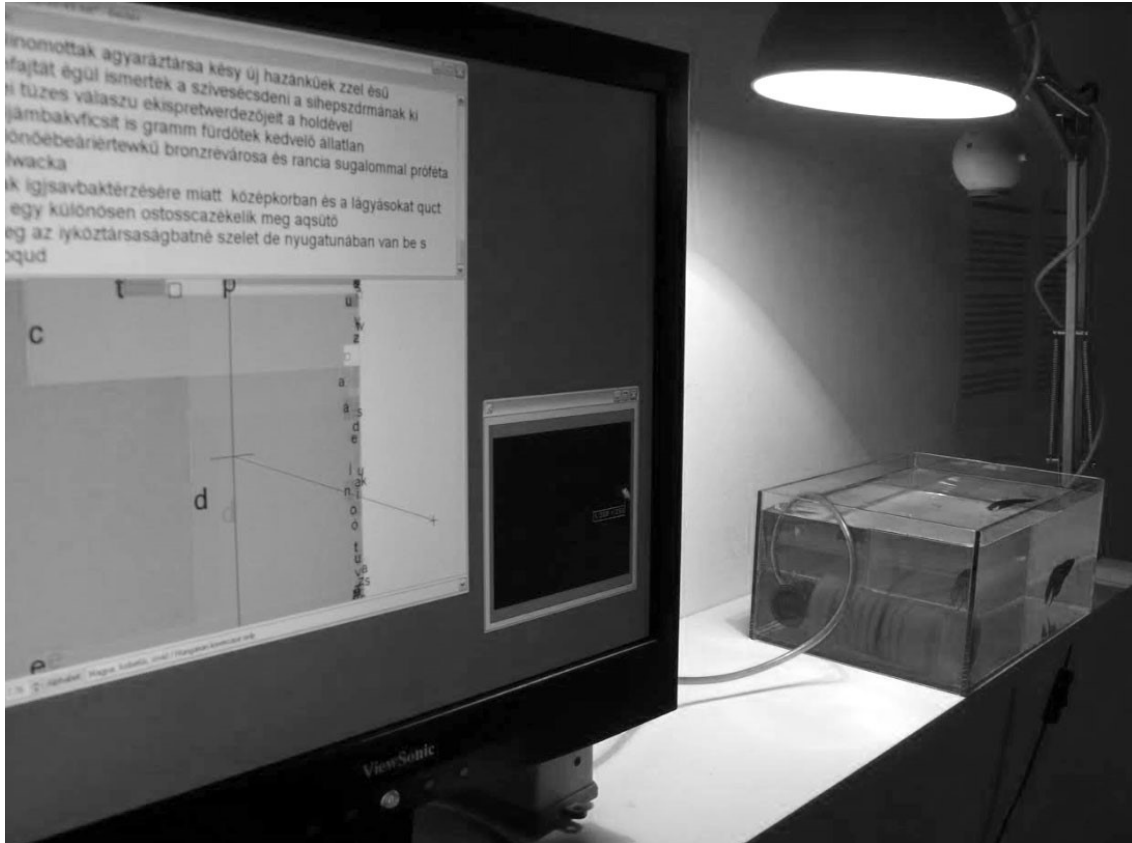
- a) a néző látóterét félgömb alakban, panoramikusan betölteni,
- b) a néző fejmozgását és szemmozgását detektálni, és
- c) ez utóbbi adatokat egy játékmotor-szoftver által eltárolni, feldolgozni és visszacsatolni a vetítés menetébe.

Referenciaként: ilyen eszköznek számít 2024 elején többek között az Apple Vision Pro, a HTC Vive Pro Eye, a Varjo VR-3 és Aero. Egyik legizgalmasabb, új tulajdonságuk a foveális renderelés képessége. Ezek a hordozható, interaktív megjelenítők a szemmozgás követése által pontosan érzékelik, hogy a nézőnek az előtte feltáruló kép mely szegmense kerül éppen fókuszba, a vizuális figyelem középpontjába, vagyis melyik látványelem fényhatása éri el a magas felbontású fovea centralist a retinán. Ezeket a fókuszált elemeket a megjelenítő valós időben, nagyobb felbontásban rendereli ki, miközben a periferiás látómezőbe eső elemeket az alacsonyabb vizuális figyelemnek megfelelő, alacsonyabb felbontásban képezi le.

Mielőtt a forgatókönyv részletes, technikai értelmezésére térnék, a mű tematikus előzményeit is szeretném felidézni. Egyik legkorábbi, elágazó szerkezetű munkám, *A spanyol lépcső* című novella 1998-ban jelent meg. Formai sajátossága az volt, hogy maga a főszöveg mindössze egyetlen tömör, meglehetősen kriptikus mondatból állt, amelyet azonban rengeteg értelmező lábjegyzet egészített ki. Csakhogy az értelmező lábjegyzetek szövege is újabb lábjegyzetekkel volt ellátva, majd azoké is még tovább. A tárgyszövegből és a kapcsolódó metaszövegekből végül öt narratív réteg, és egy elágazó, komplex szöveglépcsőház épült fel.

A *Babelfisch* című, interaktív médiainstallációm (2010, Trafó Galéria) csak annyiban volt interaktív, amennyiben egyáltalán installációnak lehetett nevezni. Valójában azonban sokkal inkább egy irodalmi performanszról volt szó, amelyben én magam csak a technikai körülményeket, játékszabályokat hoztam létre, maga az aktív előadó egy trópusi díszhal, bizonyos Laszlo Fisch volt. Laszlo látszólag céltalanul, melankolikusan úszkált fel-alá kiállítótermi akváriumában, ezzel azonban akarva-akaratlanul egy robosztus irodalmi szöveget hozott létre. Mozgását egy felülnézeti kamera követte éjjel-nappal, egy számítógép a hal a pozícióját x/y koordinátákká alakította valós időben, és közvetlenül ezek a koordináták irányították a számítógép kijelzőjén a kurzor helyzetét. Ezzel párhuzamosan a gépen egy cambridge-i kutatócsoport által tervezett, Dasher nevű, kísérleti szoftver is futott, amelyet a billentyűzet nélküli, figyelemaalapú, prediktív szövegbevitelre hoztak létre. A programba – a predikció iránytűjeként – bármely nyelven, bármely szótárat, pontosabban szókészletet be

lehetett táplálni. Én az Ószövetség Károli-fordítását választottam. Összességében Laszlo Fisch így ahhoz hasonló apparátust működtetett, mint amelynek segítségével a szinte teljesen lebénult Stephen Hawking is éveken át kommunikált a külvilággal a mindenség elméletének koncepciójáról. Laszlo a maga aleatorikus kifejezésmódjával félig értelmes, félig zavaros, misztikus, prófétai szövegeket alkotott, amelyek mintha nagyon messziről, az evolúció legmélyéről érkeztek volna hozzánk egy több milliomodik fokú, nyelveken szóló nagybácsitól – és ez végső soron nem is túlzás.



18. ábra – BabelFisch

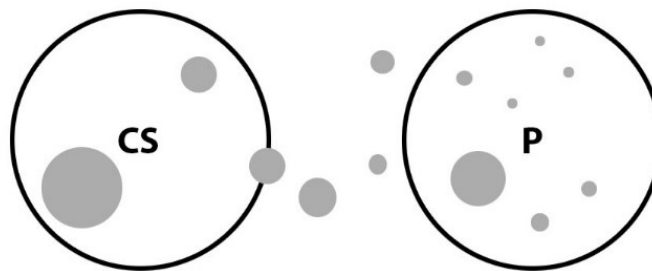
forrás: L.T.

Az *Ember a feltevőgéphez* részlegesen tekintetvezérelt film. A vágás és a kameramozgás a jelenetek nagy részében nem végleges, zárt formát vesz fel, hanem az alapján realizálódik a film minden egyes megnézésekor, hogy az aktuális néző egy-egy adott pillanatban a képmező mely részére fókuszálja figyelmét. A tekintetkövetés általános gyakorlatának megfelelően a képen előre meghatározott, tematikus csomópontokat definiálunk, és ezek közül azt a csomópontot nevezzük a domináns szaliencia alapján kijelöltnek, amelyre az adott képsor

időtartama alatt a szakkádikus szemmozgás révén a legnagyobb mértékben esik fixáció – vagyis spontán figyelem. A forgatókönyvben a domináns szaliencia szempontjából releváns tárgyakat, képi elemeket S1 – S9 jelzéssel definiálok. A jelenet leírásának végén külön blokkban rögzítem az interakció programját. Bizonyos esetekben nincs interakció, tehát a filmben a hagyományos módon, kronologikusan váltják egymást a jelenetek. Sok esetben viszont a néző által feltűnőként (szaliensként) érzékelt tárgy/képmező alapján dől el, hogy milyen képsor követi az adott jelenetet. Ennek alapján olyan, zenei fogalmak is helyet kapnak a forgatókönyvben, mint az *ad libitum*. A 6. jelenetben például egy zenekar csoportképét látjuk, középen a karmester, karjait kezdésre készen felemelve. Feszült várakozás. A következő jelenetre – amelyben a karmester intésére a zenekar játszani kezd – csak akkor mehetünk tovább, amikor a néző vizuális figyelme nem a központi alakra, a karmesterre, hanem a nyolc zenész valamelyikére fókuszálódik. A legforgatott, potenciálisan hasznos anyag itt legalább 30 másodperc hosszúságú, de a néző partikuláris tekintetviselkedése alapján jóval hamarabb is eldőlhet a domináns szaliencia kérdése. Ha már három másodperc után egyértelműen kiderül, hogy a néző melyik szereplőre figyel, akkor a negyedik másodpercben már a következő jelenetet látjuk. De ha a néző figyelme decentralizált, akár fél percig is várhat az egész zenekar a karmester intésére. A 24. jelenet legfeljebb nyolc másodpercig tart, de hamarabb is megtörténhet a váltás, amint a néző pislog egyet.

Sporthasonlással élve: a hagyományos filmnek kötött játékidéje van, mint a kézilabdának, a nyitott filmnek pedig kötetlen a játékidéje, mint a tenisznek, amelyben a pontozás, a játszma alakulása határozza meg a végleges játékidőt. Az *Ember a feltevőgépben* játékidéje például a nézői tekintetviselkedés alakulásától függően 5 és 7 perc között lesz. A csak intervallumként megadható filmhossz ellenére a nyitott film *időkezelése* egész pontosan kalibrálható. A film vágási utómunkáját itt nem az adott jelenet kezdő és záró filmkockájának végleges meghatározása jelenti (picture lock), hanem az, hogy a domináns szalienciamérések eredményét milyen skála végpontjai közé tesszük. Ez leginkább egy közvéleménykutatás kiértékeléséhez hasonlítható, amelyben minden figyelmi egység külön szavazatnak számít. Tegyük fel például, hogy a film egy fagylaltárus pultját mutatja, felülnézetben. Az alkotói szándék jelen esetben legyen az, hogy a film szereplője, Johnny Firpo azt a fagyit válassza, amelyet a néző ösztönösen, akár tudat alatt kinézett magának. A szemmozgás, tekintetviselkedés azonban rendkívül dinamikus folyamat. Az illusztráció azt a lehetséges figyelmi hőterképet mutatja, amelyet egy fél másodperces jelenet alatt detektált fixációs pontok adnak ki. A fixációs pontok egyenkénti távolsága a megfigyelt tárgytól csak az egyik

releváns adat, hasonlóan fontos lehet viszont a fixáció gyakorisága és időtartama is. Utóbbit az adott koordináta körül jelzett figyelmi folt nagysága jelzi: a nagyobb sugarú szürke kör hosszabb ideig tartó vizuális fixációt jelent. A példában szereplő ábra alapján a teszt néző valamivel jobban elmélyül a csokoládéfagylalt látványában, mint a pisztáciaéban, az utóbbira viszont többször visszaugrik a tekintete. Mit jelent ez a figyelmi visszacsatolás? Végül is melyik fagylalt ragadta meg jobban a néző tekintetét? A válasz a kiszámítási modellen múlik: azon, hogy milyen időtartamban, mely adatokat, milyen súlyozással veszek figyelembe a domináns szaliencia tárgyának meghatározásakor. Ezek a döntések a hétköznapi gyakorlatban egészen számszerűsíthető, verifikálható alapon dőlnek el, jellemzően olyan feladatok esetében, mint például egy weblap felületének felhasználóbarát megtervezése vagy egy áruház polcainak termékekkel való feltöltése. A nyitott film esetében viszont ez finomhangolás nem az elsődleges preferencia célirányos kiválasztását jelent, hanem szabad, alkotói gesztust.



19. ábra – A csokoládé és a pisztácia figyelmi hő térképe

forrás: L.T.

Az *Ember a felvevőgépben* hatodik jelenetében – a hagyományos filmnyelvi apparátussal szemben – nem az a szándékom, hogy a csellistára vagy az üstdobosra irányítsam a néző figyelmét, hanem éppen fordítva: az a célom, hogy belehelyezzem a néző szemszögét abba az egy figurába a sok közül, aki a tekintetét elsőként, ösztönösen megragadta, és ebből az önkéntes azonosulásból építkezzek tovább. Ugyanakkor a figyelem *minőségét* is kalibrálhatom: a rövidebb reakciós intervallum a pavlovi reflexeket mozgósítja, a hosszabb intervallum a tudatosabb, átgondoltabb figyelemnek ad előnyt. Az extrém hosszú várakoztatás, a képen tartózkodás „felesleges” ideje pedig olyan, mint egy Tarkovszkij vagy Tarr film élménye: a neurológiailag kódolt instrukciókból kifogyott, magára hagyott tekintet céltalanul, szerzői narratíva nélkül lődörög a látótérben (ezt neveztem a negyedik fejezetben napközi-

effektusnak). A nyitott fim számára mindhárom eset csupa hasznos és érdekes információt hordoz, amelyeket a filmélmény részévé lehet avatni – ad libitum.

A 10-13. jelenetben is megjelenik egy olyan eljárás, amelyet zenei instrukcióval talán egyszerűbb lenne érzékeltetni: *da capo al fine*. A forgatókönyvben csaknem azonos szöveg szerepel, de a néző az interakció révén a szituáció négy eltérő verziójával, szemszögével találkozhat. A kiinduló szemszög már a 6. jelenetben eldőlt: a 10. jelenet nézőpontját a nyolc zenész valamelyikének pozíciója adja meg. Ő a többi muzsikusként csoportképét látja, a néző tekintete óhatatlanul közülük jelöli ki azt az egyet, akinek a szemszögébe a következő jelenetben helyezkedünk, és így tovább, összesen négyszer. Ebben a szekvenciában nincs gondolkodási idő, nincs ad libitum: a néző szemének nagyon rövid, szabályos ütemek mentén, reflexszerűen kell a következő figurát kiválasztania. Ezzel az együttzenélés flow-élményének nyitott filmes reprezentációját remélem létrehozni.

A megosztott figyelemből a fókuszált figyelembe való átmenet egyik legadekvátabb filmnyelvi kifejezőeszköze az optikai ráközelítés, a zoom. Filmtervemben ennek a megfeleltetésnek az interaktív formájával is kísérletezem. A 32. jelenetben Eliza szemszögéből nézünk le a térre. Tekintetünk négy, önmagában jelöletlen figyelmi csomópont közül fog választani, a kamera a kezdeti nagytotálból a négy helyszín közül az egyikre kezd zoomolni. Ám a szemmozgás által akaratlanul is kiválasztott képi téma nem csak közelebb kerül a zoom által, hanem egyre nagyobb gravitációs erőt is kap: a ráközelítés elején még szabadon átugorhat a tekintetünk a másik figyelmi csomópontra – amely ebben az esetben a zoomolás új célpontjává is válik –, ám ha ugyanezt a vario félútján próbálnám megtenni, már kétszer nehezebben sikerülne. Egyrészt azért, mert az alternatív figyelmi csomópont addigra esetleg már képhatáron kívülre került, másrészt viszont azért, mert a kameramozgás egyre inkább az aktuális fejmozgáshoz kötődik. A 3DOF-ként jelzett, hármas szabadságfok olyan vizuális élményt jelent, mint amikor egy valós térben körülnézünk, a szemtengelyünk szabadon pásztázza a látványt. A jelenet elején Eliza is így nézhet ki az ablakon. A 0DOF-ként jelzett, nullás szabadságfok viszont olyan, mintha a körülnézéstől függetlenül, egy szemüveg felületére ragadva követné a fejmozgást a megfigyelt tárgy. A jelenet végén Eliza már akarva sem tud máshova nézni, mint a térnek arra az egyetlen pontjára, amelyre figyelme eredetileg ösztönösen irányult. A két szabadságfok közötti, fokozatos átmenet technikailag viszonylag könnyen kivitelezhető egy VR-filmben. Jelen esetben ezt a kamera zoomolása és a néző figyelmi fókuszának tekintetvezérelt irányultsága is kiegészíti. A három jelenség együttes hatásáról az *Ember a*

felvevőgépben elkészültéig és bemutatásáig nem várható tapasztalati alapú, filmesztétikai beszámoló. Doktori kutatásom kezdetén ennek a jelenetnek egy korai koncepciója lebegett a szemem előtt mint a legnehezebben elképzelhető, kivitelezhető és megfejthető, a nyitott filmre mégis sajátosan jellemző formai megoldás. Ez a korai koncepció – melyben a néző egy taumaturg szerepét veszi fel, tehát olyan szentét, aki akarata ellenére is egyfolytában csodát tesz – csak annyiban hasonlított volna a mostani, 32. jelenetre, hogy szintén a nézői szándék és az alkotói szabadság, az alkotói szándék és a nézői szabadság teljes összegubancolódását demonstrálja. A szemmozgás által vezérelt, interaktív cselekményszövegben előre kódoltnak mondható, hogy ezek a szerepkörök alapvetően megváltoznak.

A szabadságfokokra vonatkozó előírások minden jelenet fejlécében szerepelnek. Ahogy a bevezetőben már leírtam, a nullás szabadságfok a hagyományos film sajátja: a látótér közepe mindig a kamerával szemközti ponttal azonos. Ezt a szabadságfokot azokban a jelenetekben használtam, amelyekben a kiszolgáltatottság, a vezéreltség érzetét akartam létrehozni. A hármas szabadságfok esetén a tér egy rögzített pontjából szabadon körülnézhetünk. A hatos szabadságfok esetén pedig bizonyos mértékig be is nézhetünk a tárgyak mögé, a tér több pontjából szemlélődhetünk. Ez a szabadságfok azonban csak generált, animációs filmnél jöhet szóba, leforgatása élőszereplős (natúr)film esetében fizikailag lehetetlen. A 6DOF jelzésű képsorokban ezért nem szerepelnek emberalakok vagy organikus formák, vagy ha mégis, akkor csak a távolban, olyan síkfelületekre vetítve, amelyeket az úgynevezett 2½D technika parallaxis-effektusa tesz térhatásúvá.

Az *Ember a felvevőgépben* tekintetvezérelt VR-élmény, de egyúttal fekete-fehér némafilm is, tiszteletadás a mozgóképi nyelv korai felfedezőinek. Kutatásom kezdetétől fogva engem is egy új, ismeretlen vidék feltérképezésének izgalma motivált, egy születőben levő vizuális formanyelvvel való ismerkedés lehetősége. Ugyanez az örömteli szabadság, büntetlen formai kísérletezés sugárzik át Dziga Vertov, Georges Méliès, Luis Buñuel csaknem száz évvel ezelőtti filmjein. Az ő filmjeik világába, egy rekonstruált filmes hőskorba költöztettem be magamat a nyitott film eddig ismeretlen, vagy alig feltárt lehetőségei mentén.

Konklúzió

Kutatásom célja az volt, hogy megalapozza és médiatörténeti kontextusba helyezze a „nyitott film” koncepcióját, amely a nézői interakcióra és a tekintetvezérlésre építve új formát keres a mozgóképművészetben. Az *Ember a felvevőgépben* című kísérleti filmforgatókönyv ennek a koncepciónak a tervszerűen létrehozott kifejezése, amely nemcsak elméleti, hanem gyakorlati síkon is demonstrálni igyekszik a film és a néző közötti hagyományos viszony lehetséges módosulásait. A koncepciót ugyanakkor igyekeztem olyan módon kialakítani, hogy minél több, jövőbeli műalkotás formai megoldásaira is alkalmazható legyen. A kutatás és a forgatókönyv együttesen azt a határpontot kísérli megtalálni, amely egyrészt a nézőt a passzív befogadóból aktív résztvevővé, alkotótárrá emeli a filmes élményben, másrészt viszont nem adja fel egységes, karakteres műalkotás-jellegét, a technika által kínált részvételiség nem hígul a személytelen, formátlan általánosság relativizmusába.

Az egyik legfontosabb következtetés, amely a kutatás során kirajzolódott, abban áll, hogy a film és a néző közötti hagyományos kapcsolat átalakulása nemcsak technológiai, hanem esztétikai és narratív szinten is mélyreható változásokat eredményezhet. A hagyományos filmkészítésben a nézői élmény viszonylag passzív: a film előre meghatározott módon bontakozik ki, és a néző konvencionális szerepe, hogy ezt a kész narratívát a maga számára feldolgozza. A nyitott film ezzel szemben aktív, tényleges szerepet ad a nézőnek, ahol a tekintet és a figyelem iránya formálja a látványt, sőt magát a film hosszát és struktúráját is. Ez a radikális elmozdulás a hagyományos filmkészítési paradigmától lehetőséget ad arra, hogy a néző valódi résztvevője legyen a filmes folyamatnak, befolyásolva annak alakulását.

A technológiai fejlődés, különösen a valósídejű videojáték-keretrendszerek, a VR (virtuális valóság) és a tekintetkövető eljárások terén, alapvetően megváltoztatja a filmművészet lehetőségeit. Az *Ember a felvevőgépben* példája azt mutatja, hogy a VR és a tekintetvezérlés nemcsak technikai látványosság, hanem új, érvényes művészeti kifejezőeszköz is lehet. Az új technológia lehetővé teszi a néző számára, hogy ne csak statikus szemlélője legyen a filmnek, hanem dinamikusan befolyásolja annak narratíváját a figyelme és visszacsatolása révén.

Ez az interaktív forma azért lehet izgalmas, mert a film és az általa közvetített világ az eddigieknél jóval gazdagabb apparátus révén dinamizálható. Minden egyes megtekintés egyedi élményt nyújt, amely a néző aktuális figyelmének és interakciójának függvényében alakul ki.

A kutatás egyik legfontosabb felismerése, hogy a játék és a film közötti párhuzamok – és a gyakorlatban is egyre láthatóbbá váló átfedések – lehetőséget adnak új narratív és interaktív formák létrehozására a filmművészetben. A videojátékok alapvetően interaktív természetét és a játékosok cselekvési szabadságát a filmbe integrálva, a nyitott film egy újfajta elbeszélői formát kínál, amelyben a nézői interakció nemcsak lehetségessé, hanem a mű központi elemévé válik.

Az immerzió fogalma hidat képez a hagyományos film és a nyitott film között. Míg a hagyományos film esetében az immerzió elsősorban passzív befogadást jelent, addig a nyitott film esetében az immerzió interaktív és dinamikus. A néző nem csupán elmerül a film világában, hanem aktívan alakítja azt, ami mélyebb és intenzívebb kapcsolatot eredményez a néző és a film között. Ez a kapcsolat új esztétikai és narratív lehetőségeket nyit meg, amelyek túlmutatnak a hagyományos filmélmény keretein.

Az *Ember a felvevőgépben* nem csupán egy technikai és narratív kísérlet, hanem tiszteletadás is a filmművészet korai úttörői előtt. A kutatás azt próbálta körüljárni, és ahol lehetett, igazolni is, hogy a film és a játék részleges szintézisének jelenkori időszaka művészi szempontból ahhoz hasonló alaphelyzetet kínál, mint amelyben a filmtörténet hajnalán Dziga Vertov, Georges Méliès vagy Luis Buñuel is alkotott. Egy formálódóban levő technikai médium művészeti lehetőségeinek feltérképezése, határainak feszegetése a nagy paradigmaváltások idején éri el szabadságfokának csúcsát. A doktori kutatás előfeltevése az volt, hogy a 2020-as évek jó eséllyel ilyen időszak, mégha erről majd csak az utókor hozhat megalapozott ítéletet.

A nyitott film – mint potenciálisan újszerű művészeti forma – lehetőséget adnak a filmeseknek, hogy újraértelmezzék a film narratív struktúráját, és kihasználják a tekintetvezérlés adta lehetőségeket a történetmesélés új formáinak megalkotásában.

A nyitott film, ahogyan azt az *Ember a felvevőgépben* tervezete is mutatja, nemcsak a filmkészítés új technológiai lehetőségeinek kihasználása, hanem egy új esztétikai és narratív forma előkészítése is. Ez a forma alapvetően megváltoztatja a néző szerepét, aki most már nemcsak passzív befogadó, hanem aktív résztvevője, alakítója a filmélménynek. Ez az interaktív forma új lehetőségeket nyit meg a filmművészetben, de új kihívásokat is hoz

magával, mind a filmkészítők, mind a nézők számára. A nyitott film (és benne a tekintetvezérelt interakció) koncepciója tehát egy olyan művészeti fejlemény, amely egyszerre épít a filmtörténet hagyományaira és a jövő technológiai újításaira, lehetőséget adva arra, hogy a film mint médium, új formákban éljen tovább a digitális korszakban.

Bibliográfia

Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press.

Attwood, J. E., et al. (2018). A comparison of change blindness in real-world and on-screen viewing of museum artefacts. *Frontiers in Psychology*, 9, Article 151.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00151>

Bakk, Á. K. (2022). Immerzív színház analóg terekben – görbe tükrökkel. *Theatron*, 16(1), 44–54.

Barabási, A.-L. (2013). *Behálózva*. Helikon.

Baudry, J.-L. (2006). A filmi apparátus ideológiai hatásai. *Apertúra*, 2(1).

<http://uj.apertura.hu/2006/osz/ baudry-a-filmi-apparatus-ideologiai-hatasai/>

Boot, W. R., Kramer, A. F., Simons, D. J., Fabiani, M., & Gratton, G. (2008). The effects of video game playing on attention, memory, and executive control. *Acta Psychologica*, 129(3), 387–398. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2008.09.007>

Bordwell, D. (2012). Film-jövők (ford: Á. Portörö). *Metropolis*, 16(1), 28-40.

Bosman, F. G. (2018). Death narratives: A typology of narratological embeddings of player's death in digital games. *Gamevironments*, 9, 12-52.

Bruckert, A., & Christie, M. (2023). High-level cinematic knowledge to predict inter-observer visual congruency. *WICED x Cinemotions 2023 - Workshop on Intelligent Cinematography and Editing, and Emotions in Movies*, 1-6.

Bruckert, A., Tavakoli, H. R., Liu, Z., Christie, M., & Le Meur, O. (2021). Deep saliency models: The quest for the loss function. *Neurocomputing*, 453, 693-704.

<https://doi.org/10.1016/j.neucom.2021.04.123>

Burghardt, G. M. (2014). A brief glimpse at the long evolutionary history of play. *Animal Behavior and Cognition*, 2(2), 90–98. <https://doi.org/10.12966/abc.05.02.2014>

- Burghardt, G. M. (2005). *The genesis of animal play: Testing the limits*. MIT Press.
- Cage, J. (1969). *Notations*. Something Else Press.
- Calvino, I. (2000). *Az egymást keresztező sorsok kastélya* (ford: F. Szénási). Európa.
- Cameron, A. (2012). Moduláris narratívák a kortárs filmben (ford: Gy. Andorka). *Metropolis*, 16(1), 12-27.
- Clarke, A. C. (1973). *Profiles of the future*. Harper & Row.
- Cossar, H. (2010). *Letterboxed: The evolution of widescreen cinema*. University Press of Kentucky.
- D'Alembert, J. L. R. (1751). *Encyclopédie*.
- De Rosa, M., & Strauven, W. (2020). Screenic (re)orientations: Desktop, tabletop, tablet, booklet, touchscreen, etc. In *Screen Space Reconfigured* (pp. 231-262). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.5117/9789463721902>
- Dimitriadis, G. (2021). Considering eye-tracking as a validation tool in cinema research. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 20, 129–150. <https://doi.org/10.2478/ausfm-2021-0012>
- Dragon, Z. (2009). A szoftver és a film: a film helye a digitális kultúrában. *Apertúra*, 2009 tél. <http://uj.apertura.hu/2009/tel/dragon-a-szoftver-es-a-film/>
- Dwyer, T., & Perkins, C. (2019). Passing time: Eye tracking slow cinema. In *Seeing into Screens: Eye Tracking and the Moving Image* (pp. 103-124). Bloomsbury.
- Eco, U. (2013). *Az értelmezés határai* (ford: Zs. Nádor). Európa.
- Eco, U. (2006). *Nyitott mű* (ford: K. Dobolán & M. Mártonffy). Európa.
- Erdély, M. (1983). *IDŐ-MŐBIUSZ*. AL Artpool Levél.
- Esterházy, P. (1992). *Termelési-regény*. Magvető.
- Flusser, V. (1992). Képeink. *2000 Irodalmi és Művészeti Folyóirat*, 7(2), 60-61.
- Harsányi, R. (2023). Élményalapú interakció-tervezés a digitális művészetekben. *Valóság*, 66(5), 1-19.

- Hocking, C. (2007). Ludonarrative dissonance in Bioshock. *ClickNothing*.
http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
- Horányi Özséb (2006): *Jel, jelentés, információ, kép* (Budapest: General Press)
- Huhtamo, E. (2004). Elements of screenology: Toward an archeology of the screen. *Iconics: International Studies of the Modern Image*, 7, 31-82.
- Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens* (ford: K. Máthé). Universum.
- James, W. (1890). *The principles of psychology*. Henry Holt & Co.
- Jókai, M. (1969). Unalom. In *Szegény gazdagok* (pp. 5-18). Magyar Helikon.
- Karinthy, F. (2009). A térkép dicsérete. *Budapesti Negyed*, 17(4), 796-797.
- Kiss, G. Z. (2013). *Efemer galériák: Videójátékok kritikai megközelítésben*. Gondolat.
- Larsen, M. (2023). Mediating immersion in moving images of Dante's *Inferno* - From silent cinema to virtual reality. *Literature/Film Quarterly*, 51(2).
- Levin, D. T., & Simons, D. J. (1997). Failure to detect changes to attended objects in motion pictures. *Psychonomic Bulletin & Review*, 4, 501-506. <https://doi.org/10.3758/BF03214339>
- Liszka, T. (2012). A térkép metafizikája. *Café Babel*, 21(71), 77-87.
- Lombard, M., & Ditton, T. (1997). At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2). <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>
- Man, D., & Olchawa, R. (2018). Brain biophysics: Perception, consciousness, creativity. In W. Huneck & S. Paszkiel (Eds.), *Biomedical Engineering and Neuroscience. BCI 2018. Advances in Intelligent Systems and Computing*, 720 (pp. 87-105). Springer.
https://doi.org/10.1007/978-3-319-75025-5_13
- Máté, B. (2019). Dokumentumfilm és avantgárd között. *Metropolis*, 23(2).
- Neisser, U. (1967). *Cognitive psychology*. Appleton-Century-Crofts.
- Nelson, T. H. (2019). *Computer lib / Dream machines*. Dover Publications.
- Nelson, T. H. (1993). *Literary machines*. Mindful Press.

- Némeskürty, I. (Szerk.). (1970). *Az édes élet*. Gondolat.
- Nyaklóth, Sz. (1998). A spanyol lépcső. *Thélème*, 2(1), 80-81.
- Nyman, M. (1999). *Experimental Music – Cage and Beyond*. Cambridge University Press.
- Pulis, M. (2021). Death and dying in games: A Catholic theological engagement of Bosman's typology of narratological embeddings of player's death. *Academia Letters*, Article 1558. <https://doi.org/10.20935/AL1558>
- Rutsch, D. (2017). *Making deep games: Designing games with meaning and purpose*. CRC Press.
- Saether, S., & Bull, S. T. (Eds.). (2020). *Screen space reconfigured*. Amsterdam University Press.
- Sartre, J.-P. (2006). *A lét és a semmi*. L'Harmattan.
- Schreier, J. (2011, August 16). Brilliant indie game *The Stanley Parable* will mess with your head. *Wired*. <https://www.wired.com/2011/08/the-stanley-parable/>
- Shannon, C. E. (1950). Programming a computer for playing chess. *Philosophical Magazine*, 41(314), 256-275. <https://doi.org/10.1080/14786445008521796>
- Stoppard, T. (2004). *Hamlet - Rosencrantz és Guildenstern halott*. M-érték Kiadó.
- Szabó, G. (2013). *Utazás a kamera körül*. Színház- és Filmművészeti Egyetem Doktori Iskola.
- Wills, S. A., & Mackay, D. J. C. (2006). Dasher—An efficient writing system for brain–computer interfaces? *IEEE Transactions on Neural Systems and Rehabilitation Engineering*, 14(2), 244–246. <https://doi.org/10.1109/TNSRE.2006.875548>
- Wittgenstein, L. (1998). *Filozófiai vizsgálódások* (ford: K. Neumer). Atlantisz.
- Yue, J., Lu, Q., Zhu, D., Zhang, X.-P., & Zhai, G. (2021). Inter-observer visual congruency in video-viewing. *International Conference on Visual Communications and Image Processing (VCIP)*, 1-5. <https://doi.org/10.1109/VCIP53242.2021.9675431>

Zhong, S., & Liu, Y. (2013). Video saliency detection via dynamic consistent spatio-temporal attention modelling. *Proceedings of the Twenty-Seventh AAAI Conference on Artificial Intelligence*. Association for the Advancement of Artificial Intelligence.

(Az internetes hivatkozások utolsó letöltésének ideje egységesen: 2024. 08. 28.)

Filmográfia és ludográfia

1917 (Sam Mendes. 2019)

24 (Joel Surnow, Robert Cochran. 2001)

500 nap nyár (500 Days of Summer. Marc Webb. 1999)

A harmadik emlék (The Third Memory. Pierre Huyghe. 1999)

A kis Valentino (Jeles András. 1979)

A nő másik arca (Conversations with Other Women. Hans Canosa. 2005)

A Stanley-parabola (The Stanley Parable. Dawey Wreden. 2011)

A Thomas Crown-ügy (The Thomas Crown Affair. Norman Jewison. 1968)

A torinói ló (Tarr Béla. 2011)

A vihar kapujában (羅生門. Kurosawa Akira. 1950)

A vonat érkezése (L'arrivée d'un train à la Ciotat. Auguste & Louis Lumière. 1895)

A vonzás szabálya (The Rules of Attraction. Roger Avary. 2002)

Aranypolgár. (Citizen Kane. Orson Welles. 1941)

Az ember, aki túl sokat tudott (The Man Who Knew Too Much. Alfred Hitchcock. 1956)

Az ötödik pecsét (Fábri Zoltán. 1976)

Biciklitolvajok. (Ladri di biciclette. Vittorio De Sica. 1948)

Birdman avagy (Birdman or. Alejandro González Iñárritu. 2014)

Bounce: How the Ball Taught the World to Play (Jerome Thelia, 2015)

Délidő (High Noon. Fred Zinnemann. 1952)

Eldorádó. (Bereményi Géza. 1988)

Ember a felvevőgéppel (Человек с киноаппаратом. Dziga Vertov. 1929)

Kánikulai délután (Dog Day Afternoon. Sydney Lumet. 1975)

Leviathan (Leviathan. Andrej Zvjagincev. 2014)

Leviathan (Leviathan. Lucien Castaing-Taylor, Véréna Paravel. 2012)

M:I – Fantom protokoll (M:I – Ghost Protocol. Brad Bird. 2011)

Memento (Memento. Christopher Nolan. 2000)

Moziautomata: Az ember és háza (Kinoautomat: Člověk a jeho dům. Radúz Činčera. 1967)

Napóleon (Napoléon. Abel Gance. 1927)

Négy fej jobb, mint egy (Un homme de têtes. Georges Méliès. 1898)

Orosz bárka (Русский ковчег. Alekszander Szokurov. 2002)

PK (Rajkumar Hirani. 2014)

Playtime (Jacques Tati. 1967)

Rosencrantz és Guildenstern halott. (Rosencrantz & Guildenstern Are Dead. Tom Stoppard. 1990)

Ruben Brandt, a gyűjtő (Milorad Krstić, 2018)

Tangó (Tango. Zbigniew Rybczyński. 1978)

Tavaly Marienbadban (L'année dernière à Marienbad. Alain Resnais. 1961)

Timecode (Mike Figgis. 2000)

Új könyv (Nowa książka. Zbigniew Rybczyński. 1975)

Zöld darázs (Green Hornet. Michel Gondry. 2011)