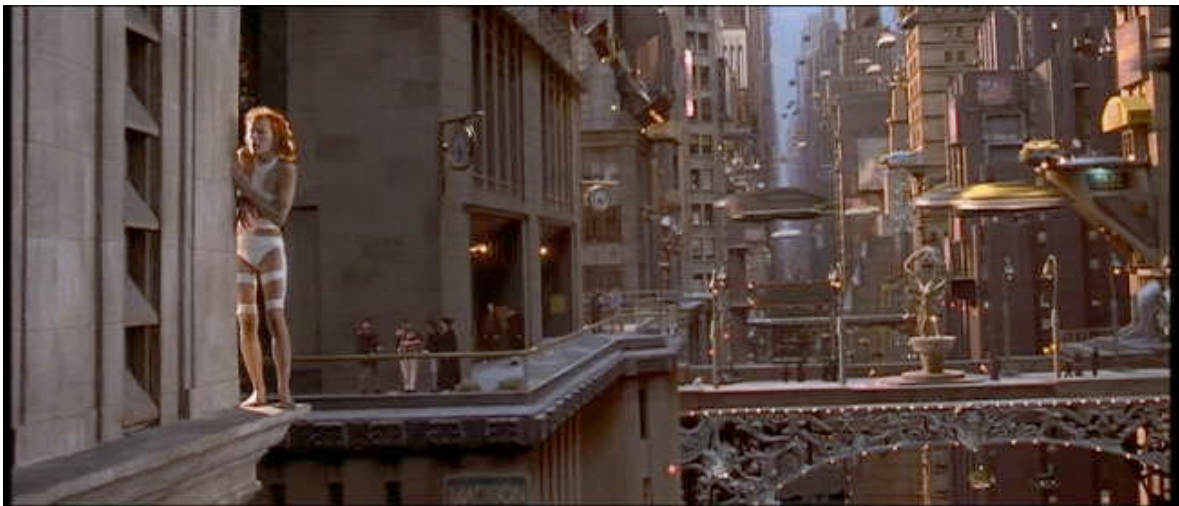


# TEREMTETT VILÁGOK

FANTÁZIA, TECHNIKA ÉS NÉZŐ VISZONYA MOZGÓKÉPEKBEN

A 21. SZÁZAD ELEJÉN

ENYEDI ILDIKÓ



*„Nincs a tükörnél förtelmesebb, mert a meglévőt szaporítja”*

Borges/ Tlön, Uqbar és Orbis Tertius

DLA DOLGOZAT

SZÍNHÁZ ÉS FILMMŰVÉSZETI EGYETEM

2011

# TARTALOMJEGYZÉK

## BEVEZETŐ

LUMIERE / MELIES – KÉT ATTITÚD

A FILM ELŐTT

A JELEN, ÉS BENNE A FILMKÉSZÍTŐ

A MEGKÖZELÍTÉS MÓDSZERÉRŐL

## MESTERSÉGES VILÁGOK - kitekintés

WORK IN PROGRESS

DESIGN, BUILD AND RUN! VILÁGBARKÁCSOLÁS

VALÓSÁG A FILMBEN - A VÁLTOZÓ TITKOS PAKTUM

GESTALT – A MEGKÖZELÍTÉS MÓDSZERE

„DIFFERENT PLACE, DIFFERENT RULES” - A BARKÁCSKÉSZLET ELEMEI

1. a tér kijelölése

2. a lépték

3. szabályrendszer

TECHNIKA ÉS SZEMÉLYISÉG

## MESTERSÉGES HŐSÖK

BEVEZETŐ

A HÁTBORZONGATÓ VÖLGY

MINTHA ÉLNE - SÉTA A VÖLGY PEREMÉN, PILLANTÁS A MÉLYBE

BENN, A VÖLGYBEN

1. akik beleestek - filmtörténeti kudarcok

2. akik önként ereszkedtek bele - horrorfilmek

3. elegáns látogatók - képzőművészek a Völgyben

MONOTEIZMUS ÉS AZ ÁBRÁZOLÁS (TEREMTÉS) TILALMA

AZ EMBERIN TÚL - TÜNDÉK, ŰRLÉNYEK, SZUPERHŐSÖK

EGY VÖRÖS LÁMPA JELLEME - TÁVOL A VÖLGYTŐL

## EGY KÉPZELT LÉNY TERVEZÉSE - CASE STUDY

ELMÉLET ÉS GYAKORLAT KÖZÖTT

A KIINDULÓPONT - EGY VÍZIÓ

A VÍZIÓ KONCEPCIÓVÁ ALAKÍTÁSA

ARO HELYE A KÉPZELT LÉNYEK PANTHEONJÁBAN

ARO: REALIZMUS, DE MIHEZ KÉPEST?

ALAPKÉRDÉSEK

KÖLTSÉGVETÉS - TECHNIKA - ESZTÉTIKA

a sziluett

a fejforma

az arc arányai

az orr és annak hiánya

a szem környéke

a száj

a bőrfelület

FORGATÁS

ÖSSZEFOGLALÓ

JEGYZETEK

BIBLIOGRÁFIA

# BEVEZETÉS

## LUMIERE – MELIES / KÉT ATTITÚD

Két ősi vágy az, mely alkotói motiváció és befogadói diszpozíció szintjén a művészetek történetét végigkíséri: a létező minél élethűbb megörökítése az egyik, valami sosem létezett létrehozása a másik. A megörökítés vonzása a halhatatlanság vágyához köthető, a nemlétezőé a teremtéséhez. Mindkettő isteni privilégium.

Ez a két atavisztikus vágy a mozgóképek bölcsőjénél azonnal, azonos erővel jelent meg. A világ önfeledten vetette bele magát az új játékszer adta lehetőségekbe – rögzített és fantáziált: a film első pillanattól dokumentál és mesél. Az azóta eltelt több mint száz évben a filmművészet és filmipar minden korszakában más-más keretek között és súllyal, de folyamatosan jelen van mindkét attitűd. Néha szektás harcban állnak egymással, más időszakokban dacosan nem vesznek egymásról tudomást. A mai mozgóképes világban a két szempont egy-egy munkán belüli keveredése, és eddig nem tapasztalt mértékű, radikális távolodásuk egyaránt megfigyelhető. Kényszeresen dokumentálunk, „élőben” követünk háborút, katasztrófát, személyes intimitást, ugyanakkor soha nem látott módon teret nyert a kultúrán belül a képzeletbeli.

Mesterséges világok számtalan, ember által alkotott mesterséges hőse tolakodik be mindennapjainkba, és formál igényt figyelmünkre és szeretetünkre. Előmerészkednek a régi, jólismert alakok a mesékből, mítoszokból vagy a ponyva közelmúltjából, kopott ruhájukat újabbra, fényesebbre cserélve, de osztozniuk kell a figyelmen a kulturális hatások akadálytalan keveredésének számtalan új hősével is. Vizsgálatunk szempontja elsősorban az alkotóé, aki hiteles hangon próbál megszólalni ebben a nyüzsgő, folyamatosan változó közegben. Helyzete egyszerre irigylésre méltó és ijesztően bizonytalan. Munkájában ma lehetősége nyílna, hogy elemi késztetéseit önfeledt, szertelen formában élje ki (nagy étvágyú és nyitott mozgóképek-fogyasztó közönség nőtt föl körülötte az elmúlt években), de kulturális rögződései, saját szakmájával kapcsolatos hiedelmei, az őt körülvevő kulturális tájkép gyors változásának nehézkes követése akadályozzák ebben.

## A FILM ELŐTT

Az ókortól fogva maradtak ránk konkrét nyomai annak a váagnak, mely, ha csak az illúzió szintjén is, de az élettelen élővé, alkotójától függetlenül cselekvő lényé szeretné varázsolni. Galateától a Gólemig sokféle módon, változó hangsúlyokkal mindig megjelentek e vágy (és veszélyeinek) kivételései. Hasonlóan erős volt a vonzása egy saját, mesterséges világ megalkotásának is – ha ez a toposz rejtettebben követhető is.



Versailles, XIV. Lajos udvara, L'Île Enchantée metszet

Míg a filmnél mára a csoda mindennapivá vált és a hangsúly áthelyeződött arra, mit is csinálnak teremtett lényeink mesterséges világukban, a film előtti találmányok sokasága elemi formában szolgáltatotta ezt a bűvöletet. Mondhatjuk úgy is, a film előtti korokban nem egyszerűen nem volt mozgókép: a mozgókép hiánya létezett. A film, megszületésével kielégített egy eladdig mindig jelenlévő hiányérzetet, nyugtalanító fogyatékoskosságot. A dolgok mintegy helyükre billentek. Olyan világban élni, ahol létezik mozgókép, magától értetődő. Olyanban, ahol nincs, nem az.

## A JELEN – ÉS BENNE A FILMKÉSZÍTŐ

A digitális forradalom mélyrehatóan átalakítja a társas- és magánélet szféráját, azt, hogy hogyan éljük az életünket és hogyan gondolkodunk róla. A kulturális, kommunikációs átrendeződésben központi helyet foglal el a kép, s ennek nyomán változik a mozgóképhez való viszonyunk is – a befogadói és a készítői egyaránt (a kettő sok ponton átfedést mutat).

Két, szorosan egymásba fonódó folyamat nyomait viseli magán a jelenlegi mozgókép és nem mindig világos számunkra, a folyamat aktív résztvevői számára, hogy mi minek a hatása. Az egyik (kisebb léptékű) folyamat a mozgóképes műfajok belső önfejlődése (mely, természetesen dinamikus kapcsolatban van környezetével). Ez az, amit minden kifejezési forma esetében hagyományosan vizsgálni szoktunk. A másik az a nagyobb léptékű és egyelőre senki számára nem belátható kulturális korszakváltás, mely, anélkül, hogy ebbe a képpel, mozgóképpel foglalkozóknak komolyabb beleszólása lenne, egy kép-centrikus, képpel kommunikáló világ körvonalait rajzolja ki. Mi, utasok a gyorsvonat étkezőkocsijában, nem mindig tudjuk eldönteni, hogy mi az, ami a vagonban történő mozgás eredménye, s mi az, ami a vonaté.

Itt, az „étkezőkocsiban”, a filmgyártásban az egész gyártási folyamat éppen újradefiniálódik, a hagyományos szerepek feloldódnak, átalakulnak, határvonalaiik egybemosódnak. A vizuális effektek kitörnek valaha gondosan elkerített kis rezervátumukból, és a filmkészítés minden fázisában, a tradicionális „stáb” minden posztján komoly változásokat generálnak. Másfajta logisztika, a kompetencia és felelősség másfajta felosztása, mindehhez másfajta munkatársi, alkotói attitűd, személyes hozzáállás társul.

A jelenség egyszerre bűvöli el és riasztja meg a filmkészítőket. Az elvárások az új technika lehetőségeinek tekintetében időnként irreálisak, a gyanakvás és ellenszenv pedig néha a korai kapitalizmus géprombolóinak lelkiállapotához hasonlítható. Több értelemben is a kezdetek tipikus gyermekbetegségeivel küzdünk, de kiváltságosaknak is érezhetjük magunkat mi, filmkészítők. Egy hatalmas léptékű kulturális átalakulás lök egy csapat kócos, tétova, mereven önérzetes, még a „mozi halálán” duzzogó és kesergő filmet a kulturális színtér közepére. A hagyományos filmkészítők zavarodottan toporognak a friss reflektorfényben (ha egyáltalán észreveszik), az új technika fiatal lovagjai sokszor brutálisan tudatlanok – a „jobban tudom” gögje mindkét póluson működik. Egy új kezdet már sokszor látott összes szimptomáját produkálják – produkáljuk. Kivételt az animáció képvisel. Az alkotók felismerték, és intelligensen, kreatívan használják ki műfajuk jelentőségének megváltozását.



A pionír-korszak végét jelzi, hogy mostanában lassan kezd megnövekedni az érdeklődés a filmművészet és filmszakma által felhalmozott tudás iránt, a játék-készítőket például az utóbbi öt évben elkezdte erőteljesen érdekelni az operatőri mesterség, a világítás, a dramaturgia. Az archívumok (a koraközépkori kolostorok másolóinak elszántságával) őrzik a filmkultúra értékeit, s a megtört hagyomány egybeépülése, új alapokon, előbb vagy utóbb végbemegy majd. Mindannyiunknak, készítőknél és fogyasztóknál egyaránt az az érdekünk, hogy ez minél előbb és minél enyhébb veszteségekkel menjen végbe. Ezen írás néhány szempont felvillantásával ehhez az összeépüléshez szeretne hozzájárulni.

## A MEGKÖZELÍTÉS MÓDSZERÉRŐL

A kifejtés módszere nem történeti és nem enciklopédikus igényű. Bár számos ponton érinti a kultúrtörténeti előzményeket, és néhol kitekintést nyújt a társtudományok (szociológia, antropológia, esztétika, filozófia, genetika, bioetika stb.) területére, a szöveg szorosán követi fősodrát, s e referenciák csupán rövid utalások formájában jelennek meg. Az írás így szándékunk szerint alkalmas arra, hogy nagyon különböző szakmai háttérű és érdeklődésű olvasók a saját területükön továbbgondolják az olvasottakat, s esetleges visszajelzéseikkel gazdagítsák azt. A gondolatmenetet mindenütt csupán néhány, gondosan kiválasztott példa kíséri, mintegy irányjelzőként szolgálva. E megközelítés célja az volt, hogy tömör, de komplex módon egy-egy fontosnak ítélt terület, szempontrendszer látóköribe kerülhessen anélkül, hogy gondolatmenetünk fő vonalától messzebbre kellene kalandoznunk.

A szöveg aktív befogadói attitűdöt feltételez, állandó kiegészítésre inspirálva az olvasót. Minden fejezet, minden bekezdés egy-egy „hiányos ábra”, mely szándékunk és reményeink szerint azon a határon mozog, hogy még épp kiegészíthető legyen. A dolgozat egységben kezeli a mozgóképes média minden szegmensét, mely a „mesterséges” kapcsán relevanciával bír, de megcélzott közege a játékfilmes szakma. Írásunk célja e közeg számára gyakorlatban is használható megállapításokat tenni.

A sokat idézett kifejezés szerint az új kultúra szavai a képek – gondolatmenetünk pedig a mozgókép körül forog. A tanulmány írott formája így önmagában véve is némiképp anakronisztikus. Egy narrált, mozgó és állóképes formátum az idézett szerzők teljes műveinek csatolt linkjeivel megfelelőbb lenne. A gondolatmenethez választott illusztráló (e kifejezés is árulkodóan inadekvát) képek mennyiségében önmérsékletet tanúsítottunk, hogy a hagyományos szöveg-befogadást ne zilálják szét túlzottan. A mellékelt mozgóképes linkek elektronikus és internet – közeli olvasást feltételeznek, a jelenben és a közeljövőben érvényes módon, mivel ezek a hivatkozások idővel

megszűnhetnek, forrásaik elnevezése változhat. Csatolásukat a téma jellege miatt fontosnak tartottam.

A munka egy hosszabb kutatási folyamat egy fázisát mutatja. Következő állomása a *mesterséges világok* alkotó és néző (felhasználó) közötti paktumainak feltérképezése. Az ehhez kapcsolódó alfejezetben a kutatás fő irányát, meghatározó szempontjait ismertetjük.

A szöveg nyelvezete, hangvétele az ismeret-terjesztéshez és a kötetlen szakmai eszmecseréhez áll közel. Célszerűbb és őszintébb ez olyan embertől, aki az ezen írásban tárgyalt kérdésekkel elsősorban nem elméleti területen találkozott.



# MESTERSÉGES VILÁGOK

## KITEKINTÉS



*„Valaha, ha el akartál adni egy filmtervet, nem volt másra szükséged, mint egy jó történetre, mert mindenki tudta, hogy a jó film alapja a jó történet. Azután, a sequelek megjelenésével egyre inkább egy jó hőst kellett hoznod, hiszen egy jó hőssel számos jó történet lehetséges. Mára már, ha el akarsz adni egy tervet, egy világot kell hoznod, mert abban számos érdekes hős élhet, akikkel számos jó történet lehetséges”*

Henry Jenkins, *Convergence Culture*,<sup>ii</sup>  
idézet egy hollywoodi forgatókönyvírótól

## WORK IN PROGRESS

Ez a fejezet folyamatban lévő kutatásunk gondolatmenetének főbb csapás-irányait, megvizsgálandó előfeltevéseit mutatja be. A kutatás középpontjában az emberi teremtő-gesztus mélyebb megértése áll. A megközelítés módszere jórészt a Gestalt művészet-pszichológiai elméletéhez köthető, a nézőpont, mint e munka többi fejezetében is, a mozgókép készítő szakemberé. Annak ellenére, hogy az alkotóval foglalkozunk, kiindulási pontunk a befogadóé: milyen feltételekkel hajlandó egy mesterséges világot elfogadni, egyáltalán, *miért* fogadja örömmel egy ismeretlen embertársának személyes tákolmányát. Munkánk címéhez hűen alkotói fantázia, befogadói nyitottság és a kettő között közvetítő technika hármásának dinamikus kapcsolatrendszerét vizsgáljuk. A téma nagy – túl nagy is. Hosszabb mérlegelés után végül szűkítés helyett több terület jelzésszerű érintése, állítások helyett irányok vektor-szerű kijelölése mellett döntöttünk, a (személyre szabott) eredő megkeresését az olvasóra bízva. A kutatás gyakorlati célja segíteni a mozgóképes alkotókat és szakembereket abban, hogy a “világ – készítést” tudatosabban ugyanakkor oldottabban, bátrabban gyakorolhassák.



*Fritz Lang / Frau im Mond, forgatás*

## DESIGN, BUILD AND RUN! VILÁG-BARKÁCSOLÁS

Edison studiójának egyik első, 1893-as, 40 másodperces filmje, a Blacksmith Scene (kovácsműhely). A film, a címnek megfelelően egy kovácsműhelyt ábrázol, három emberrel, akik úgy tesznek, mintha kovácsolnának, kovácsok lennének. De a helyszín nem egy kovácsműhely, hanem Edison Black Mary nevű stúdiója, a szereplők pedig, a dokumentumok tanúsága szerint nem kovácsok, hanem épp ráérő munkatársak, a munkadarabot, amin „dolgoznak”, soha nem használta később senki – hacsak nem kellének.

<http://www.youtube.com/watch?v=7usdl JnC-o>

Nem lett volna egyszerűbb fogni a kamerát, és elballagni egy igazi kovácsműhelybe? Nem lett volna izgalmasabb megörökíteni, hogyan dolgozik három valódi, gyakorlott kovács? Meglesni, hogyan jön létre egy valódi használati tárgy? Miért kellett odahurcolni üllőt, kalapácsokat, betanítani, beöltöztetni embereket, hogy tegyenek úgy, mintha...? Milyen fajta közös igényt elégít ki a kreált világ, miért ilyen magától értetődő természetességgel nyúl ki ebbe az irányba az alkotó képzelet azonnal, egy olyan találmány esetében is, aminek legfőbb újdonsága éppen abban rejlik, hogy pontosan rögzíti és megőrzi a jelent, ami visszavonhatatlanul, örökre elenyészik? A teremtés elirigyléséről van szó, a saját határait állandóan feszegető ember örök vágyáról. Edison és riválisainak filmcskéi után azonnal megjelent Griffith, Melies (zseniális) naivitása után Aben Gance. Az ügyes bűvész után a szinte korlátlan hatalommal rendelkező „teremtő”. Álljon itt a SIM CITY 4 (város-építést szimuláló stratégiai játék) egy árulkodó reklámja!

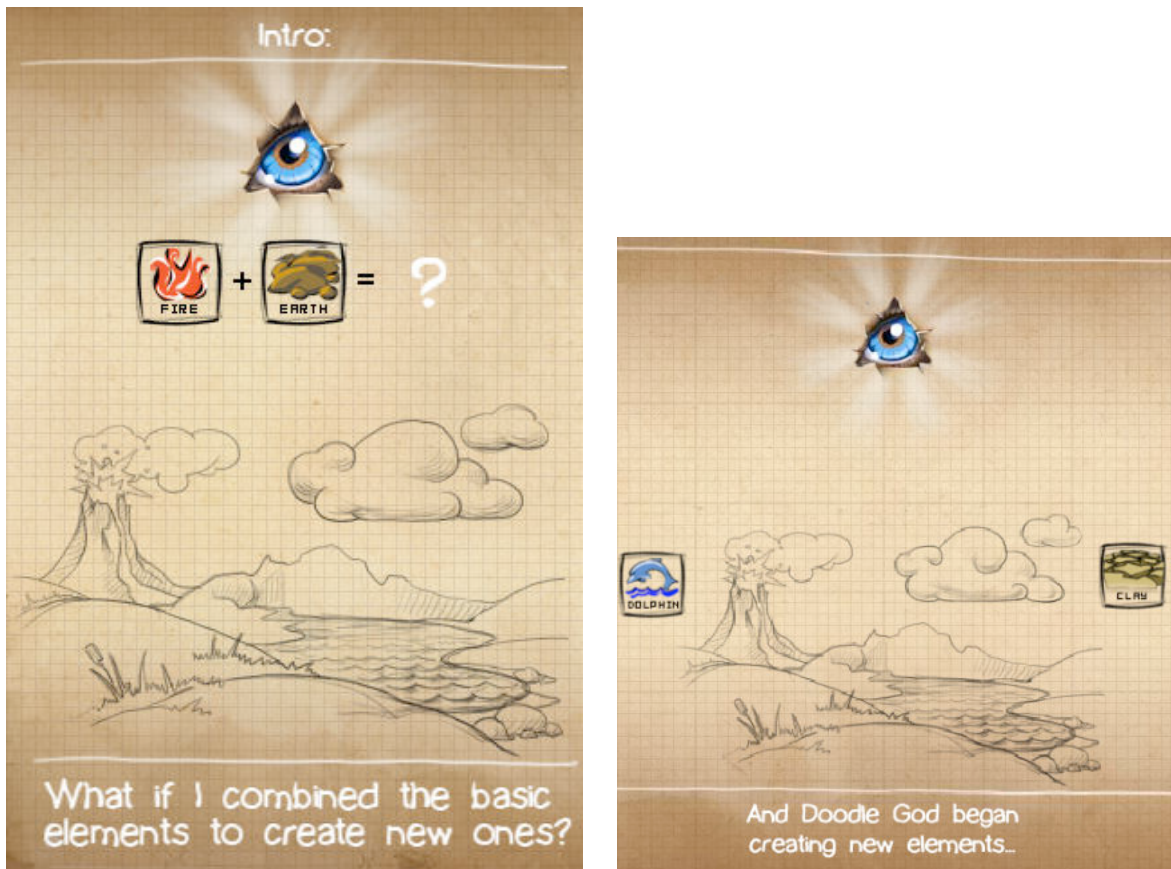
<http://www.youtube.com/watch?v=ymVVgSFrP9I&feature=related>

A főszereplő férfi a semmi közepén, a gomolygó felhők felett határozott kézmozdulattal szétválasztja a vizeket. És lőn szárazföld, vegetáció, épületek, nyüzsgő, zakatoló metropolis. Nem rajzasztal mellett, tervezőmérnökként, tudósként ábrázolják a főszereplő játékost. Nem látszik a munka, az erőfeszítés, a tervezés, mérlegelés, pedig erre majd mind szükség lesz a játék során, sőt, a fő örömet éppen ez az erőfeszítés okozza. Nem, mi egy teremtőt látunk. Meglessük Istent „akció közben”. „*Design, build and run!*” Tervezd meg, építsd föl és működtesd! Ez az a kihívás, ami előtt a jelen alkotói állnak. Ime, a Crytech új (szabadon hozzáférhető) pályaépítő szoftverének teasere, mely

becsapósan SIMCITY 6-ként hirdeti magát, hogy egy fordulattal felfedje, a bemutatott tájak nem egy játék előre elkészített terei – ezeket bárki elkészítheti magának, otthon.

<http://www.youtube.com/watch?v=rjAwwKvPhpQ>

A játék-világban külön műfajt képeznek az un. Isten-játékok (God Games), ahol mindenhatóként határozhatod meg a rád bízott nép, bolygó, univerzum életét.



*Két „screenshot” a Doodle God c. játék intrójából*

Az ironikus-felelőtlen, holmi digitális Anaximandroszként a négy őselemből dolgozó „Doodle God” (firkálgató Isten),

<http://www.youtube.com/watch?v=Qfm0Zvz9BjY>

<http://www.tapgamers.com/?p=1197> (fussuk át az elemek listáját!)

a „Black and White” állandó morális döntések között lavírozó játékos-istene (figyeljük a mindenható kezét!),

<http://www.youtube.com/watch?v=4mcVYD4vIRQ>

vagy a Spore gátlástalan genetikus kísérletezője,

<http://www.youtube.com/watch?v=mDUIDO-Njho&feature=relmfu>



a „Universe Sandbox” valódi Tejútrendszer - szimulációban garázdálkodó, fizikus-teremtője

<http://www.youtube.com/watch?v=Y5fy81Guodk>

<http://www.youtube.com/watch?v=IxxJ2z5ImPU>

után hamarosan megjelenik a játéktörténet egy legendás alakjának, Eric Chahinak<sup>iii</sup> ( Another World) az új játéka, a „From Dust”,

<http://www.youtube.com/watch?v=GDqfAJxekPU>,

ahol a természet elemi erőinek uraként alakíthatja a játékos a teljes fizikai környezetet, és így egy ennek kiszolgáltatott kis nomád törzs életét. Chahi így foglalta össze játékának fő vonzerejét, egyben azt is, mi indította a játék megtervezésére.

*"Szeretek homokvárakat építeni. Egyszerű dolog, gyerekes dolog, de mégis van valami mély természet és ember ilyen találkozásában: az ember teremtő képességében, ahogy összedolgozik a természettel, vagy épp ellene dolgozik a természet önreprodukciós tendenciáinak. Ott, abban a részben ember és természet között, ott van az a hely, ahol a mágikus, a megmagyarázhatatlan rejtőzik."*<sup>iv</sup> (ford., kiemelés E.I.)



*Eric Chahi / From Dust / Artwork 2011*

## VALÓSÁG A FILMBEN – A VÁLTOZÓ TITKOS PAKTUM

*„Egy állat számára saját természetes környezete és lakóhelye adott, az ember számára – ellentétben az empirikusok hitével – a valóság nem adatik meg automatikusan: ezt folyamatosan felszínre kell hozni, gondozni és óvni kell. Úgy tanultuk, szembe kell állítanunk a valót és a képzeletbelit, mintha az egyik magától értetődően a rendelkezésünkre állna, a másik pedig távoli, megközelíthetetlen lenne. Ez a szembeállítás téves. Az események valóban mindig „kéznél vannak”. De ezen események koherenciája – mert tulajdonképpen ez az, amit valóságnak nevezünk – a képzelet konstrukciója.”<sup>v</sup>*

A kutató pozíciójából néhány pillanatra a filmkészítő személyességébe átváltva: John Berger szavainak lényegét sokszor, sokféleképpen – talán kevésbé elegáns formában – megfogalmaztam én is. Lényegében egész filmkészítői munkám alapköve a fenti néhány sor, s azért válhatott azzá, mert magát az életemet is ennek jegyében éltem – élem. Az elkövetkező fejezetek megállapításainak számomra tehát személyes tétje is van: meghatározzák, hogyan dolgozzak, s bizonyos tekintetben azt is, hogyan éljek.

Egy adott időszak technikája értelmezhető úgy is, mint a társadalmi, kulturális közeg metaforikus erejű kifejeződése<sup>vi</sup>. Közeg és technika dinamikus kapcsolata meghatározza egy adott korszakban a világ érzékelésének módját, s e szemléleti változás fokozatosan végighullámszik a kozmológiai világtól a lakószobák berendezéséig. Egy kor narratív fantáziavilága is az éppen érvényes világ-metafora mentén bontakozik ki. Ahogy Henry Jenkins fogalmaz a mesterséges világok kapcsán,

*„A világ-készítés... olyanfajta alkotói folyamat, melynek végeredményeként a kialakított fikciós világ alkalmas lesz franchise-jellegű továbbfejlesztésre, olyan univerzum tehát, mely eléggé összetett és részletezett ahhoz, hogy sok különböző történetet lehetővé tegyen, ugyanakkor elég koherens is ahhoz, hogy minden egyes történetnél megmaradjon az az érzetünk, hogy az szervesen illik az összes többihez.”<sup>vii</sup> (ford. E.I.)*

Megállapításai (bár Jenkins itt egy konkrét piaci jelenség fikciós következményeit írja körül) vonatkoztathatók „valódi” világunkra is, melyben leéljük életünket, mivel annak értelmezése éppúgy fikciós belső munka eredménye. Egy-egy korszak tudománya, technikája, populáris és magas kultúrája

felfogható tehát egyfajta franchise-ként is, ahol a különböző „termékek” kimondva vagy kimondatlanul utalnak egymásra és hitelesítik egymást. (Mi azért inkább a metafora elnevezésnél maradunk most.)

A film százéves történetében ez a „nagy metafora” háromszor is átalakult, újra definiálódott. A XX. századi tudomány történetében a fizika, a számítástechnika majd a genetika erőteljes fókuszpontba kerülése jelzi ezeket a korszakhatárokat. Ahogy változik a közös metafora, és tolódnak át a hangsúlyok, úgy változik az, hogyan látjuk a világot (világokat), egyáltalán, *mit* vagyunk képesek meglátni. Ennek jegyében változott az elmúlt száz évben az is, hogy mit fogadtunk el hiteles, „valóságos” élménynek a moziban ülve. Az érdekes csupán az, hogy erről, tehát egy film, egy jelenet vagy épp a színészi játék hitelességéről a mindenkori jelen mindenkori lakói, rendezők, nézők, kritikusok (egy konkrét mű kapcsán) mindig, mint abszolútumról, kortól független adottságról beszélnek.



*The Day the Earth Stood Still 1951*





*The Day the Earth Stood Still 2008*

Pedig paktumok ezek, melyek nézők és filmkészítők között a háttérben, kimondatlanul köttetnek a valóság újra- és újradefiniálásáról. A résztvevők előtt is szemérmesen titkolt megállapodások, melyek néhány évre íratlanul is szigorúan és részletesen lefektetik a játékszabályokat: hogyan mesélhetsz nekem, hogy hajlandó legyek elhinni. Az új és új valóság-definíciók, bár a felszínen a technika fejlődésének köszönhetően az egyre valóságghűbb élmény irányában haladnak, valójában mindig egy-egy új, határozott redukciós műveletsor eredményei.

A társadalmi-kulturális környezet megszabta redukció önfelelt (és sokszor öntudatlan) használata mellett szükséges munkafázis az alkotó belső, személyes redukciója is. Ahogy egy adott kor, úgy egy személy is elhagyás és kiemelés –döntések sorozatán keresztül képes megmutatni magát, artikulálni egy gondolatot. Ez a kettőzött folyamat a „világ-építést” reflektív, a saját jelent tudatosan is újrafogalmazó munkává teszi, tudatos vagy ösztönös filozófiai állásfoglalások sorozata mentén alakul ki egy mozgókép (vagy játék) teljes világa. Azokban a mesterséges világokban, ahol ez a munkafázis hiányzik, elvész a kiemelés, a kiválasztás személyes gesztusa, ami pedig az emberi érzékelés-értelmezés mindennapi folyamatában kulcsszerepet tölt be. Ami számunkra fontos, azt részletgazdagabban látjuk, jelentősége a téren (és érzékelt időn) belül megnő. A fontos pillanatok ideje lelassul, a „bullet time” effektust minden erős stresszhelyzetet átélt ember ismeri. Agyunk (szellemünk, lelkünk) tehát folyamatosan és sokszor végletesen redukál, kiemel és elhagy, így artikulálja számunkra a világot.

<http://www.youtube.com/watch?v=64T319-PhDI>

Az alkotómunka nagy döntései természetesen nem patikamérlegen méricskélve jönnek létre, hanem egyfajta harmonikus táncban

saját közegünkkel. Az aktuális redukció maga a kor, melyben egy mű létrejön. Filmkészítőként, mesterséges világunk sikerét nagyban meghatározza az, hogy mennyire vagyunk ösztönös, konzisztens módon „benne” az éppen érvényes világ-metaforában. Ez ad a mindenkori fiatal alkotóknak különlegesen nagy energiát és hitelességet. Ahogy Kakuzo Okakura fogalmaz:

*„A műalkotás akkor érzékelhető a maga teljességében, ha hűséges a saját jelenéhez. Nem arról van szó, hogy ne kellene törődnünk az utókorral, de meg kell tanulnunk jobban élvezni a jelent. Nem arról van szó, hogy ne kellene tisztelnünk a múlt alkotásait, de meg kell próbálnunk asszimilálni őket jelen gondolkodásunkba.”<sup>viii</sup>*



Tárgyak 1986





Tárgyak / 1996



Tárgyak / 2008

## GESTALT – A MEGKÖZELÍTÉS MÓDSZERE

*„ a szépséget csak az fogadhatja be, aki mentálisan kiegészíti a részlegest.”*

*Okakura<sup>x</sup>*

Mitől működik egy mesterséges világ? Mi kell ahhoz, hogy a néző hajlandó legyen elfogadni, és terében, idejében, szabályrendszerében gondolkodni és érezni? Filmkészítő számára cseppet sem teoretikus kérdés – komoly tétje van. Elemzésünk a Gestalt elmélet művészetpszichológiai irányzatának alapvetései mentén halad (Wertheimer, ill. elsősorban Arnheim nyomán). Rudolf Arnheim posztmodern, mára már kissé porosnak tűnő kritikusaik<sup>x</sup> neofita értetlenségével szemben mi kifejezetten inspirálónak, a mai kép-centrikus „szép új világban” való eligazodás fontos vezetőjének tartjuk ezt a kérlelhetetlen, szenvedélyes tisztasággal gondolkodó esztétát és teoretikust. Richard Rorty (Arnheim fiatalabb kortársa) emblemikus alakja annak az áramlatnak, mely megpróbálta kijátszani a nyelvet a képpel szemben. Mára ez a fajta szembeállítás jórészt értelmetlenné vált.

*„A társadalom jelenlegi, konstrukcionista beállítottsága, melyet a poszt-modern áramlatok táplálnak, megerősíti egyoldalú nyelv – centrikusságunkat, mely szerint a nyelv mindenek előtt való alakító ereje mindannak, amik vagyunk.” (ford. E.I.) - Írja Kristie S. Fleckenstein 1996-ban<sup>xi</sup>.*

A hangsúlyok ma, tizenöt évvel később már a közbeszéd szintjén is messze tolódtak ettől, és Arnheim gondolatai egy olyan komplex közegben kelnek új életre (megtartva régi érvényességi területüket is) mely e gondolatok születése idején még nem létezett (elemei fragmentáltan, elkülönülve léteztek). Nem egyszerűen a mérleg nyelve billent a másik irányba, hanem egyfajta fúzió jött létre, ahol kép és nyelv dinamikus egységben értelmezhető legeredményesebben, s ez a fúzió a kép (illetve a nyelv) vizsgálatának eszköz- és szempontkészletére is vonatkozik.

A Gestalt teória terminológiájának alapfogalmai (hasonlóság, közelség, folytathatóság, kiegészíthetőség) végső soron lefedik ember mivoltunk (percepció-értelmező sajátosságai által meghatározott) befogadói tulajdonságainak mindegyikét. Ezek figyelembevételére alapvető feltétele annak, hogy egyáltalán követhetővé tudjuk tenni egy film cselekményét. Közülük a

kiegészítő hajlam (closure), az egész „kedvelésének” momentuma érdemel most számunkra kitüntetett figyelmet. Bár nem szorul illusztrálásra, mégis álljon itt egy példa: A Fallout 3, poszt-apokaliptikus számítógépes játék rövid trailerének nézése közben figyeljük meg, hogyan működik képzeletünk, milyen elképesztő mennyiségű és gyorsaságú munkát végez el agyunk a percepció – értelmezés – kontextus teremtés – új percepció – értelmezés módosítása – teljes kontextus újraértelmezése útvonalon rohángálva végig újra és újra. Ha figyeljük magunkat, közvetlen, spontán bizonyítékát *éljük át* Arnheim állításának, aki a percepció – értelmezés fázist mintegy egybetolja: percepció és gondolat egyszerre keletkezik, egymást feltételezi. Amit nem tudunk értelmezni, azt nem is látjuk.

<http://www.youtube.com/watch?v=zPt08UYmyMo&NR=1>

A látott trailer vélhetően kellemes érzeteket keltett bennünk. Mert kiegészíteni *jó*. Primer örömmel tölt el bennünket. Erre az adottságunkra biztonsággal és tudatosan építhetünk, amikor megalkotunk egy mesterséges világot. Minél több munkát adunk a nézőnek, annál nagyobb az öröm, ami pedig az érzelmi involválódás és tartós emlékezet legfontosabb előfeltétele. Feladatunk a kevés támpont mesterei kiválasztása – annak biztosítása, hogy egyetlen ponton se akadjon el a kiegészítő munka, kapjon elég plasztikus és erőteljes, információ-telített ingert a néző, de hogy el se lanyhuljon a túl biztonságos terelgetés miatt. Íme, itt egy profán példa Arnheim állításának igazolására (hogy percepció és gondolat egységet alkot): nézzük végig, és próbáljuk megállapítani, ki a gyilkos!

<http://www.youtube.com/watch?v=ubNF9QNEQLA&feature=related>

Ez a társadalmi hirdetés magának a percepciónak a természetével foglalkozik, ezért utólag is elnézést kérünk az olvasótól az iménti, félrevezető fogalmazásért, amire a hatás teljessége kedvéért kényszerültem. De térjünk vissza a Fallout teaserére! Az egyetlen, egyenletes tempójú hátrakocsizás minden pillanatában teljes világgá egészítjük ki azt, amit a képmezőben látunk. A trailer izgalma épp abban áll, hogy az egyre tágabb kép néhány másodpercenként a teljes kontextus revidálására kényszerít minket. A kép indulópontján superközeli színpadon szereplő figura jelentése az őt körülvevő világ átértelmeződése következtében folyamatosan változik. S most nézzük meg ugyanennek a játéknak egy másik, hosszabb trailerét!

<http://www.youtube.com/watch?v=iYZpR51XgW0>



Vajon melyik a hatásosabb? A második trailer alapötlete, hatásmechanizmusa ugyanaz, mint az elsőé, de hosszabb, így több vonzó elemet mutathat be a számunkra még ismeretlen világból. Elvileg ezt kellene jobban kedvelnünk. Hatásának ereje mégis alatta marad az elsőnek. A kontextus-váltások lomhábbak, kevésbé egyértelműek és inkább poén-szerűen működnek: érzékeink helyett intellektusunkat szólítják meg elsődlegesen. A váltások aszimmetrikusan követik egymást, a sok érdekes elem tarkasága tompítja az eredeti ötlet tisztaságát. A rövid változat szinte hipnotikus erővel behúz minket egy világba, a második vázlatosan megismertet velünk egy koncepciót. Alak és háttér dinamikáját az egyik pontosan, a másik pontatlanul használja.

A kiegészítés elve elválaszthatatlan az elemek *takarékos használatától*. A Gestalt elméletnek ez a másik elve az, ami munkánk szempontjából kiemelkedő figyelmet érdemel.



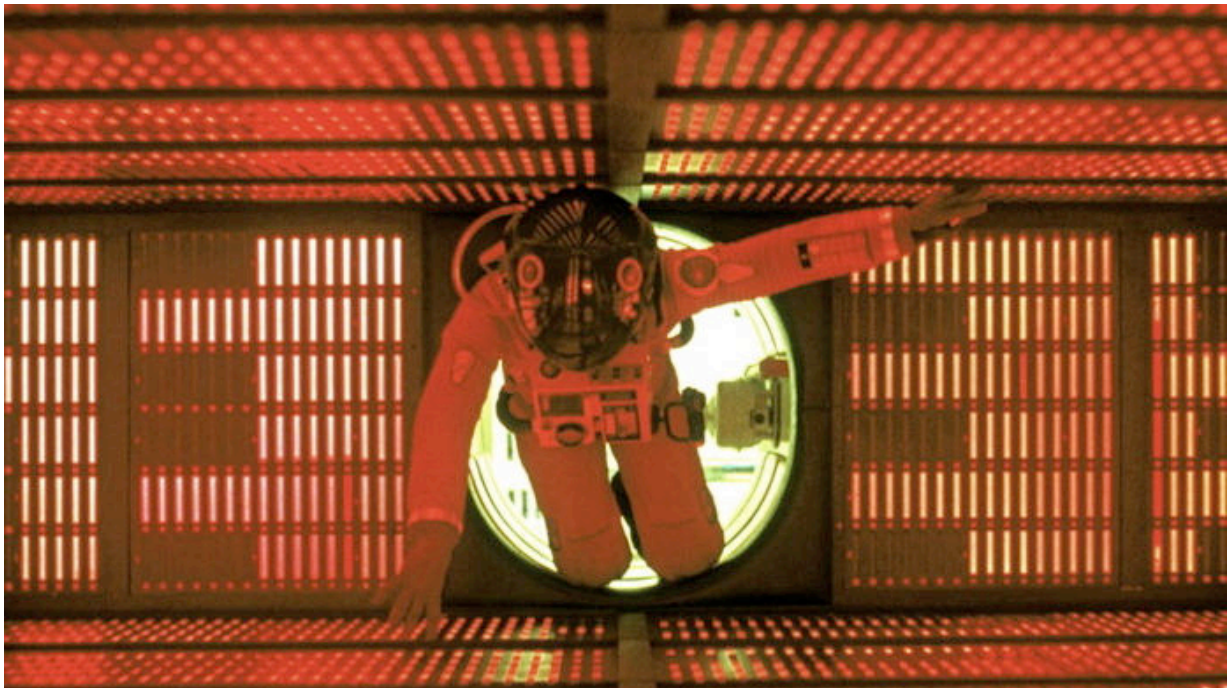
*Hokusai / Egy fa a Fuji hegy előtt 1816*

*„A gestalt elmélet strukturális ökonómiával és a kiegészítés elvével kapcsolatos gondolatai... visszaköszönnék a japán kultúra azon tendenciáiban, melyek hangsúlyozzák a lényegtelen eliminálásának fontosságát, az implicit megközelítést és*

építenek a néző aktív, cinkos részvételére” - foglalja össze a Gestalt és a tradicionális japán esztétikai alapelvek (különös tekintettel a 18 századtól elterjedt Ukio-e nyomatok) párhuzamát Roy R. Behrens<sup>xii</sup>.

Behrens nem a 19-ik század japanizmusának közvetlen, vizuális képzőművészeti hatásairól beszél, hanem a felfogás párhuzamáról, bár a Gestalt szemlélet kialakulásában elképzelhető, hogy áttételesen szerepe volt az elegánsan hatékony, lényegretörően poétikus fametszetek - a kísérletező impresszionisták magángyűjteményeitől a kispolgári otthonok dekorációjáig végighullámzó - száz éves sikertörténetének.

„Harminc küllő kerít egy kerék-agyat, de köztük üresség rejlik: a kerék ezért használható”<sup>xiii</sup> - idézi szintén Behrens<sup>xiv</sup> a Tao Te Kinget.



*Kubrick / 2001 Űrodüsszeia*

A film legnagyobb mesterei vizuális, dramaturgiai, strukturális szempontból egyaránt bátran alkalmazzák a kihagyás és az elemek ökonómiájának elvét munkájuk során, a néző aktivizálódó energiáit közvetlenül becsatornázza műveik összhatásába. Ezek a művek, mint hatalmas, mesterien kivitelezett radarerőgyűjtők gyűjtik be mindazok energiáit, akik nézik őket, s a megszorozott energiát azonnal vissza is sugározzák. Munkánk során az információ és kihagyás konzisztens együttese, játékos feszülése lehelhet életet világunkba.



## „DIFFERENT PLACE, DIFFERENT RULES” – A BARKÁCS KÉSZLET ELEMEI

Képzelt világunkat alapvetően meghatározza annak tere és szabályrendszere.

Ahogy Arnheim fogalmaz: *„Abszolút értelemben... egy gyermekrajz egyszerűbb, mint egy Tiepolo festmény. Ám figyelembe kell vennünk a viszonylagos egyszerűséget is, amely minden bonyolultsági fokon megtalálható. Ha az ember közölni akar valamit,...legalább két kérdés kell, hogy foglalkoztassa: melyik a legegyszerűbb szerkezet, amely megfelel a célnak (takarékoság), s mi a legegyszerűbb módja az ilyen szerkezet megszervezésének (rendszeresség).”<sup>xv</sup>*

Tervezett világunk kifejező ereje szorosan összefügg a takarékos eszközhasználattal, ezért hasznos megfigyelnünk, hány és milyen jellegű radikális alap-döntés jelöli ki egy-egy világ határait, működési szabályait, hányféle elemtől érezzük a világot teljesnek, otthonosnak, bejárhatónak és hitelesnek. Mit és mennyit kell megmutatnunk, hogy a néző akadálytalanul kiegészítse, hogy biztonsággal tudja, mi van a képhatáron túl – anélkül, hogy azt valaha megmutatnánk neki.

### A TÉR KIJELÖLÉSE

Definíciónk szerint dolgozatunk szempontjából világnak nevezhetünk minden olyan teret, mely az ember (vagy másfajta hős) valamennyi alapvető élet- és reprodukciós funkciójának gyakorlására lehetőséget biztosít. Ilyen értelemben egy galaxis és egy börtöncella egyaránt lehet teljes világ. A teljességhez szükséges elemeket másképp is meghatározhatjuk: intim tér, közösségi tér, s legalább három repetitív, azonos funkciójú térelem, valamint ezeket összekötő utak, átjárók vagy valamilyen, ezen elemeket térben egymáshoz képest értelmező közeg. Ezen elemek megléte és egymással harmonizáló mennyisége biztosítja, hogy ne egy nagyobb világ szeletének, hanem teljes világnak érzékeljük, amit látunk. Ezt kiegészíti végül magának a határnak a pontos definiálása. Tudnunk kell, mi az, ami a világunkon kívül van, ami már nem az – így megerősödik a

tudásunk arról, ami belül van.

Vizsgáljuk meg közelebbről a világ-építés egy mesteri példáját! Kubrick Shining-jának világtól elzárt, hegyi szállodája műteremben épült föl. A szálloda több száz szobájából összesen hármat látunk. De mi, nézők tudjuk, hogy a folyosó csukott ajtósora mögött ezekhez hasonló szobák vannak, nem pedig kábelek és üres műterem, ettől a biztos, zsigeri tudástól nem fog minket eltéríteni semmi. És nekünk van igazunk. Mert a Shining szállodája, ez az élő, funkcionáló egység valóban, a maga teljességében létezik. Kubrick részben a díszletépítő, részben a nézők segítségével épít fel egy komplex teret, egy teljes mikrovilágot, aminek fizikailag is megvalósított része csak szűk egyharmada annak a teljes térnek, amit érzékelünk. A fennmaradó kétharmadot mi, nézők tesszük hozzá. Műalkotás és annak ábrázolt tárgya, képzelt világ és annak mozgóképes megmutatása kapcsán idézzük ismét Arnheimet:

*„A különbség a dolgok és képük, a jelölt és jelölő között nem oly döntő, mint ahogy a mai filozófiai gondolkodás véli. Vegyük példának... a pre-Buddhista Haniwa figurákat, melyek fazekas agyagból készültek... Úgy vélem, lényegi mozzanat a művészet megértése szempontjából, hogy megértsük, ezek a figurák nem egyszerűen hasonlatosak a lovakhoz és emberekhez, hanem inkább azokkal egyenértékű, valódi dolgok, bár különböző karakterisztikával rendelkeznek. Mesteremberek készítették őket, nem a természet, és agyagból vannak, nem húsból és vérből.” (ford. E. I.)<sup>xvi</sup>*

A Shining szállodája tehát nem egy valódi szálloda ügyeskedő kópiája. Ez egy létező szálloda, de, ahogy Arnheim mondja, „eltérő jellemzőkkel” rendelkezik, mint a filmen kívüli világ szállodái. Ezt a megközelítést elfogadva a mozgókép-történet legendás tereit, világait (Rick bárjától Tativille-ig), mint vetített és képzelt interferenciájának stabil és időtálló termékeit érdemes újragondolni, újraértelmezni.

Az irodalommal összevetve állandó vád a filmmel szemben ez utóbbi konkrét mivolta, az, hogy nem hagy teret a saját fantáziának, így bizonyos agyi folyamatokat blokkol. Természetesen, alapvetően más történik filmnézés és regényolvasás közben, de az a tér, melyet a néző a felkínált töredékek elszórt kövein lépkedve önállóan bejár, kiegészít és kiterjedéssel, múlttal, élettal, szagokkal tölt meg, a vásznon csak nyomokban látható.

Visszatérve Kubrickhoz: a *Shining* helyszíne nem csupán egy szálloda, hanem egy (kontrollálható, bejárható) teljes világ, mert kicsiben egy szálloda az összes világ-elemmel (különböző funkciójú terek együttesével) rendelkezik – s így vonatkozik rá minden, a mesterséges világokkal kapcsolatos megállapításunk.



*Kubrick / Shining / 1980*

Nézzük, milyen, a Gestalt által definiált eszközökkel dolgozott Kubrick! A *Shining* egyik legerősebb művészi döntése a repetitívitas. Kubrick nem igyekszik tompítani, változatosabbá tenni a minden emeleten kilométer-hosszan egyforma szállodafolyosókat, hanem kihangsúlyozza őket, esztétikai, s ezen keresztül fontos dramaturgiai elemmé emeli. Párhuzamot épít a főszereplő, Jack Nicholson belső, egyre inkább transz-szerű, beakadt, repetitív tudatállapota és az őt körülvevő tér repetitívitas között. A takarékoság elvének végletes alkalmazásával Kubrick mintegy megágyaz a képzelet vad kitöréseinek – sőt, ezeket elviselhetetlenségével szinte generálja a repetitívitas. Ugyanez a minimalizmus teremti meg, mint háttér, a kisfiú látomásainak erejét.

Richard T. Jameson így ír arról a híres, hosszú travellingől, mely a kisfiú triciklijét követi a szálloda folyosóin:

„Hát persze, hogy van benne egy csomó travelling, végülis, Kubrickról beszélünk, nem? Mi az újdonság ebben? – mondják. Pedig a Shining travellingjei sokkal többre vállalkoznak, mint, hogy kielégítsék a rendező vonzódását a technikához (egy akkor még újnak számító módszerrel, steadycammal készült – megjegyzés: E.I.) vagy, hogy bemutassa a Napoleoni igénnyel épült díszletet. Ez ( a travelling) megszemélyesíti a teret, a történetben bűvő potenciált térbe vetíti ki, feltérképezi a filmmel szemben keltett várakozásaink feltételrendszerét a neogótikus környezetben belül, egyben meghatározza annak léptékét is.”<sup>xvii</sup>



Kubrick / Shining

A „closure”, a takarékoság elvét a monotonitás stíluselemmé emelésén túl a szállodán belüli helyszínek kiválasztásánál is tetten érhetjük. Gondoljuk végig: vajon, ha három szoba helyett nyolcat épít fel díszletben (és mutat meg nekünk) Kubrick, akkor pontosabb, teljesebb képünk lenne az egészről? Esetleg más méretűnek képzelnénk a szállodát? A válasz egyértelmű nem. Viszont, teljesség-érzetünk valamiképpen bizonyára sérülne, ha mondjuk, csak folyosókat látnánk, és Kubrick kihagyná (hisz oly drága felépíteni) az előcsarnokot, esetleg nem mutatna semmit az étterem konyhájából. Amikor tehát megalkotjuk tengeralattjárónkat, szigetünket vagy képzeletbeli bolygónkat, fontos, hogy az eltérő funkciójú helyek mindegyikéből legalább egy kis részletet mutassunk (néha elég csak messziről rálátnunk), az ismétlődő funkciójúakból (szoba, lakóház, vasúti kocsi stb.) pedig éppen *hármat*.

*Ez utóbbi állításom (a három, repetitív elem szükségessége) még igazolásra, alaposabb alátámasztásra szorul, munkám folytatásában ezt szeretném elvégezni.*

A részletes bizonyítást tehát későbbre hagyva álljon itt egyetlen további példa a zseniális Trauner Sándor egyik munkájából! A filmet megnézve ellenőrizhetjük, hogy Billy Wilder „The Apartment” c. filmjének egyik meghatározó helyszínén, az iroda teremben a számtalan munkaállomás közül pontosan háromról látunk közeliket az egész film során.



*Billy Wilder / The Apartment / 1960*

Az egy különlegessége a kettő párban értelmezhetősége után a három a legkisebb mennyiség, ami a „sok” képzetének megfelel. S mint többször kitértünk rá, egy világ elemeiből a szükséges legkevesebbet tanácsos alkalmaznunk.

Kubricknál is bátrabb arányokkal dolgozott Fritz Lang láttatott és sejtetett tekintetében a Metropolisban. A földfelszín feletti várost, „Metropolist” az általam ismert leghosszabb változatában 153 percnyi hosszúságú filmidőből összesen 70 másodpercig látjuk! A restaurált kópia DVD kiadásának trailere szinte az összes snittet tartalmazza, ahol a makett-város látható.

<http://www.youtube.com/watch?v=7j8Ba9rWhUg>

Ez a makettvilág (éjjeli és nappali megvilágításban) hat és működik a háttérben minden földalatti, vagy kilátás nélküli belső helyszínen játszódó jelenetnél. Tudjuk, hogy amit éppen látunk, kicsiny, jól elhelyezhető része annak a nyüzsgő világnak, amit csak másodpercekre láttunk felvillanni.





*Fritz Lang / Metropolis / 1927 makett - műterem*

Involválás helyett ironikus lábjegyzet formájában tiszteleg Michel Gondry Lang Metropolis előtt „Az alvás tudománya” c. filmjében. Gondry filmjének WC papír-gurigákból összetákolt makettje hangsúlyozottan infantilis. De vajon melyikük attitűdje gyermekibb?



*Michel Gondry / Az alvás tudománya 2006*

Gondry, minden image-alakító igyekezete ellenére, nem az önfeledt gyermeki spontaneitás mestere, világa mindig önreflektált, ironikus, kifejezetten értelmiségi attitűdű, „gondolkodó” világ. Makett-asztala is több rétegű kulturális referencia, bármilyen önfeledtnek van álcázva. Fritz Lang azzal a fajta ős naivitással mozgósítja briliáns mesterségbeli tudását, mely csak a legnagyobb formátumú alkotóknak engedtetik meg.

Világunk terét sokféle módon definiálhatjuk. A pusztán információ megadásán túl az információ adagolásában, visszatartásában megmutatkozó találékonyság nemcsak dramaturgiai fogás, mely filmünk hatásosságát növeli, de maga is tér-építő, világépítő elem. Ahogy Kubrick *Shining*-ja kapcsán kifejtettük, a nézővel összefogva komplex virtuális tereket építünk, így mindaz, amit a néző képzeletének stimulálására, mint hatást bevetünk, effektív térépítő energiaként beépül világunk egészébe. A *Shining* első perceiben a légi felvételen, minden lakott helytől messze, egy hegytetőn elhelyezkedő hatalmas szállodaépület képe azért is különös jelentőségű, mert amint belépünk az épület kapuján, egészen a film drámai végkifejletéig soha nem lépünk ki rajta újra. Kint és bent végletes feszülése tartja egybe a művet.



Fordított, de hasonlóan hatékony módszerrel dolgozik Luc Besson az Ötödik elemben. Elnyűtt taxisofőr főhőse egy mulatságossáigig végletesen kompakt lakókapszulában él. Reggeli toalettjének koreográfiája egyrészt felkészít arra a világra, ami odakinn vár minket, másrészt, a szűk tér és a profánul egyszerű történések után a kinti világ méretei és mozgalmassága fokozottan hatnak kiéheztetett érzékeinkre. A kontrasztokkal egyébként oly bátran operáló Besson nem véletlenül helyezte a szőke, világos bőrű Bruce Willist egy vajszerű fülkébe, melynek mennyezete és padlója is összeolvad a falak anyagával és színével.



*Luc Besson / Ötödik elem*

<http://www.youtube.com/watch?v=En8IKTJEHTk&feature=related> (1 perc 20'-től)

<http://www.youtube.com/watch?v=7ceSOFkcCxg&feature=related>

Vessük egybe Besson egy jellegzetes látvány-pillanatával:



*Trauner Sándor díszletterve / Luc Besson Metro*

A cselekmény terének megválasztása a játék-világban élesebben merül fel, a tér léptéke és jellege komoly költségvetési faktor. A játéktörténet kiváló példákkal szolgál dolgozatunk fő témája, fantázia, technika és befogadó (ez esetben felhasználó) dinamikus egymásra hatásának bemutatására.

A hosszabb játékidőt, összetettebb pályát, és mindenekelőtt realisztikusabb ábrázolást megcélzó kilencvenes évek végi játékok zöme földalatti bázisok folyosórendszerében játszódott.



*Doom 3, folyosók*

A bázis egy teljes világ: néhány csomópont, vezérlőszoba megmutatásával az egyhangú, sötét folyosók is izgalmassá tehetők (minél több a sötét felület, annál kevesebb memóriára van szükség). A térelemek ismétlődése a helyszín sajátja, a kialvó fények, néha a zseblámpa használat természetesen következik a cselekmény jellegéből. Külön vonzerőt jelent, növeli a teljesség-érzetet, ha a cselekmény szempontjából lényegtelen, profánul mindennapi helyszín is bekerül a modellezettek közé (pl. mosdó, kávézó, konyha).



*Fallout 3, kávézó*



*Doom 3 tükör-jelenet*

A Doom 3 mosdó-jelenete méltán került fel külön, kiemelve a játékmenetből, a youtube-ra is. Egyetlen pillantás a tükörbe – és megváltozik az egész játék-élmény: a játék során először (és utoljára) megpillantjuk saját magunkat. Mágikus pillanat.

<http://www.youtube.com/watch?v=nJB8GdlG6UY>

A játék rövid időre műfajt vált: FPS (First Person Shooter) játékból TPS (Third Person Shooter) játékká válik. Triviálisnak tűnik a különbség, de ahogy egy nagyregény esetében is drámai felfordulást okozna az elbeszélő személyét egyes szám első személyből egyes szám harmadikba helyezni, úgy itt is drámai következményei vannak érzetben, az egész játék-élményről való gondolkodásban ennek a tükörbe-pillantásnak. A játékos, aki ekkor már órák óta (vagy, mint e sorok lassú, és ölésben mérsékelten ügyes írója, esetleg napok óta) bolyong a sötét földalatti folyosókon, ahol kizárólag negatív meglepetésre számíthat minden sarkon, az élmény kathartikus, az azt követő gondolatok pedig messzire vezetnek.

A gépek memóriájának növekedésével azután ezek a, reális élményt megcélzó játékok is kimerészkedtek a föld alól. A bázist, mint helyszínt felváltotta a város vagy sziget, a kapacitás további növekedése pedig már összetettebb természeti környezetet is lehetővé tett, ahol az eseményeknek egyre kisebb része játszódott éjszaka. (Természetesen, mindez azokra a játékokra vonatkozik, melyek a valóság maximalizálását gyors, valós idejű játékmene tűzik ki célul.) Az alábbi néhány link jól jelzi a folyamatot, ahogy a játékok elhagyják a Minotaurus labirintusát.

A Wolfenstein c. játék eredeti, 1991-es, akkor forradalmian számító, majd egy 2009-es változata egyaránt Hitler bunkerében, (egy földalatti folyosó rendszerben) játszódik.

<http://www.youtube.com/watch?v=CoputQdKh7U&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=0OxnQONxC8k>

Jól követhető dramaturgia, vizualitás és számítógép-memória összefüggése a Half Life játéksorozat esetében is. A Half Life 2 (különlegesen konzisztens és igényes vizuális design-nal készült) játék zömében egy városban (City 17), és nappal játszódik. Előzménye, a Half Life 1 helyszíne még egy földalatti kutatóközpont volt, a Half Life 2 későbbi epizódjai (Epizód 2 és a most készülő epizód 3) már a természetbe is jobban kimerészkednek.

<http://www.youtube.com/watch?v=n0l5N6Exjz0&feature=related>

Az epizód 3 helyszíne megint izgalmasan redukált, egy *hajó*, majd egy *sziget* (mindkettő redukált világmodell). Íme, a Half Life 3 trailere:

<http://www.youtube.com/watch?v=s-hFB9nTiKA&feature=related>

A Mirror's Edge tervezőinek ambiciózus, bevallott célja egy olyan látványvilág megteremtése volt, mely beég a játékos emlékezetébe, s kiemeli azt a kisrealizmus korlátolt igényével küszködő játékok tengeréből.

<http://www.youtube.com/watch?v=2N1TJP1cxmo>

A három alapszínre redukált, zömében fehér, mértani formák (épületek) között játszódó, éles, erős napfényben fürdő világ valóban kiemelkedő vizuális erővel rendelkezik. És, íme egy rajongói videó, mely a játékból inspirálódott. A videó abból az extrém –sport szubkultúrából (parcour) származik, mely egyben a játék világának inspirációs alapja volt. A kör összeér.



<http://www.youtube.com/watch?v=Jg53IDVS74M&feature=relmfu>

Az „Assassin’s Creed” az egyik legkidolgozottabb a valóság-hű játékvilágok sorában. Az arc, a mimika kifejező erejét, a hős személyességét áldozták itt fel a minél részletgazdagabb környezet érdekében.

<http://www.youtube.com/watch?v=kXu3pdxeKpQ>

A Battlefield 3 lélegzetelállító demója, mely kameramozgástól sound designig minden tekintetben a hollywoodi csúcsprodukciók világát kívánja realiztikusan megközelíteni.

[http://www.youtube.com/watch?v=2zw8SmsovJc&oref=http%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fresults%3Fsearch\\_query%3Dbattlefield%2B3%26aq%3Df&ytsession=4rzVThb3ozRYEKixk0QinrVVT6-nwQacecS2YCb1DAUz4vvhIOMU6MYnwBqx-Ogzk8ZhEDIH-StIuFtEB4\\_ZPh-dN6Be-WrFUtT8-Asm92kg6eTkNNoa3nk-uFaAGJqrOxUtjeK\\_RFnXq4y68GhGUa4xVnGYhB6exUZxYnpyHjFGr9bOTkxRXiM5e4e8xxx4aQ45Mc6COLNmqUJEtSl6nHkpeKqEiXY5fuHrLs6vcoUpP2GFxBaOPNFdk30bBnxwRG6Csce7BjVil-fxMtIZN467ct5njfQh2qSMho0hLc](http://www.youtube.com/watch?v=2zw8SmsovJc&oref=http%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fresults%3Fsearch_query%3Dbattlefield%2B3%26aq%3Df&ytsession=4rzVThb3ozRYEKixk0QinrVVT6-nwQacecS2YCb1DAUz4vvhIOMU6MYnwBqx-Ogzk8ZhEDIH-StIuFtEB4_ZPh-dN6Be-WrFUtT8-Asm92kg6eTkNNoa3nk-uFaAGJqrOxUtjeK_RFnXq4y68GhGUa4xVnGYhB6exUZxYnpyHjFGr9bOTkxRXiM5e4e8xxx4aQ45Mc6COLNmqUJEtSl6nHkpeKqEiXY5fuHrLs6vcoUpP2GFxBaOPNFdk30bBnxwRG6Csce7BjVil-fxMtIZN467ct5njfQh2qSMho0hLc)

A lassabb haladást, az állóképekben az ún. „point-and-click” módszerrel mozgást (és így ugyanannyi memória felhasználásával jóval gazdagabb vizuális világot) kínáló kalandjátékok egyik kedvenc helyszíne a sziget, ami par excellence világmodell. Emblematikus darabja ezeknek a játékoknak a MYST.



*Myst 5*



*Böcklin Toteninsel 1880*

Érdekes és tanulságos gyakorlat lehet számunkra Böcklin, később Toteninsel (A holtak szigete) címmel ismertté vált képének különböző verzióit, mint egy-egy lehetséges játék intrójának (bevezetőjének) kezdő képét elképzelni.



*Böcklin / Toteninsel / 1883*





*Böcklin / Toteninsel 1886*

A változatok közül itt most csupán hármat mellékelünk, az 1880-as ős-verziót, a harmadik változatot, 1883-ból és az 1886-os, utolsót. Kérjük, szánjanak rá néhány percet, és próbálják meg elképzelni, melyik szigeten milyen „kalandok” várják majd hősünket? Mit rejtenek a fák, a sziklába vájt folyosók? Lassan, óvatosan, rejtvényeket megfejtve haladunk majd előre egymagunkban? Vagy a csend, a kihalt part csupán csalóka előjátéka annak a pokoli tempójú élet-halál harcnak, ami bent vár minket? Vajon, a játék majd öniróniával kezeli a környezet sugallta erős hangulatot, vagy naívan komolyan veszi saját magát? Mit jelent az utolsó változat külső, tengerre néző sziklafalába vágott ablaka? Mit jelent ennek hiánya a többi változaton? A jobb oldali erkély (szintén az utolsó változaton), fehéren kirajzolódva a sötét ciprusok háttere előtt az elvagyódás jele, vagy praktikus hadállás? Mit jelent a sziklák és a fák egymáshoz viszonyított arányának változása az egymást követő változatokban? Mit jelent az égbolt és víz egybeolvadó, jeges napfényben fürdő háttere előtt feszülten várakozó sziget, és mit, a sötéten gomolygó fellegekkel borított ég, a vihar előtti táj? Honnan jön hősünk, milyen állapotban érkezik a szigetre?

A téma bő anyagot szolgáltathat egy hosszabb tanulmányhoz, s átélhetővé teszi azt, hogy milyen finomra hangolt műszerrel ( kultúránk által csiszolt érzékeinkkel) bánik ormótlan tudatlansággal a játékipar, s hogy milyen hatalmas, egyenlőre kevésbé kihasznált potenciál rejlik a vizuálisan műveltebb és tudatosabb tervezői megközelítésben.



## A TÉR ÉRZÉKELÉSÉNEK VÁLTOZÉKONY JELLEGE

Henry Jenkins a játékkészítés, a játékosok térhasználatának egy nagyon érdekes aspektusára hívja fel a figyelmet „*Complete Freedom of Movement: Video Games as Gendered Places*”(A mozgás teljes szabadsága: számítógépes játékok és nemileg meghatározott terek) c. cikkében<sup>xviii</sup>, összevetve lányok és fiúk eltérő térhasználatát. A lányok által játszott játékok terei jól körülhatároltak, átláthatók, kockázatmentesen lehet bennük mozogni, és a térelemek rendezgetése jelenti a fő játék-örömet. Nem véletlen, hogy ezeket a játékokat kedvelik a lányok: maguk is ilyen módon mozognak a homokozó – óvoda – gyerekszoba univerzumban. Jenkins érdekes ötlettel olyan, lányok számára vonzó esztétikummal és tematikával rendelkező játékok tervezésére biztatja a játékkészítőket, melyekben a lányok – legalábbis virtuálisan – átélhetnék a kockázatos, szabad, felszabadult mozgás élményét, s ez a tapasztalat azután visszahathatna mindennapi életükre is.

Térérzetünket (s így világban való jelen-levésünket) nemünkön és kultúránkon túl életkorunk is alakítja. Különlegesen erős és szép példáját látjuk ennek Kuroszava Álmodások c. filmjében.



*Kuroszava / Álmodások / a Rókakirály és kíséretének menete*

A film epizódjait, melyek a rendező belső tájain, pszichéjében játszódnak, két menet fogja keretbe. Az első, egy kisgyerekkori szorongásos álomban jelenik meg. Helyszíne beláthatatlan, határtalan erdő, hatalmas, öles fákkal. Ezek alatt vonul el a Rókakirály nászmenete, amire tilos bárkinek ránézni. A kisfiú elbűjlik, és megleszi a Rókakirályt, tudva, hogy ez tilos. A

tabut megszegve soha többet nem mehet haza, édesanyjától pedig egy kardot kap, mellyel öngyilkos lehet, ha nem sikerül elnyernie a Rókakirály bocsánatát.

<http://www.youtube.com/watch?v=4aQlRal3j4Y&NR=1>

A film vége, egy temetési menet, az ekkorra már öregemberré lett hős és a falu népe virággal és vidám zenével kíséri valakit utolsó útjára. Az első jelenet beláthatatlan szorongásával szemben itt felszabadult, túlcsonduló életszeretetet sugall a környezet.

<http://www.youtube.com/watch?v=8KijS1r9dHk> (3 perctől)

Ez a világ már nem határtalan és kiismerhetetlen, mint a gyerekkori, a végtelen erdőség helyett gondozott, ember által ültetett ligetet látunk, művelt, strukturált és bejárható léptékű a táj. A tér változása pontosan leírja azt, ahogy a világot érzékeljük életünk különböző szakaszaiban.

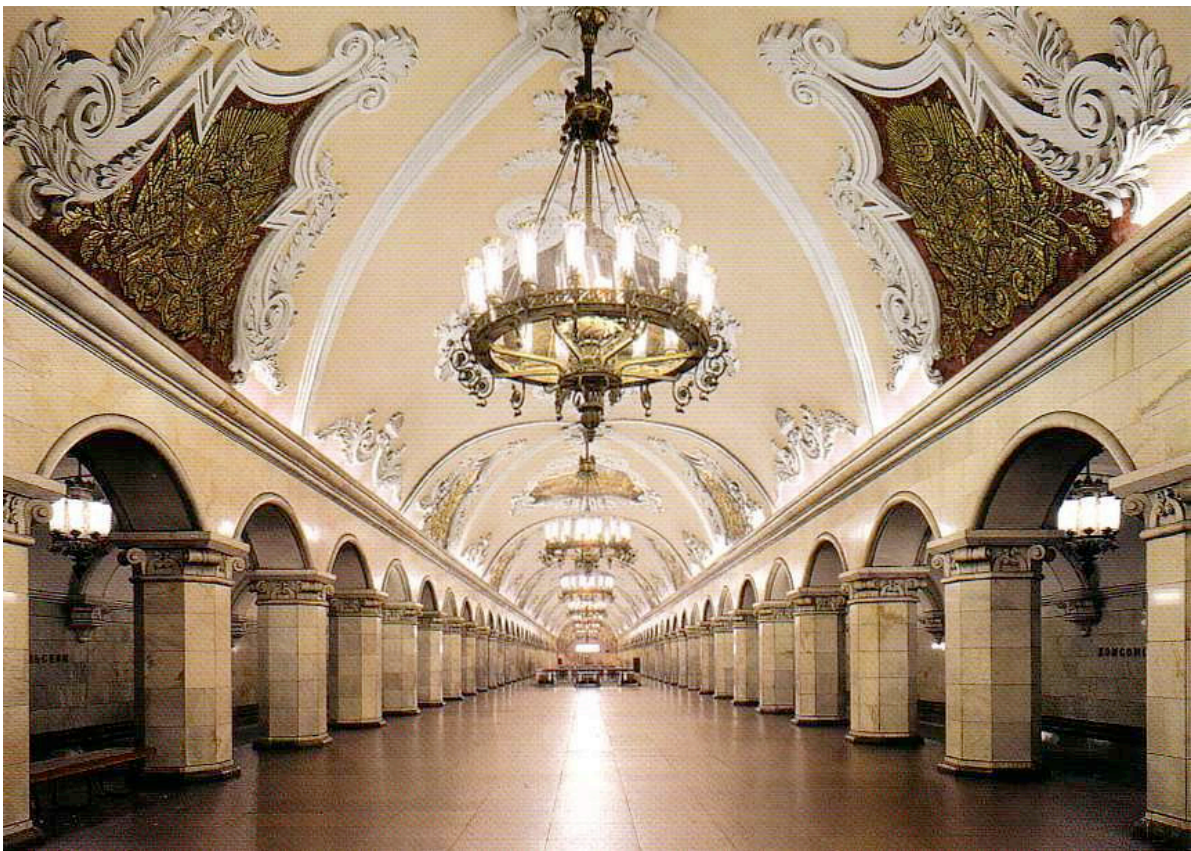
## A LÉPTÉK

Egy film első öt percében a néző olyan éber és kiélezetten érzékeny, mint a vadász, amikor belép egy ismeretlen erdő fáinak közé. A tér behatárolása, s a hős behelyezése legtöbbször automatikusan érzékelteti a világ léptékét is, ahol a történet zajlik. Ez megnyugtatja a nézőt, csillapítja eligazodást kereső, vibráló figyelmét. Amint ki vannak jelölve a dráma keretei, a belső tér hirtelen kiterjed, viszonyrendszert választunk, az „egész” megfejtése helyett a belső összefüggésekre, arányokra helyeződik a hangsúly, s az apróbb részletek is jelentőséget kaphatnak. Amíg ebben a tekintetben nem orientáltuk egyértelműen a nézőt, addig finom, a világ belső elemeinek viszonyára támaszkodó ötleteink, bármilyen sziporkázóak és bármilyen jó minőségben is sikerül őket kivitelezni, „pocsékba mennek”, csak a néző perifériális figyelmére van esélyük.

Ahogy például a knósszoszi palota tróntermének mérete (egy egyszerű négyzetméter-adat) érzékletes módon hírt ad arról, hogy milyen kiterjedésű volt a krétaiak világa, úgy a lépték megválasztása, a belső arányok és a részletezettség mértékének ehhez illő, következetes használata mind segít abban, hogy világunk ne hulljon szét néhány esetleges helyszínre.



*Kréta, Knossos, palota trónterem*



*Egy birodalmi központ helyszíne: a moszkvai metró egy állomása*



## SZABÁLYRENDSZER

Térjünk most rá másik kiemelt paraméterünkre, a világunkat meghatározó szabályrendszerre! Egy világot legalább annyira meghatároz működési módja, mint környezete. A téma beláthatatlanul nagy, ezért itt a legelemibb fogások megemlítésére szorítkozunk, s ezek közül igyekszünk minél hatékonyabb alkalmazásokat bemutatni. Saját, akár dokumentarista hűséggel megörökített világunk is lehet egy science fiction helyszíne – elég akár csak *egyetlen* szabályt megváltoztatunk benne.

<http://www.youtube.com/watch?v=T4tOvkvCvwQ>

David Lynch PS2 játékkonzol hirdetése (Bambi) egy számunkra minden tekintetben ismerős és hagyományos (hangsúlyozottan hagyományosan is fényképezett, vágott, zörejezett) világ. A szabály (hogy a keményebb anyag okoz sérülést a lágyabbnak, a nagyobb súlyú a könnyebbnek) megváltoztatása (amit persze, humora miatt mosollyal fogadunk) egyszerre nyugtalanító és vonzó világ küszöbére vezet minket: kiszámíthatatlan kalandokat ígér.

Jonathan Glazer, az egyik legkiemelkedőbb klip-rendező ugyanezt az ötletet emeli el Lynchtól. (Unkle/Rabbit in the Headlights)

[http://www.youtube.com/watch?v=cud\\_k9f6tqk](http://www.youtube.com/watch?v=cud_k9f6tqk)

Itt (a filozofikus hangvételen túl) a szabály-változtatás nem egy egyezményes, filmi valóságon belül történik, hanem egy dokumentarista stílusú (szintén szigorúan konstruált, de a konstrukció elemeit elrejtő, nem bevalló) „itt és most valóban megtörténik” – világban. Amikor a főhőst először üti el egy autó, és mozdulatlanul fekszik a földön, egészen biztosak vagyunk benne, hogy meghalt, s a klip majd nélküle folytatódik tovább. A meglepetés, a szabálytörés a hős feltámadása. A halálok és feltámadások egyre gyorsabb ütemben pulzáló, egy idő után egymásba folyó sorozata azután egyfajta transz-állapotot hoz létre, melynek mintegy kisülése az utolsó gesztus, a sovány, csupasz testen darabjaira zúzódó autó. Ez itt nem geg, mint Lynchnél, hanem valami végső feloldódás, ezer (belső) sebből vérző hősünk elgyötört testének apoteózisa. „... mert feltámadni épp olyan nehéz”, ahogy Nemes Nagy Ágnes írja.

És íme, egy nagy klasszikus, Zbigniew Rybczynski jólismert Oscar díjas rövidfilmje, a Tangó, ami a nagy számok (titokban



életünk minden mozzanatát meghatározó) törvényétől tekint el bamba következetességgel s az idő-dimenziót szivattyúzza ki világából – az eredmény frenetikus.

[http://www.youtube.com/watch?v=YmaZY\\_EPhLg&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=YmaZY_EPhLg&feature=related)

Michel Gondry Chemical Brothers / Star Guitar c. klipjében két, a valóságos világban egymástól független elemet rendel egymáshoz: egy zenei motívumot és egy bizonyos táj-elemet.

<http://www.youtube.com/watch?v=CBgf2ZxIDZk&playnext=1&list=PL55A6AC38DDF68C88>

Spike Jonze Fatboy Slim / Weapon of Choice c. klipje (az utolérhetetlen Christopher Walkennel), ami a maga idejében minden lehetséges díjat besöpört, szintén a legszürkébb normalitásból indul (és oda is tér vissza), közben pedig néhányszor revideálnunk kell, mi is lehetséges ebben a világban.

<http://www.youtube.com/watch?v=Y6MT20SW9Z0>

Spike Jones Adidas hirdetése a térre magára vonatkozó szabályainkat rúgja fel játékosan.

<http://www.youtube.com/watch?v=Zvqf3sF0b4>

Ugyanezt teszi – némi fontoskodással, de lenyűgöző minőségben Christopher Nolan az „Inception”-ben.

<http://www.youtube.com/watch?v=66TuSJo4dZM&feature=fvst>

<http://www.youtube.com/watch?v=5VDKVgvo8M>

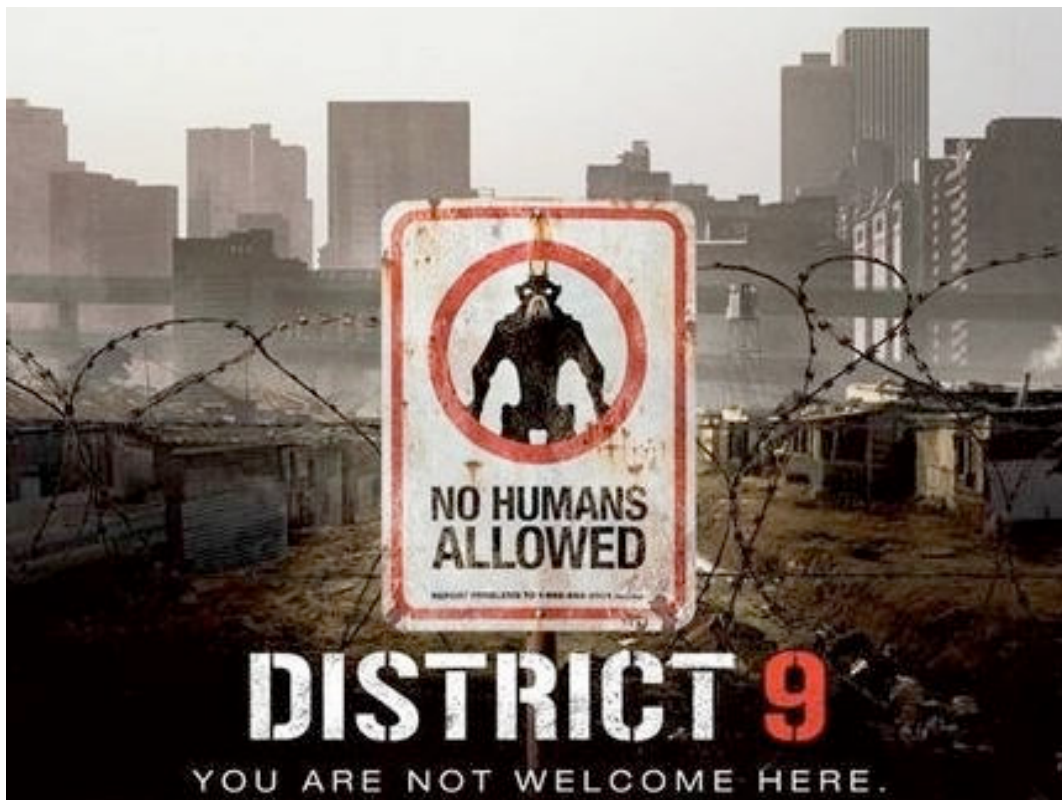


*Christopher Nolan / Inception 2010*

A gravitáció törvényével játszik egészen különleges mélységgel és eleganciával Jonathan Glazer a Radiohead számára készített Street Spirit c. klipjében.

<http://www.youtube.com/watch?v=IrTB-iiEcqk&ob=av2n>

Néha éppen az egészen elemi, „egyszeres fordítás” válik értő kezekben világ-generáló erővé. Ilyen film például a District 9. Ez a csodálatos science fiction érzéki, közvetlen, érzelmileg mozgósító módon szól – a mai valóságról. Arról a pokoli türelmetlenségről és agresszióról, amit az „idegen” jelenléte generál. Van, ahol csak szegregált iskolát és nyomort, van, ahol halált szán a többség a tőle különböző keveseknek. Egy ilyen üzenetet *hatásosan* eljuttatni nézők millióihoz hatalmas teljesítmény.



*Neill Blomkamp / District 9*

Nézzük, milyen eszközökkel fogott hozzá ehhez Neill Blomkamp elsőfilmes dél-afrikai rendező. Először is, teremtett egy világot, ami olyan, mint a miénk, egy szabályrendszer, ami úgy működik, mint a miénk. Csak, ami történik benne, az más. Vagy mégsem az? Ezen törjük a fejünket a film alatt. A néző lelke és intellektusa a film végéig folyamatosan munkában van, szünet nélkül összevet, különbséget tesz zsigeri, érzelmi és intellektuális szinten egyaránt. Ez a nézői nyugtalanság a

motorja az egész filmnek. Hogyan is éri el ezt Blomkamp? Néhány egyszerű „nem”-mel.

1. Alienek érkeznek – *nem* a Föld legfejlettebb civilizációjával (az amerikai) találkoznak, *nem* lakatlan, kihalt pontján a Földnek, *nem* modern nagyvárosban, és *nem* a kertvárosok mértani nyugalmában és pénzen vett derűjében. Az idegen űrhajó bolygónk egy tragikusan háttérbe szoruló pontjára, a perifériák perifériájára érkeznek. Oda, ahol soha semmi fontos *nem* történik. A reménytelenség, érdektelenség, a kicsinyes erőszak és a perspektíva nélküliség földjére.
2. Az idegenek *nem* hatalmas pusztító erővel rendelkező, gonosz, világhatalmasztrófát előidéző szörnyek (mely katasztrófát rendszerint egyetlen, egyszerű polgár feladata megakadályozni az egyre fogyó órák, percek, másodpercek szorításában), *nem* fennkölt, jószándékú égi lények, akik finomságuk és kedvességük segítségével felhívják a figyelmünket saját bárdolatlanságunkra, *nem* vicces figurák, akik saját földi gyarlóságaink karikírozott, felturbózott típusait testesítik meg. Nem, ezek a lények szürke, köznapi, korlátozott erővel rendelkező polgárai az univerzumnak, akik elég pecheseek voltak ahhoz, hogy épp itt, nálunk robbanjon le az űrhajójuk.
3. Az idő *nem* a jövő, *nem* a múlt és *nem* a „kiemelt” jelen. Nincs karácsony és nincs a főhősök életében jelentős pillanat (amit megzavar a látogatás) Az idő a mai jelen a maga teljes amorf, vak, strukturálatlan folyamataival.

Ezek a „nemek” nem egyszerűen műfaji, dramaturgiai nemek. Meghatározzák a világot is, amiben az események megtörténnek. Szürke a szürkén: így írható le legjobban a District 9 hatásmechanizmusa. Végy csupa megszokott, érdektelen elemet, s az egyiket cseréld ki egy kicsit szokatlanra. A határon átszökő, a tengeren gumicsónakban átevező kimerült és kiszolgáltatott bevándorló érkezzen űrhajóval. És máris minden megtelik lüktető feszültséggel, a szürke massa elemei pengeélesen rajzolódnak ki a szemünk előtt. Az unalomig ismert katasztrófafilm-toposzra rácsatlakozva és néhány paramétert egyszerűen az ellenkezőjébe fordítva a film kiszabadult a műfaj hagyományainak ketrecéből, és önálló, hiteles életre kelt.

A District 9 aránylag kevés pénzzel, sok kreatív energiával és még több bölcs ember- és életismerettel megteremt egy egyedülálló, új világot, aminek legfőbb fantasztikumát éppen az adja, hogy nincs benne semmi új. Hogy *nem* fantasztikus. Hogy jól ismerjük, hiszen – szégyenszemre – a sajátunk.

<http://www.youtube.com/watch?v=DyLUwOcr5pk>

<http://www.youtube.com/watch?v=Uz3ppkPWyws&feature=channel>

Végül térjünk ki egy némiképp profán szempontra: amikor egy játékfilmben meg kell oldanunk, hogy teljes világot érzékeltessünk, a gazdasági megfontolások óhatatlanul komplex esztétikát generálnak. Az, hogy mennyit és hogyan mutatunk meg egy világból, titokban üzen nekünk a produkció büdzséjéről is. És ahogy, aki jó autóval jár, okosabbnak hiszi magát (szociológiai vizsgálat), úgy az, aki drágább filmet néz, értékesebbnek. A független film erre legtöbbször csak a kopárság extrémításával tud válaszolni, hogy vizuális „állítása” ne valaminek (a pénznek) a hiányáról beszéljen. A pénz, a vásznon megörökített költségvetés-rovatok bőségessége sokszor dramaturgiai következményekkel jár, kreatívan hat vissza a történetre, amit a film elmesél. Coppola Keresztapájának elképesztő gazdagságú, tágas, egész utcán végiglátó beállításai nemcsak azt jelzik, hogy volt elég pénzük megcsinálni, hanem egyben rangot is ad a történetnek. Pitiáner bűnözők visszataszító kegyetlensége és mohósága helyett eposzi hősök emelkednek ki a new yorki utcák mocskából. Amit ennyi pénzzel érdemes megvalósítani, az un. „nagy történet”, szereplői nagyformátumúhősök.



*Francis Ford Coppola / A keresztapa 1972*



## TECHNIKA ÉS SZEMÉLYISÉG

Ebben a fejezetben a jelen – minden tekintetben ideiglenes – viszonyainak áttekintése mellett egyfajta személyes extrapolációra vállalkozunk. Megvizsgáljuk, hogyan képes működni, kibontakozni a személyiség, a szabad alkotó fantázia a jelen és a vélhető közeljövő viszonyai között. Mire számíthat egy fiatal alkotó?

Az alább mellékelt linkek egy japán utómunka-cég (AIKO) Classroom c. 2010-es projektjét mutatják be. A cég kreatív csapata hónapokat töltött el azzal, hogy pontos mását készítse el egy egyszerű, mindennapi osztályteremnek. Nem megrendelésre. Csak úgy...



*Classroom 2010 AIKO*

[http://www.studio-aiko.com/temp/classroom/classroom\\_night.html](http://www.studio-aiko.com/temp/classroom/classroom_night.html)

<http://www.youtube.com/watch?v=mffK76llis4&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=fiaPzPoGVjg&feature=related>

A festészet fotorealista és hiperrealista gesztusa itt a maga naiv egyszerűségében mutatkozik meg. Nincs mögötte más, mint a tökéletes teljesítmény feletti öröm (és egy kis borzongás az Uncanny Valley<sup>xix</sup>-ből, mely az emberalagnál nagyságrendekkel kisebb érzékenységgel, de működik a tárgyi és természeti környezetre vonatkoztatva is). Vessük össze Richard Estes egy korai festményével!



*Richard Estes / Grand Luncheonette 1960*

Gesztus szinten itt sem látunk más szándékot, de a különbség a média (digitális tér, ill. festmény) különbségét leszámítva is jelentős. Míg Estesnél a képhatáron túl ott lüktet egy egész város, a Classroom, minden ismerős tárgya ellenére, magában lebeg az űrben. Nem elhagyatottan, csak céltalanul. De most nézzük meg a „Classroom” zenével kísért flythrough-ját:

<http://www.youtube.com/watch?v=eUb6ilnuoro&fmt=22>

Itt már hasonló komplexitást érzünk (legalább is annak ígéretét), mint Estes festményénél (a jó ízléssel megválasztott, de közhelyes zene ellenére), pedig ugyanazt az

anyagot látjuk, kicsit döccenős, nem éppen elegáns kameramozgásokkal. Mégis, valami megmozdul bennünk, és kamasz módjára az „élet nagy kérdései” közelében érezzük magunkat. Hogy miért, az egy hosszabb tanulmányt érdemelne önmagában, röviden, talán azért, mert az állókép határozott és dölyfös állításával szemben a mozgó kamerának kiszolgáltatott, tapintatlanul végigszemlélt digitális világ oly gyámoltalanul tűri vizsgálódásunkat, mint újonc a sorozó orvos tekintetét. Az egyik megmutatja magát, a másik engedi magát megnézni. A kontextus árnyalatnyi arrébb tolódása megnyitotta bennünk azokat a csatornákat, melyek elérése minden rendező vágya, de amire semmiféle biztosítéka nem lehet, amikor nekikezdsz egy munkának.

Akármerre nézünk ma, a kezdetek naiv teremtő kedvének nyomait látjuk. A mozgóképek a XX. század fordulója körül nagyon zsúfolt kulturális színpadra érkeztek. A fotográfia (a festőiség imitálásának rövid időszaka után) aránylag gyorsan közvetlen kapcsolatot talált a magas-kutúrával, de a 19-20. század fordulója különösen izgalmas volt képzőművészeti, zenei, filozófiai, természettudományos területeken. Az első világháborúig terjedő másfél évtizedben megreformálódott kozmológiai világképünk (Einstein), az emberi pszichéről alkotott alapvető fogalmaink (Freud), de a művészetek területén sem tudunk egyetlen egyértelmű húzóágazatot kiemelni, mindegyikben az alapokat újraértelmező folyamatok játszódtak le. Mindehhez a film nemigen kapcsolódott, a kor izgalmas képzőművészeti irányzataival nem talált kapcsolatot, az első, durván 1915-ig tartó időszak az épp kikopóban lévő populáris műfajokkal tartott rokonságot.



*Melies Rejtelmes sziget 1907    Mystic Island, rajzverseny 2010*

Ma az összkép némileg más. A természettudományok kivételével, ahol jelentős, és gondolkodásunk alapjait befolyásoló kutatások



folynak, a humán tudományok és művészetek területén kivárás, vagy tétova igazodás jellemző. A kultúra egésze lélegzet-visszafojtva várja, hogy a digitális forradalom kinőjön ebből a fázisból, és fel lehessen kapaszkodni a hajóra, ami immár a művészet végtelen, szabad vizeire is kimerészkedhet. Addig is kiválóan szórakozhatunk az előreszaladt technika jóvoltából. Ahogy Melies a Vaudeville-hez nyúlt vissza, sok játék egy-egy játékfilmhez minél pontosabb reprodukciójára törekszik. A világítás, az effektek, a plánozás, a kameramozgás mind a választott műfajt imitálja. Bár digitálisan könnyedén mozoghatna bármilyen irányba, bármilyen módon a képzeletbeli kamera, ezek a játékok gondosan ügyelnek arra, hogy csak olyan látványt mutassanak, amit fahrtsínen tolvaj, kránnal manőverezve, a fizikai világ összes nehézsége között a filmgyártás is létre tud hozni.



*The Third Man 1941*



*L.A. Noir 2011*

Íme, az L.A. Noir, a negyvenes évek film noirjának stílusában készült 2011-es játék trailere.

<http://www.youtube.com/watch?v=jeYym1U226M>

A kép persze igazságtalanul sarkított, komoly művészi teljesítmények köthetők a média új formáihoz. Sőt, a jelentős eredményeket felmutató, progresszív képzőművészet mellett a populáris játék-kultúra területéről is tudunk pozitív példát hozni. Eric Chahi 1992-es játéka, az Another World nagyvonalú, pontos és érett stílusával máig kiemelkedik a játékvilág színvonalából.





*Eric Chahi, Another World 1992*

Íme, a játék intrója:

<http://www.youtube.com/watch?v=QV6kegaG9-U>

Takarékosság, elegancia, involváló világ. Ez a játék a Gestalt elveinek érett használatára tankönyvi példa lehetne. A játékra minden tekintetben jellemző kora szűk lehetőségeinek mesteri kihasználása: a vállalás és a technikai lehetőségek természetes egységet alkotnak.



*Eric Chahi, Another World 1992*

A washingtoni Smithsonian Institut 2012 tavaszán nyíló kiállításának címe: „The Art of Videogames” és a játékok több, mint negyven éves történetére tekint vissza. A több hónapig tartó közönségszavazáson nyolcvan játék került be abba a körbe, mely művészeti ágként hivatott reprezentálni a játékipar termékeit. Ime, egy korai gyöngyszem a listáról (Attack of the Mutant Camels):

[http://www.youtube.com/watch?v=ybzUgiE\\_vQM](http://www.youtube.com/watch?v=ybzUgiE_vQM)

és egy késői (Heavy Rain):

<http://www.youtube.com/watch?v=JKPPdgBK3r8>

Maga a kezdeményezés is jelzi az igyekezetet, a számítógépes játékok kanonizálására, a populáris kultúra gettójából való kiszabadítására.

A digitális kamaszkorból való kinövés biztos jele az is, amikor egy alkotó csapat nem a legfrissebb technikai lehetőségeket igyekszik kihasználni, hanem szabadon nyúl vissza akár jóval egyszerűbb eszközökhöz is a feladat, a koncepció függvényében. Ilyen „nagykorú” játék a 2010-es LIMBO, ami fekete fehér, 2D, scrollozós (lapozós) technikájával és egyetlen, csupán sziluettben látható főhősével az utóbbi idők egyik legintenzívebb hangulatú játéka.

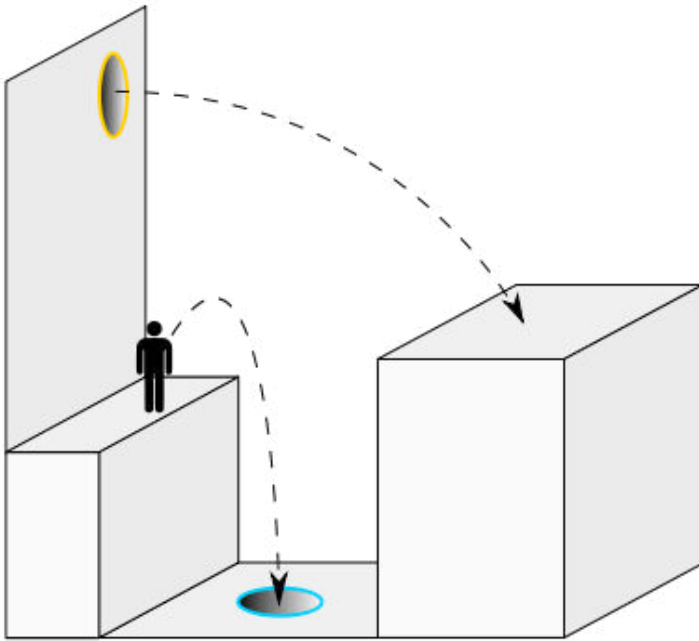


*PLAYDEAD / LIMBO 2011*

A Playdead nevű cég, a játék gyártója, egy független dán csapat – biztató jel ez arra, hogy a kockáztatás, a személyes invenció lassan ismét előtérbe kerül a játék-iparban.

<http://www.youtube.com/watch?v=fvRuu2rmZbI>

Különleges, invenciózus térélményt nyújt, és újszerű térbeli gondolkodást követel meg a Portal (és a szintén különleges, kooperatív játékmóddal is rendelkező Portal 2) játék. Kísérleti játéknak is tekinthetnénk (nem témája, hanem világának végletessége miatt), pedig a Valve, egy hatalmas erejű cég vállalta érte a kockázatot.



A horizontot tehát, bár ködös, biztató. A margók ismét szélesedőben vannak, a szabad kísérletezés felértékelődőben, bármilyen szubkulturális, speciális tartalom egy egész bolygó lakosságából toborozhatja felhasználóit. Összefoglalva tehát, úgy látjuk, azok, akik önálló alkotói utat választanak, nincsenek végletesen kiszolgáltatva, van esélyük a kibontakozásra. Ma, amikor egyre könnyedebben barkácsolhatunk saját világokat, megnövekszik a jelentősége annak, hogy *ki teszi ezt*: milyen személyiség, mekkora képzelőerővel. Épp a technika fejlődése fokozza le a technika jelentőségét, épp az arctalannak kikiáltott globalizált kép-fogyasztás az, ami ismét megemeli a személyiség rangját. Lelkesítő paradoxon minden alkotó számára.

*A kutatás következő lépése alaposabban megvizsgálni, hogy feltevésünk (a személyiség ismételt felemelkedése a megváltozott viszonyok között) valóban helytálló-e.*

# MESTERSÉGES HŐSÖK



*Daniel Lee / Manimals 1993*



## BEVEZETŐ

Melyek a nézői befogadás határai? Megdöbbenően rugalmasak és szintén megdöbbenően érzékenyek. Nincs nagyvonalúbb, ugyanakkor finnyásabb lény a nézőnél. Különösen akkor, ha hozzá hasonló lényt, az arisztotelészi értelemben vett „lélekkel rendelkezőt” érzékel. Izgulni tud egy közvetlenül a filmszalagra karcolt figura sorsáért, ugyanakkor gúnyjal és undorral fordul el, ha egy felkínált képzeletbeli lénynek néhány milliméterrel vastagabb a füle, mint amit a karaktertől ösztönösen elvárna.

Melyek azok az örök szabályok, melyeket nem árt, ha figyelembe veszünk, amikor egy képzeletbeli lényt próbálunk megalkotni? Hogyan tudunk biológiailag kódolt reflexeinkkel játékosan bánni? Egyáltalán: kik ezek a lények Pom-Pomtól a Terminátorig, akik mélyebben bevésődtek emlékezetünkbe, szívünkbe, mint sok élő ember, akit személyesen ismerünk?

A fejezet fókusza az érzelmi azonosulás. Megvizsgáljuk, hogy a digitális és analóg technikák (s azok ügyes ötvözetei) mikor eredményeztek egy sikeres lényt, mellyel tudtunk azonosulni, hol vallott ez a szándék kudarcot, és mik lehettek a kudarc okai. Kitérünk azokra az esetekre is, ahol kifejezetten az elidegenítés a cél, ahol a mesterséges lény *mesterséges mivolta* (és nem taszító vagy ijesztő külseje) borzongásunk előidézője.

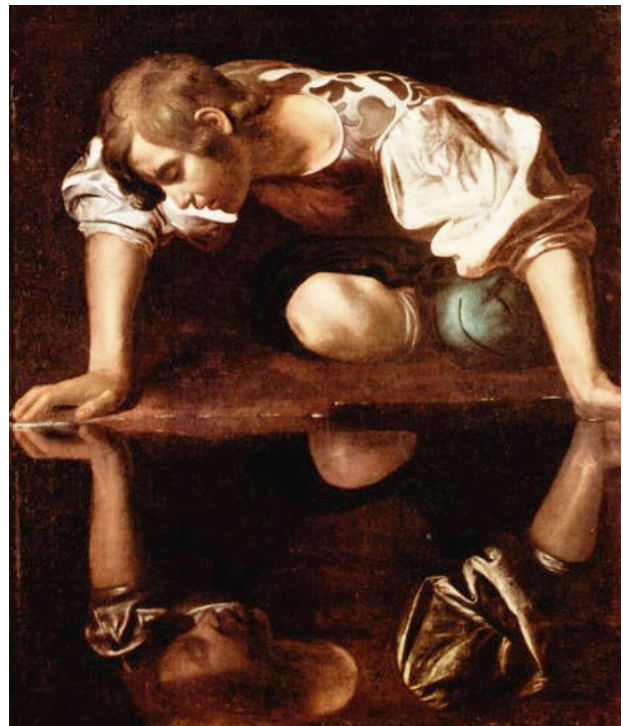
Az elemzésben, mint leginkább inspiráló forrásra, Masahiro Mori<sup>xx</sup> elméletére támaszkodom. Az általa „Hátborzongató völgy”, „The Uncanny Valley”<sup>xxi</sup> –nek nevezett jelenség, melyet ő a robotika szempontjából, a robotok antropomorf vonásai és az azok által keltett „otthonos, ismerős” hatás kapcsán fejtett ki, meglepő éleslátással és pontossággal írja körül azt a nehezen meghatározható, bizonytalan, taszító érzést, amit egy mesterséges lény kelt bennünk, ha a külseje túlzottan közelít a valóságos, emberi külsőhöz. Elmélete nemcsak a robotikában hasznos, kiválóan alkalmas filmek és számítógépes játékok hőseinek tervezésekor is. Az elmélet továbbfejlesztőivel nem minden ponton ért egyet jelen dolgozat, s magát az elméletet is csak, mint értékes segédeszközt használja, mint eligazító útjelet egy rendkívül összetett, illékony (de hatásában nagyon is konkrét, dollármilliókat hozó vagy vivő) pszichológiai jelenség, a nézői azonosulás természetének nyomában járva.

## A HÁTBORZONGATÓ VÖLGY

Jean Renoir szerint a valóság pontos másolása egy határon túl a kifejező erő halálát jelenti, tompa unalmat szül<sup>xxii</sup>. Masahiro Mori szerint zsigeri irtózást.

Mi, akik a 3D modellezés hőskorának minden gyermekbetegségét átéltük, akik kénytelenek voltunk (vagyunk) elviselni a neofita buzgalommal készített digitális lények vizuális terrorját, mindkettőjüknek igazat adunk.

Mégis, előfordul, hogy ezek a lények valóban életre kelnek, rabul ejtenek és elbűvölnek minket. Van, amikor hálásan és készségesen hagyjuk magunkat becsapni. Vajon miért? És miért tiltakoznak érzékeink olyan egyértelműen máskor?



*Caravaggio/Narcissus/ 1598-99*



*Nadav Kander<sup>xxiii</sup>, Erin O'Connor (Caravaggio után), 2004*

Ezt feszegette – eredetileg szigorúan a robotika szempontjából – Masahiro Mori kibernetikus a hetvenes évek legelején. Magát a találót, elméletére azonnal figyelmet generáló kifejezést Mori a pszichológia szakirodalmából vette.

Ernst Jentsch<sup>xxiv</sup> a freudi iskola egy jeles német képviselője (és több aspektusból is, Freud előfutára) alkotta meg a fogalmat a huszadik század elején.

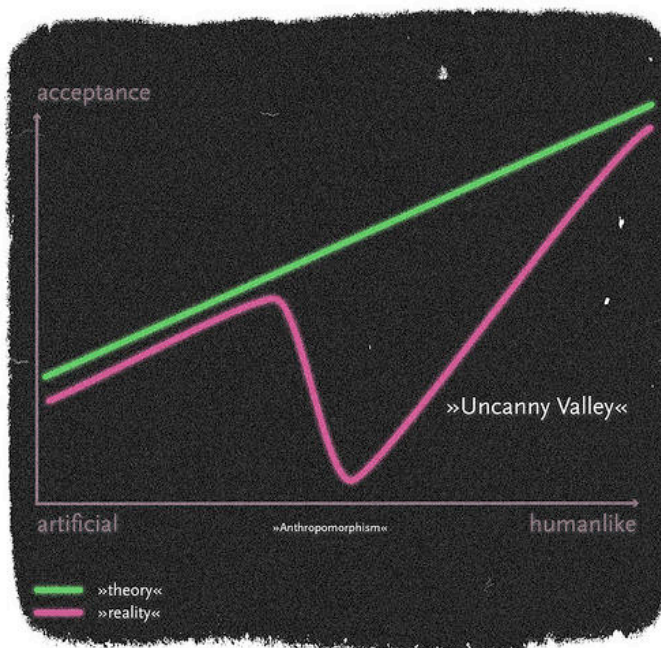
1906-os műve, "A hátborzongató pszichológiája" lényegesen tágabb értelemben foglalkozik a jelenséggel, mint Mori. Nemcsak emberi-nem emberi, hanem organikus – nem organikus, élő és élettelen határvonalát vizsgálja. Nagyon röviden: állítása szerint ahol ez a határ világos, ott biztonságban érezzük magunkat, "otthonosan". (Az eredeti német kifejezés, az Unheimlich, a Heimlich, otthonos ellentéte.) Ahol ezt nem tudjuk azonnal és egyértelműen eldönteni, ott a bennünk ébredő bizonytalanság okozza az irtózást, a félelemnek egy nagyon speciális fajtáját. Az értelmezési bizonytalanságot, mint veszélyhelyzetet kezeli az agyunk, és ennek megfelelő vegetatív választ ad rá. Jentsch külön foglalkozik azzal, hogyan használhatja ki a művészet az ember örök vonzódását a borzongáshoz. A gyerekek mindig különösen élvezték a rémmeséket, a felnőttek a thrillert. Dolgozatunk is külön foglalkozik azokkal az esetekkel, amikor az irtózás az alkotói szándékkal egybeesik, és azokkal, amikor ez a szándék kudarcát jelenti.

Jentsch eredeti, világos, józan és mélyre hatoló tanulmányát alig ismerik. A szakirodalombeli hivatkozások is csak azokra a passzusokra térnek ki, melyekkel Freud<sup>xxv</sup>, tizenöt évvel később saját, jóval ismertebb tanulmányában foglalkozott. Freud több ponton bírálja Jentscht, de lényegében minden állítását átveszi. A jelenség magyarázatát az elfojtott vágyakban látja – nyilvánvalóan igyekszik a pszichoanalízis rendszerén belül értelmezni. Freud megközelítése az esztétika oldaláról szemléli a jelenséget: egy, atavisztikus reflexeink világába tartozó pszichológiai reakciót, mely tehetséges alkotó kezében hatékony eszközzé válik egyedülálló esztétikum létrehozására. De vitathatatlanul Jentsch érdeme, hogy egy mindennap tapasztalt, sokszor átélt, de soha nem definiált pszichológiai jelenséget beemelt a tudomány látóterébe. Tanulmánya végén így foglalja össze az általa először leírt jelenség, a "hátborzongató" lehetséges okait:

“Az ember vágya arra, hogy intellektuálisan uralja környezetét, nagyon erős. Az intellektuális bizonyosság pszichológiai védőernyőt biztosít a létért folytatott küzdelemben. Akárhogy is éri el az ember, ez mindenképpen védekező pozíciót jelent az ellenséges külső erőkkel szemben és az ilyenfajta bizonyosság hiánya szükségképpen egyenlő a védettség hiányával az emberi és organikus világ soha véget nem érő harcában azokért a területekért, melyek védelmében a tudomány legerősebb és legbevehetetlenebb bástyáit emeltük.” (ford.E.I.)

Jentsch tanulmánya kiemelten foglalkozik a hátborzongató és az automata kérdéskörével, azzal, milyen összetett hatást vált ki bennünk egy mesterséges lény, s ez az, ami minket, filmkészítőket Masahiro Morihoz hasonlóan különösen érdekel.

Masahiro Mori a robotika és a design oldaláról közelítette meg ezt a kérdést: milyen érzelmi válaszra számíthat a tervező, ha a robot kialakításánál antropomorf irányba kíván elmozdulni. Mi az, amit ismerősnek fogadunk el, mi az, ami nem taszít, mi az, ami esetleg érzelmeket is képes kiváltani belőlünk, milyen vizuális paraméterek mentén lehet ezt mérhetővé tenni – így megkönnyíteni a tervezők munkáját.



*Mori, elméletét bemutató görbéje*

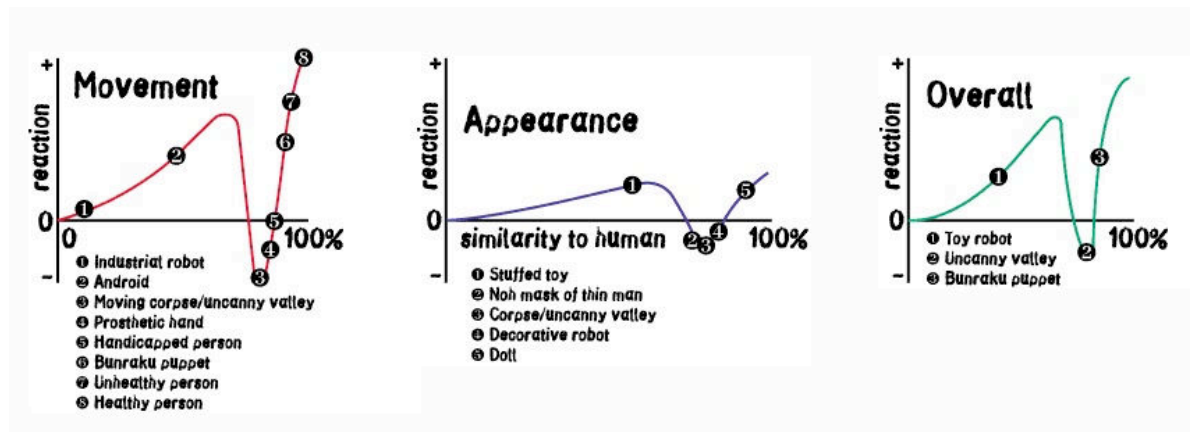
Ha a függőleges koordináta az otthonosság, az elfogadás mértékét jelzi, a vízszintes koordináta pedig azt, hogy az adott lény mennyire emberi, a skála egyik végpontján a minden antropomorf jegyet nélkülöző géppel, másik végpontján pedig egy élő, egészséges emberrel, akkor első reakcióként azt gondolnánk, a kapcsolat változását leíró görbe valahol az



egyenes arányosság 45 fokos egyeneséhez közelít majd. (az alábbi ábrán zölddel jelölt vonal) De a valóságban nem ilyen görbét kapunk, hanem valami ilyesmit: (a lenti ábra lila színű görbéje). Az egyenes arányosság egy darabig valóban működik, de egy adott ponton drámaian megtörik. Nem egyszerűen csökken a korreláció, hanem az ellentétébe fordul.

Vajon mi történik ezen a ponton? Miért változik ilyen radikálisan az érzelmi válaszuk? Pszichológusok, művészek, vizuális tervezők és biológusok egyaránt élénken foglalkoznak ezzel a kérdéssel.

Amit Mori "hátborzongató völgynek nevez", az a görbének éppen ez, a negatív tartományba zuhanó, majd onnan hasonlóan meredek szögben felemelkedő szakasza, mely a mesterséges lények (robotok) külsejének emberi vonásai és a látványra adott érzelmi válaszuk közötti összefüggést ábrázolja. Minél inkább antropomorf egy mesterséges lény, annál otthonosabb hatást kelt, annál pozitívabb, elfogadóbb az érzelmi reakciónk. A két paraméter együtthatójának változása a nem antropomorftól az antropomorf felé haladva, ahogy várnánk is, durván megfelel az egyenes arányosság 45 fok körüli görbéjének, egészen egy adott pontig. Itt az egységnyi továbblépés az antropomorf irányba az érzelmi válasz radikális változásával jár. Nagyon pozitívból negatívba csap át, reakciónk tehát még annál is kedvezőtlenebb, mint a pusztá, emberi vonásokkal egyáltalán nem rendelkező gép esetében, mely a viszonyrendszer nulla pontját szolgáltatja. Ahogy azután továbblépünk, a görbe meredeken tovább mélyül, de nagyon hamar, néhány egységnyi antropomorf irányú továbblépést követően érzelmi válaszuk a negatív tartományból ismét a magasba szökik, és a görbe végpontja, az "egészséges emberi", már ismét olyan magasságban van, mint amit az egyenesen arányos görbe határozna meg.



Masahiro Mori eredeti görbái különválasztva ábrázolják egy lény puszta látványa, a mozgásforma és a mozgó lény által kiváltott hatást. Az első ábra a mozgásra, a második a látványra vonatkozik, a harmadik ábra a kettő együttes hatását ábrázolja. Mint látjuk, Mori szerint a mozgás emberi – nem emberi mivoltára különösen érzékenyek vagyunk.

Mori példái (a három ábra mozgó és mozdulatlan példáit egységesítve és az életszerűség foka szerint sorrendbe rakva) a következők:

*Gép (ipari robot) / android / játék robot / kitömött állat / vékony ember no-maszkja / zombi(mozgó hulla) / művégtag / bunraku báb / egészséges ember*

A lista két eleme talán nem magától értetődő európai ember számára. A völgy két, szemben lévő lejtőjén helyezkednek el.

A "vékony ember" no-maszkja az innensőn, a még-nem-emberi sávjában. Az arc nem egyetlen, bármennyire is kifejező emberi arckifejezést utánoz. Energiáját, a belőle áradó erőt és feszültséget épp a kifejezéstelenség sokértelműsége adja. Mint a fehér fény, mely tartalmazza az egész spektrumot. A no színész élő ember, aki bábbá formálja át magát. Ennek jegyében egész mozgáskultúrája is jelentéssel, rituális tartalommal telített, szigorúan megszabott mozdulatsorokból áll. Nem emberi mozgás – amit sok gyakorlással kényszerít magára az ember.



*"vékony ember no színész*



*"vékony ember" no maszkja*

A mi kultúránkban talán Buster Keaton élt leghatékonyabban ezzel a gyűjtőlencse – funkcióval. Rezenéstelen arca nem kifejezéstelen volt, hanem minden érzelmet egyszerre tartalmazott. Zártsága nemcsak titokzatosságot kölcsönzött neki, de fel is szabadította a képzelőerőt: alakítását közösen hozta létre a mindenkori nézővel. Míg a vékony ember no maszja egyfajta tarnszcendens borzongást okoz, az univerzum teljességével kerülünk általa kapcsolatba, addig az a csipetnyi melankólia, mely Buster Keaton maga alkotta karakterét belengi megnyugtat minket, otthonosságot kölcsönöz ennek az enigmatikusan zárt figurának. Átélnünk, hogy idegenek vagyunk ebben a világban, de rokonként osztozunk Keatonnal az idegenségben. Borzongunk, de nem félünk, nevetünk, de nem kinevetünk, bizonytalanságban tart minket, de szeretetet generál maga körül. Keaton elegáns táncot jár a Völgy peremén.



*Buster Keaton 1920*

Mori listájának másik nem-európai eleme, a bunraku báb a görbének igen előkelő helyén, közvetlenül az egészséges ember előtt helyezkedik el.

A Bunraku bábjátékok mindennapi életből vett szereplői leginkább melodramatikus történeteket mutatnak be. Szemben a no színház ember szereplőivel, akik gazdag mimikájukat maszkkal fedik le, így egyetlen arckifejezés határozza meg őket, a bunraku bábok arcát bonyolult mechanizmusok mozgatják. Szemük, szájuk, szemöldökük is mozoghat, a természetfölötti lényeket megtestesítő bábok néhány fogantyú elfordításával köznapi



emberből pillanatok alatt démonokká változhatnak. Minden bábót három ember mozgat.

Takeshi Kitano "Bábok" c. csodálatos filmjének előjátéka számunkra is átélhetővé teszi ezt a műfajt, ha jelentőségét a japán kultúrában nem is tudjuk pontosan érzékelni. (A film élő szereplői a bábok életét élik, témánk szempontjából ez a film külön tanulmányt érdemelne)

<http://www.youtube.com/watch?v=h09zWak9uwg&feature=related>

A bábok mozgása lélegzetelállítóan emberi, külsejük egyértelműen mesterséges. A bábosok néha sötét lepellel terelik el magukról a figyelmet, néha semmivel – a bábjáték élvezete magasfokú absztrakciót követel a nézőtől.



*bunraku báb és mozgatói*

E két tradicionális példát azért is érdemes összevetnünk, mert az elfogadást mérő görbén az élő ember jóval hátrébb soroltatik, mint a leplezetlenül mások által mozgatott, nyilvánvalóan holt anyagból készült bábú. Ez, természetesen, nem azt jelenti, hogy a no színészek kevésbé meggyőzőek, mint a bunraku játékok szereplői. Az elidegenítés a műfaj sajátja. Ezek a színészek nem esendő ember mivoltukban akarnak ránk hatni. A mitikus és a transzcendens, az emberi lépték feletti közvetítése érdekében fosztják meg magukat emberi vonásaiktól.





*a dán Blind Summit bábtársulat előadása*

De milyen folyamatok is zajlanak bennünk, amikor "borzong a hátunk"? Thierry Chaminade és Ayse Saygin az University College of London kutatói<sup>xxvi</sup> megpróbálták mérhetővé, tudományosan is értelmezhetővé tenni Mori görbéjét, mely a japán robotikus tapasztalati úton szerzett benyomásait összegezte. A kutatók egzakt módon mérhető ingerválaszokat kerestek. Agyszkennerrel vizsgálták emberek reakcióit különböző szintű antropomorf tulajdonságokkal rendelkező emberi hasonmásokra. A kísérlet igazolta Masahiro Mori elméletét. A fokozatosan egyre tökéletesebb antropomorf tulajdonságokkal bíró lényeket ábrázoló képek egyenletes sorozatában egy bizonyos ponton a kísérleti személyek agyműködésben, a fali lebeny aktivitásában hatalmas ugrást tapasztaltak. Az agynak ez a része úgynevezett "tükör neuronokat" tartalmaz, melyek akkor aktivizálódnak, amikor valaki elképzei, hogy maga is végrehajt egy éppen megfigyelt tevékenységet. Chamidale azt állítja, hogy amikor mesterséges lényt látunk, akkor nem zavar minket a mesterséges mozgás, elvárásainknak ez felel meg. De ha tökéletesen emberi külsőhöz nem egészen pontosan hű emberi mozgás párosul, az elvárás és a látvány közötti diszkrepancia nyugtalanságot vált ki belőlünk, ez magyarázza a fail lebeny fokozott aktivitását. A lény, akit látunk, másképp mozog, (pl. másképp fog meg egy csészét) mint azt mi tennénk. Az irtózás eredete a két kutató szerint köthető lehet ahhoz a képességünkhöz, hogy felismerjük és elkerüljük a fertőző betegeket. (egy kutatás a közelmúltban

bizonyította, hogy beteg emberek fotói láttán a kísérleti személyek immunrendszerének aktivitása azonnali, ugrásszerű emelkedést mutat.)<sup>xxvii</sup> Egyszerűen ellenőrizhetjük saját magunk is az érzést. Dobray Máté<sup>xxviii</sup> fiatal fotós és médiaművész "The Valley" c. fotósorozatában saját arcát "tökéletesítette" addig a pontig, ahol, épp a perfekció miatt, megszűnik az emberi jelleg és érzékelésünk a pozitívból meredeken zuhan a negatívba, a szimpátiából az atavisztikus irtózásba. Nézzük meg az alábbi képet és figyeljük meg azt az összetett negatív érzést, amit kelt. Az egyetlen konkrét változtatás a szemöldök hiánya (halvány árnyéka látszik) és nem véletlenül. Az emberi arckifejezés dekódolásában egyik legfontosabb segítőnk a szemöldök. Azok az animációs filmek, melyek főszereplője természetes állapotban szemöldök nélküli állat (pl. ló), rendre szemöldökkel ábrázolják a rajzolt karaktert. De koncentráljunk most arra, mit érzünk: a taszítás nem intellektuális, nem érzelmi, hanem ennél ősbibb: zsigeri. A taszítást a gyomrunkban, a tüdőkben érezzük. Tudatunk kontextustól függően próbálja ezt az érzést elnyomni (ha mondjuk nem politcally korrekt) vagy szabadjára engedni (ha egybecseng a társadalmi elvárásokkal).



*Dobray Máté / önarckép a „The Valley” c. sorozatából*

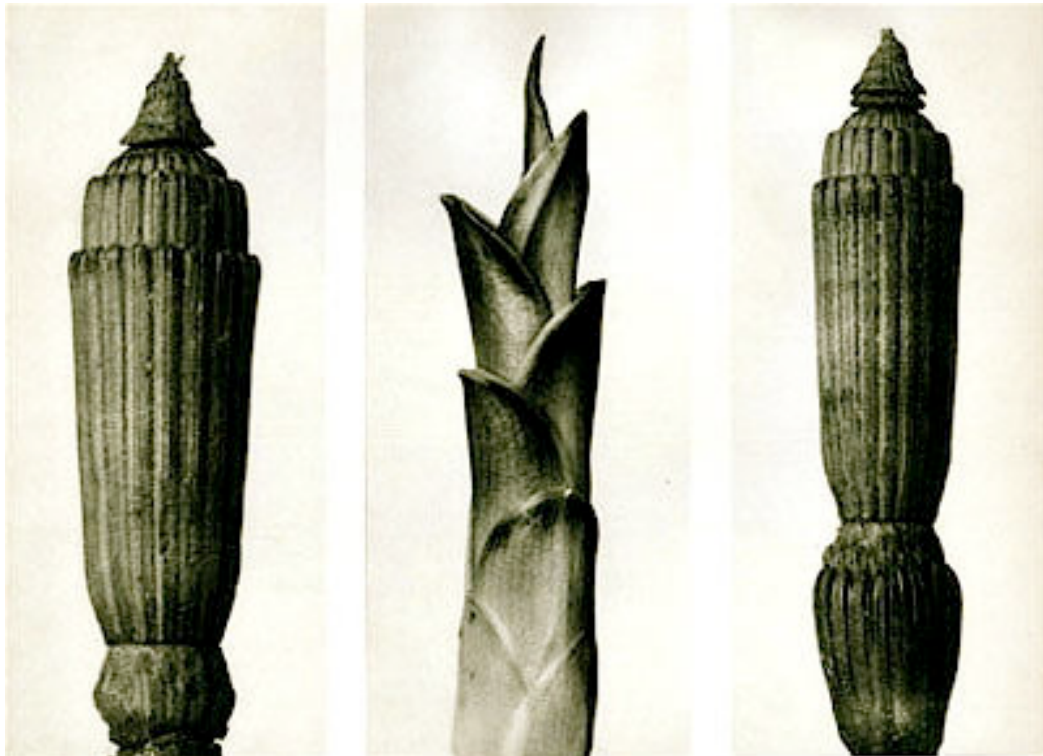


*Dobray Máté „The Valley” c. műve előtt*

Bár vizsgálatunk tárgya az ember, jobban mondva a filmhős, tudjuk, a túlzottan tökéletes láttán akkor is feszengünk, ha mesterséges állatot, sőt, ha mesterséges növényt látunk.

[http://www.youtube.com/watch?v=JUdpFN404B0&feature=rec-LGOUT-real\\_rev-rn-1r-18-HM](http://www.youtube.com/watch?v=JUdpFN404B0&feature=rec-LGOUT-real_rev-rn-1r-18-HM)

Ez az animáció elbűvöl és nyomaszt minket egyszerre. Rajta keresztül néhány pillanatra saját bolygónk flóráját is úgy vagyunk képesek szemlélni, mint egy idegen világot. Ahogy Karl Blossfeld<sup>xxix</sup> mutatta meg nekünk saját mindennapi növényeinket a XX. század hajnalán.



*Karl Blossfeld /Rügyek 1920*

Blossfeld képeit nézve a borzongás csodálattal keveredik. Ahogy

az Olimposz istenei az emberi tökéletesebb, „emberen túli” megfogalmazásai (az ezzel kapcsolatban átélt rajongó borzongást a képző- és filmművészet egyaránt használja, mint erre később majd rátérünk), úgy Blossfeld fotóin a komorságukban pompás formák a lágy, passzív és minden szellőre megrezdülő növények egyfajta ideálképét jelenítik meg. Csodálatunk nyugtalansággal vegyül. Résen vagyunk, mint az idegen földre, idegen bolygó világába először bemerészkedő felfedező. A képek láttán eszünkbe jut Freud megközelítése. Bár az „Unheimlich” jelenségről írt tanulmányának irányát alapvetően elhibázottnak tartom, amikor nem célzottan foglalkozik ezzel a területtel, mégis valami lényegesre tapint rá: az idegenség egyszerre univerzális és viszonylagos voltára. Otthon vagyunk mi egyáltalán ezen a bolygón? Vagy csak igyekszünk úgy tenni?

Assif Ghazanfar<sup>xxx</sup> a Princeton egyetem neurobiológusa újszülöttek és majmok humanoid robotokra adott reakcióival kísérletezik, és a „hátborzongató” kulturális kódoltságát kutatja. Egy élethű makákó majom modellt szembesített felnőtt és kölyök makákókkal. A majmokat nem lehetett becsapni. Élő, idegen majmokkal való találkozásuk komparatív tesztjei bizonyítják: válaszuk nem egyszerűen elutasítás, agresszivitás volt, hanem irtózás. Ghazanfar hasonló kísérleteket végez újszülöttekkel és csecsemőkkel. Állítása szerint körülbelül négy hónapos korra alakul ki az az otthonosság a világban, amihez képest az ember-külsejű robot látványa nyugtalanítóan nem-otthonos.

A jelenség okaira adott tudományos válaszok széles spektrumot ölelnek fel. Van olyan kutató, aki a halálfélelemmel hozza kapcsolatba a jelenséget, van, aki a más fajjal való genetikai keveredés elhárítását, a saját génállomány védelmét véli benne felfedezni. Olyan elmélet is van, ami a barátságos vagy ellenséges viselkedés finom jelzéseinek összezavarodását, egy esetleges támadás felismerésének bizonytalanságát érzi fő kiváltó oknak, evolúciós háttérrel sejtve. Az okok komplexek, a hatás maga elemi erejű.

A kérdéssel foglalkozó tudományágak komolysága, az ábrák, grafikonok mind valami egzakt módon vizsgálható és elemezhető tudományterületre utalnak. Megszeppenünk, és hajlamosak vagyunk elfelejteni, hogy mindez csupán *leírni és rendszerbe foglalni* volt eddig képes a jelenséget. A megfejtéshez vezető úton egyelőre cs csak tapogatózik mindegyik elmélet.



*„Nehéz a „hátforgatót” a tudomány elfogadott, objektíváló megközelítésével kezelni, mert a jelenség tárgy és alany interakciója során manifesztálódik, közérzet és helyzetfüggő, és bizonyos értelemben éppen ez az, amit legnehezebben tudunk analizálni.” Samuel Weber<sup>xxi</sup> (ford.E. I.)*

Ha valami valódi tudásra szeretnénk szert tenni ezen a területen, nem tehetünk mást, mint hogy beülünk a sötét vetítőterembe – és figyeljük magunkat. Egész neveltetésünk, kulturális háttérünk, filmszakmában eltöltött éveink száma sem elég ahhoz, hogy akár csak módosítsa azokat a zsigeri válaszokat, melyeket a filmvásznon megjelenő mesterséges hősök vagy antihősök látványa kivált bennünk. De, mint “alacsony” civilizációs fokú érzetekre, nem koncentrálnak ezekre soha.



*Anne Breathwick /3Dcinema Audience , olajfestmény 2007*

Ne feledjük, e dolgozat számít olvasójának aktív részvételére. Az olvasást időnként érdemes megszakítanunk, felidézni filmélményeinket, vagy megnézni a csatolt linkek rövid mozgóképes anyagát. Állandó érzéki visszacsatolás nélkül a dolgozat tartalmára könnyen rábólintunk, hiszen annyira kézenfekvőnek tűnik. De mindannyiunknak érdemes személyesen is bejárni a Völgyet és vidékét, megtölteni személyes referenciapontokkal, gazdagítani, pontosítani és alkotók számára értelmezhetőbbé tenni az elméletet.

## MINTHA ÉLNE - séta a „Völgy” peremén, pillantás a mélybe

Stanley Kubrick több mint egy évtizeden keresztül halogatta, hogy belevágjon szeretve dédelgetett filmtervébe, a Mesterséges értelembe. A forgatókönyv, a koncepció, Chris Baker<sup>xxxii</sup> merész látványtervei, (melyek később meglepő hűséggel valósultak meg Spielberg filmjében) az egész projekt magas készültségi foka ellenére a mester azért nem kezdett hozzá a megvalósításhoz, mert kezdetlegesnek tartotta a digitális technikát ahhoz, hogy olyan tökéletes mesterséges gyermeket hozzon létre, ami a megszólalásig, sőt, azon túl is hasonlít egy élő gyerekre. A film tétje ennek a szereplőnek a hitelessége volt. A történetet magát, annak egész drámáját, a néző érzelmi involválódását szüntette volna meg egy „majdnem” hiteles mesterséges szereplő. Kubrick pedig, mint tudjuk, egyébként is maximalista volt.

Ez volt tehát a halogatás hivatalos oka - legalábbis, a felszínen – és ezért adta át Kubrick éppen Spielbergnek a tervet: hiszen Spielberg szinte korlátlan anyagi és technikai lehetőségekkel rendelkezett.

A szükségképpen csak találgató késői kibic azért valami mélyebb okra is gondol. Míg a film első harmada igazi, Kubricknak való kristálytisza, kegyetlenül mélyre nyúló filozófiai felvetés, a tovább burjánzó történet már nem az: igazi, klasszikus mese. Elemzés helyett az örök, atavisztikus vágyak megidézése és átélése kerül a középpontba. Tehát inkább Spielbergnek, a mesemondónak való. Megtörténhet, hogy egy filmterv úgy indázik, fejlődik tovább, hogy az végül az alkotó ellen fordul. Azért merészelhetek valami fajta belső gátoltságra, letiltásra gondolni, mert a radikálisan egyszerű, minimalista eleganciájukban utolérhetetlenül hatásos művek nagymestere nem gondolt valami igazán kézenfekvőre (bár, mint tudjuk, minden valóban nagy ötlet ilyennek tűnik utólag). Ne a mesterségesről próbáljuk elhíttetni, hogy élő. Az élőről hitessük el, hogy mesterséges.

Spielberg, amikor Kubrick halála után nekimerészkedett a Mesterséges értelemnek, a dollármilliókat nem egy tökéletes kisfiú megalkotására költötte. A filmben a robot gyereket élő fiú játssza. Mi, ott a moziban ülve ezt mindannyian tudjuk. Mégis, filmnézés közben beleborzongunk: nahát, mintha valóban élne. Micsoda tragédia, hogy csak gép. A „special effect” a

kontextus maga, melybe Spielberg a szereplőt helyezi. Érdekes itt kitérnünk Catrin Misselhorn<sup>xxxiii</sup> inspiráló tanulmányára<sup>xxxiv</sup>, mely az „Unheimlich” érzés, melyet ő az empátia párjaként diszpátiának (dyspathy) nevez, megfejtésére tesz kísérletet az androidokhoz való viszonyulásunk kapcsán. Megoldása támaszkodik számos, a tükör-neuronok viselkedéséhez kapcsolódó neurológiai kísérletre.

Ayna Nöronlarin<sup>xxxv</sup> alábbi előadásában jó szintézisét adja annak, hányféle terület (a szociológiától az esztétikán, filozófián át a pszichológiáig) metszéspontjában áll ember (főemlős, emlős) mivoltunk e neurológiai meghatározottsága. A Gestalttól a teológiáig a legkülönbözőbb szintű tudományterületek nyúlhatnak ide vissza a megértés, elmélet – építés folyamatában.

<http://www.youtube.com/watch?v=nQ7S2WsQN14&feature=related>

Misselhorn gondolatmenetének másik pillére – (más érvelés mentén, más kiindulásból, de a Gestalthez nagyon hasonló eredményekre jutva) részben Lipps<sup>xxxvi</sup> „innere Nachahnung” konceptje, részben Kendall Walton<sup>xxxvii</sup> „make-believe, avagy works of arts as props” konceptje nyomán az ún. „Imaginative prception”. Röviden, egy adott percepció (David látványa a filmvászonon) automatikusan egy koncepciót (ideát) hív elő (trigger) (élő kisfiú), az értelmezés tehát nem külön aktus, hanem a percepciót az agyba eljuttató idegpályákkal azonosakon halad és szimultán valósul meg.

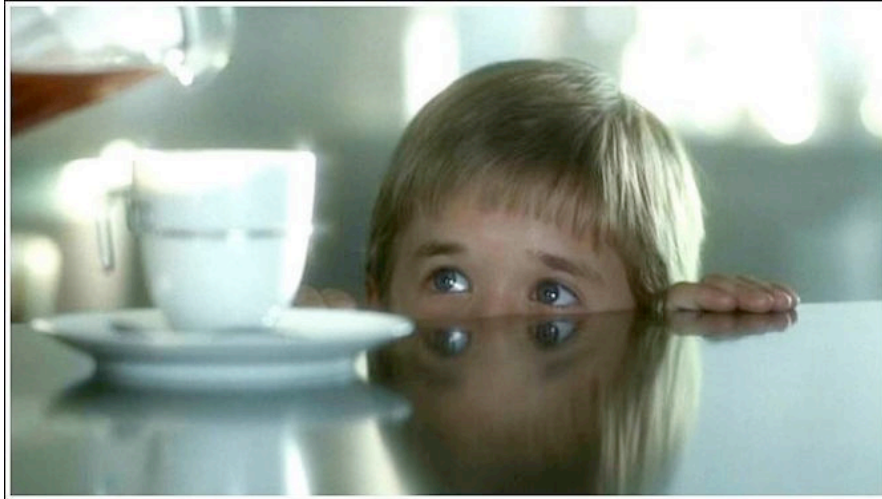
Misselhorn tulajdonképpen nem új magyarázattal szolgál, inkább megpróbálja pontosan elemeire bontani, mintegy kinagyítani, mi is történik bennünk, amikor a fellép a hátborzongató érzés.

Misselhorn azt állítja, hogy amikor egy emberhez nagyon hasonló lényt megpillantunk, tulajdonképpen négy, egymásnak ellentmondó fázis követi egymást követhetetlen gyorsasággal, újra és újra. Az állapotsoron ismételten végigfutó, azok között oszcillálás, az, hogy egyetlen állapotban sem vagyunk képesek megállapodni, ez maga a nyugtalanságunk okozója. Mint egy mérleg, mely sosem állapodik meg – egy olyan helyzetben, ahol életbevágóan fontos lenne a pontos súlyadatot minél előbb megtudnunk. A fázisok olyan gyorsan váltakoznak, hogy egyfajta „kevert” érzetté olvadnak össze – ez az „Unheimlich”. A négy fázis tulajdonképpen két fázispár egymásutánja: 1. Percepció – imaginatív reakció: Az android látvány kiváltja (trigger) az „ember” konceptet (ideát), 2. de nem nem teljesíti azt be – percepció módosulása („nem ember”). A látvány viszont

ismételten kiváltja az imaginatív reakciót stb., s e vibrálásból kiutat nem találó alany nyugtalan lesz. Ez a gondolatmenet szoros rokonságot mutat Jensch ráérzés és józan tapasztalat alapján megalkotott magyarázatához: nyugtalanok leszünk, ha valamiről nem tudjuk eldönteni, hogy élő vagy élettelen. De míg Jensch egy tudatos mérlegelés elbizonytalanodásáról ír, Misselhorn tudattalan, neurológiai szinten látja végbemenni a folyamatot – melynek ezáltal kiszolgáltatottabbak is vagyunk.

David esetében a Misselhorn által leírt négy fázis hatra egészül ki, a tudatos határának közelébe kerülve, de oda át nem lépve. Amikor valódi embert érzékelünk, de a dramaturgiai kontextus azt állítja róla, hogy robot, tudjuk, hogy a zsigeri válaszunk a helyes, de ennek ellentmond a másik zsigeri készítés – benne maradni a film kínálta valóságban. Követhetetlen sebességgel ugrálunk ki-be a történetből, a mesehallgató (néző) állapotból, a tudatos, reflektált szemlélő állapotba és vissza. A primer percepció és a konkrét, tudatosan szerzett információ alapuló reflexek keverednek illetve azonos neuronpályákon haladva ugrálnak egyik állapotból a másikba. Zsigeri, ösztönválaszunk van egy tudatosan kapott információra („ez egy robot”), és tudatosan, a történet konvenciója szerint reagálunk egy zsigeri benyomásra („ez egy élő gyerek”). A helyzetet tovább bonyolítja, amikor a Dávidot játszó gyermekszínész viselkedése nem egészen emberi. Mereven, erőltetetten nevet, túl áthatóan néz, eljátssza, hogy egy nem tökéletesre sikerült, „uncanny” robot. Ekkor az elsődleges percepciót („ez nem ember”) írja felül a konkrét tudás („ez egy élő gyerek, aki robotot játszik”). A percepció értelmezésének állapotai közötti vibrálás egyetlen nyugtalanító érzetté áll össze. Spielberg (ill. Kubrick) filozófiai gondolatmenetét nem megértjük – átéljük: a gyomrunkban, a torkunkban érezzük az egész film folyamán.





*Spielberg /A.I.*

Ennek a szédítő komplexitásnak a megteremtése tiszteletet keltően letisztult, egyszerű eszközökkel történt. Vizsgáljuk meg (dolgozatunk praktikus és alkotás- centrikus szellemében) milyen eszközökkel dolgozott a rendező?

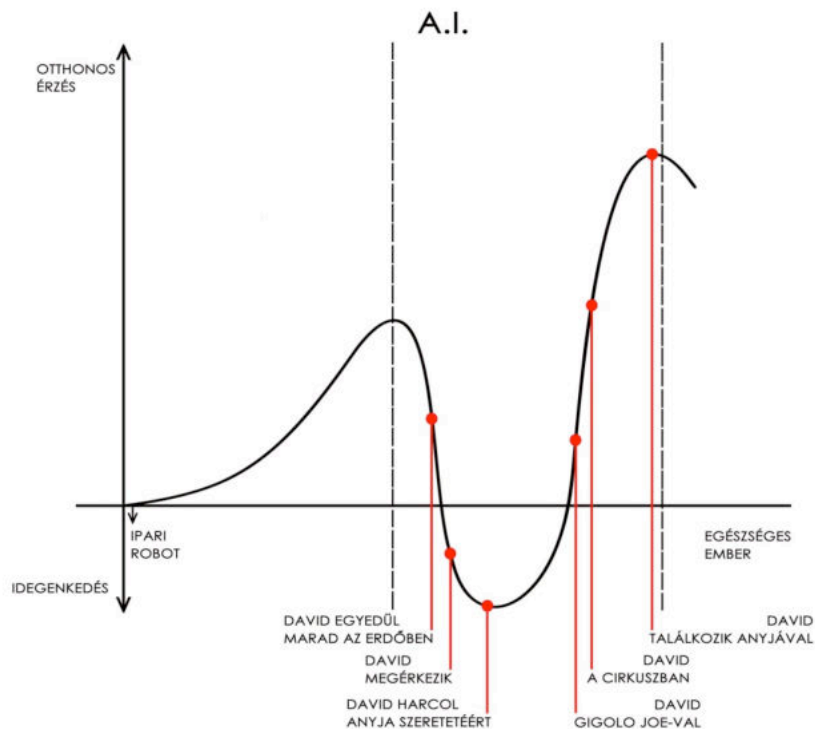
A tudatosan felépített hatások arzenáljából (melyek között alig akad digitális trükk, zömük dramaturgiai) most egyet emelünk ki: a szereplőválasztást.

Először is, Spielberg pontosan tisztázta a robot fiú dramaturgiai funkcióját: David a szülők számára olyan szociálisan kódolt paraméterekkel kell, hogy rendelkezzen, melyek a „tökéletes kisfiú” ideáját testesíti meg.

Szőke lesz tehát és kékszemű, a haja sima, nem göndör, füle, orra, keze, lába, testsúlya arányos. Vonásaiban némi melankólia, mozgása nyugodt. Nem az az égetnivaló kis rosszcsont, akit az ember csak azért néz szeretettel, mert a sajátja, és mert reméli, hogy majd idővel kinövi. Nem egy élő fiút keresett hát a szereplőválogatás során, (tele a valódi élet tökéletlenségével, esetlegességével) hanem az élő ideálját. Az ideáltól való bármiféle eltérés saját sorsot, múltat, hátteret sugall, márpedig David tiszta lap, frissen a gyárból érkezett modell, szülei számára szabadon alakítható. Ha mesterséges szereplővel dolgozott volna Spielberg, a modellezésnél valószínűleg éppen az esendő tökéletlenségeknek jutott volna kulcsszerep.

David külseje nem változik (évezredek alatt sem, hiszen gép) hozzá való viszonyunk viszont hatalmas érzelmi ívet ír le. A film különböző pontjain viszonyulásunk ehhez az ember - gyerek robothoz bejárja szinte az egész görbe hegyeit és völgye

legmélyét, hogy a végén, a film zárójelenetében minden tudásunk ellenére ne lássunk mást, mint egy eleven kisfiút, aki végtelen gyermeki sóvárgással vágyakozik az anyukája után – és néhány pillanat erejéig találkozhat vele. Ezt a jelenetet nem élnénk át másképp akkor sem, ha a történet egy hús vér árvagyerek és elveszettnek hitt anyja találkozásáról szólna.



Spielbergnek sikerül a varázslat: a kontextus, a történet, egy egész, 180 perces film súlya ellenében felébreszti, megidézi bennünk azt, amit mindannyian jól ismerünk, a totális, mindenent túli ragaszkodást az édesanyánkhöz. Ezzel az egyszerű, de mindent felülíró érzéssel bocsájt el minket a moziból egy összetett, sokrétegű film után, ritka kincset, katarzist ajándékozva még a kék tündéren fintorgó értelmiségi nézőnek is.

Vessük össze Davidet Gigolo Joe figurájával. Ő is „mecha” (és, őt is élő színész alakítja, Jude Law) külseje mégis merőben különbözik Dávidétól – hiszen dramaturgiai funkciója is más.



*Spielberg / A.I. / David és Gigolo Joe*

Joe könnyű szerelmi gyönyört ígér a nőknek – csak szexet, kényeztetést, jövő nélküli, pillanatnyi örömet. Joe akkor lehet sikeres, ha *látszik* rajta, hogy gép. Ha felhasználói azonnal, első látásra tudják, nem kell előtte feszengeniük, nem kiszolgáltatottak, nyugodtan elengedhetik magukat – hiszen Joe nem ember, csak egy nagyon ügyesen megszerkesztett mechanizmus.

Ennek jegyében Joe haja nem puha és természetesen mozgó, mint Davidé, hanem csinos frizurába merevedett, keményre lakkozott fénylő szénfekete, arca is kemény, fényes felületűre sminkelt. Mozgása élénk, némiképp szögletes, de bravúrosan, komponáltan ügyes, lendületes koreográfiát követ, mozdulatai ismétlődnek. Joe felhúzható babára hasonlít.

Ezen a ponton joggal felrémlik Fellini Casanovája – s a felhúzható madár (ucello, madár, a köznapi olasz nyelvhasználatban a férfi nemi szervet jelöli) illetve maga Casanova taszító – tragikus figurája.

[http://www.youtube.com/watch?v=EotNv1Tsa\\_Q](http://www.youtube.com/watch?v=EotNv1Tsa_Q)

Talán a film legszebb jelenete Casanova és a mechanikus baba tánca. Itt kerülünk legközelebb Casanova belső tragédiájához, végtelen érzelmi magányához, árvaságához.

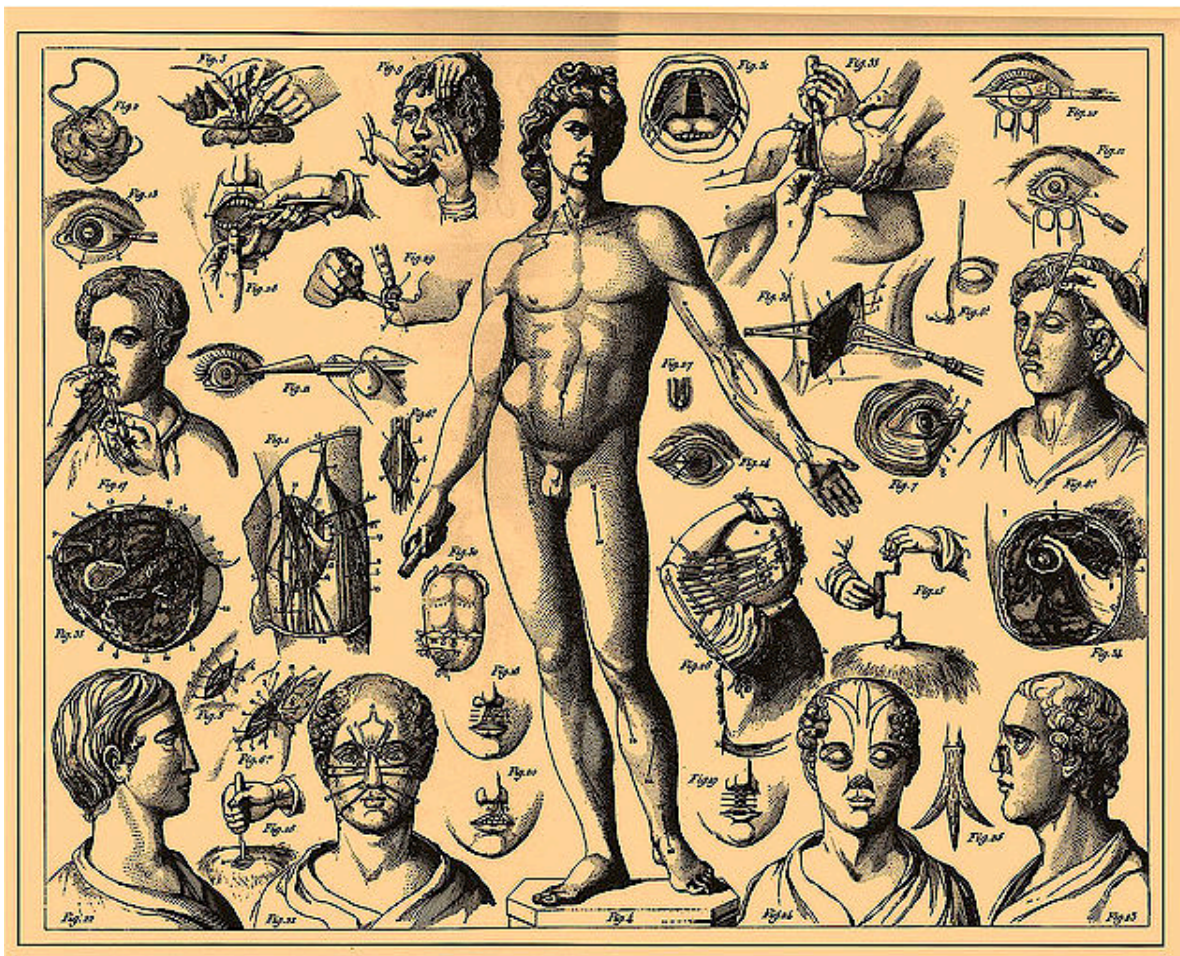


*Federico Fellini /Casanova /Donald Sutherland/1976*

Ebben az esetben egy élő embert kényszerít bele a környezete a mechanikus (szexuális) teljesítmény robot-szerepébe. Sutherland nemcsak a korhű paróka és smink (a kor divatja eleve egy kontrollált, mesterséges ideált próbált minél inkább megközelíteni), hanem annak finom, a konstruált irányában való további eltolása (arc és orr protézis, a hátracsúszott paróka alatt tükörsimára borotvált fej, a mimika és mozgáskultúra) miatt látszik még a mesterséges velencei figurák között is gépnek – fáradhatatlan, nem-emberi mechanikus teljesítménye rabjának. Fellini valami olyasmit ragadott meg, (a nagy alkotók sajátjaként, valószínűleg öntudatlanul) ami egy kor, szemlélet, világlátás szintézisének tekinthető. Casanova Fellini-teremtette figurája jó példája annak, milyen komplex és egyben pontos módon képes a kép (vagy a mozgókép) információt közvetíteni. Casanova és a baba táncában egy egész korszak természettudományos, társadalmi, pszichológiai portréja kirajzolódik. Casanova a 18.-ik század emblemikus figurájának tekinthető. Mechanikus, mennyiségi, mondhatni enciklopédikus igényű közelítése a legintimebb emberi aktushoz mély összhangban van korának karteziánus világfelfogásával, a mechanikus világmodellel, és a század enciklopédistáinak naiv önbizalmával a természet emberi kontrolljának lehetősége tekintetében.

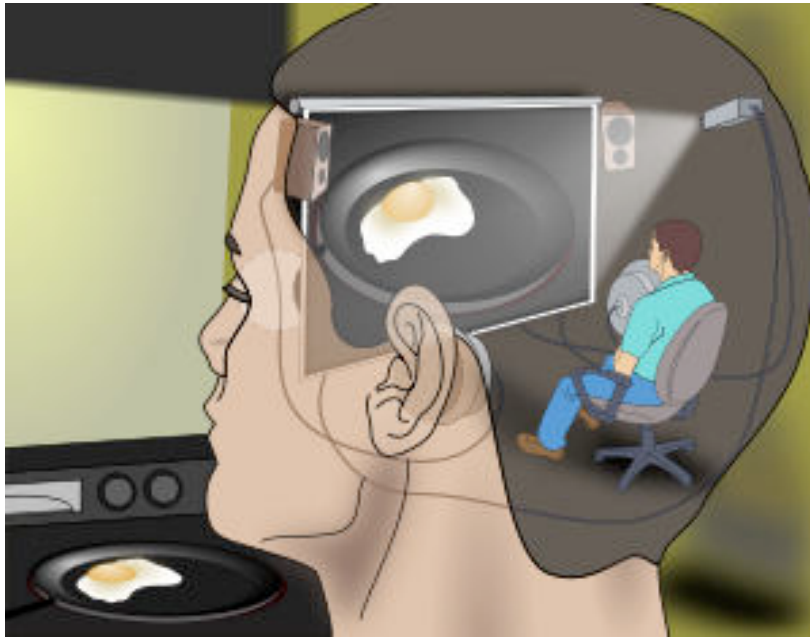


Descartes, az ember entrópia – kerülő természetével oly mély összhangban lévő világképe, mely a mindennapi kultúrában kitartott egészen a XX. század elejéig és a kamasz gondolkodás egy bizonyos fázisában egy időre mindig, mindenkinél fellángol, a mi gondolatmenetünk szemszögéből a tökéletesség definíciójának egy adott értelmezése körül kristályosodik ki. Szép az, ami mesterséges.



*tipikus oldal a Brockhaus lexikon 1897-es kiadásából*

A Karteziánus s világkép szívós továbbélését mindennapi gondolkodásunkban jól szemlélteti és egyben okát némiképp meg is magyarázza Daniel Dennett<sup>xxxviii</sup> „Cartesian Theatre” kifejezése, mely a tudatos gondolkodás descarti modelljét mutatja be a halhatatlan lélek eliminálását követően. Egy homunculus, egy kicsi ember kapja meg a bejövő információt, értelmezi és hoz döntéseket felőle.



*Daniel Dennett/ Cartesian Theate / szemléltető ábra*

Vonzó és megnyugtató elmélet az inartikulálttól, a saját, túlhaladandó állatitól távolodni kívánó emberi nem számára. A történelemben a mesterséges (ember által létrehozott) mindig kiemelt fontosságú, ami néha, egyfajta önérzetes dacreakcióként a másik végletbe lendül (Szent Ferenc vagy a hatvanas évek hippie mozgalmi). Az oszcillálás a mesterséges és természetes ideáljának végpontjai között mára felgyorsult és sok tekintetben egybecsúszott. A metroszexuális fiatalok Woodstock rajongók...



*szemöldök-szedés modell 2009*



*hippi modell 2010*





*szerelem, Woodstock 1969*



*Auguste Leroux /Casanova/1905*



*Teenage Dream / Tv / 2006*

De térjünk vissza a robot- problematikára, s arra, hogyan lehet egy érzelem teli, összetett lelki folyamatokat ábrázoló film főszereplőjévé tenni egy mesterségesen létrehozott lényt – egy tökéletes gépet. James Cameron a Terminátor karakterének megalkotásánál 1984-ben Kubrick (Spielberg) dilemmájához hasonló előtt állt. Míg Spielberg Dávidja a normalitás, az emberi lépték ideálképe, a Terminátor olyan ember külsejű gép, ami emberi erővel elpusztíthatatlan, amiről elhisszük, hogy nem a mi emberi léptékünknek megfelelő tulajdonságokkal bír. A gépet itt is ember játssza. A jövőből érkezik és tökéletesen kell álcáznia magát a jelen világában. A pazar effektekhez képest itt is kulcsfontosságú volt a szereplőválasztás. A Terminátor szerepére olyan ember kellett, aki már eleve, valamilyen értelemben nem emberi.

Arnold Schwarzenegger a producerek eredetileg Kyle Reese (a lázadó, pozitív főhős) szerepére ajánlották a húzódozó Cameronnak. A személyes találkozás aztán eldöntötte a kérdést: azonnal világos lett Cameron számára, hogy az ideális Terminátort találta meg Schwarzenegger személyében.



*Arnold Schwarzenegger, mint body builder bajnok*



Schwarzenegger nemcsak markáns arccsontozatával, testének méreteivel, de a saját maga által mesterségesen alakított test arányaival is ideális volt a robot, de megszólalásig emberi külsejű lény megszemélyesítésére. A testépítés épp erről szól: megcsinálom magam. Itt az izmok nem valamilyen tevékenység melléktermékei, hanem a tevékenység célja, maga. A tudat, az akarat kontrollja, diadala a gének, a „természettől adott” felett.

Schwarzenegger Terminátor 1.- beli karaktere maga a megvalósult kamasz álom, a férfiasság netovábbja. Naiv menőzés vágya alakítja a Terminátor ruházatát, viselkedését, s ezzel összhangban magukat az akciókat is. Mitikus figura születésének vagyunk tanúi.



*Arnold Schwarzenegger / Terminátor 1984*

Az 1991-es Terminátor 2, Az ítélet napja Terminátor figurája megváltozott funkciójához igazodva finoman módosul. Az értelmetlen ölgép megtelik érzelemmel, kétellyel, sokkal árnyaltabb szerepet játszik el és szükségképpen a mi hozzá való viszonyunk is sokkal árnyaltabbá válik.



*Arnold Schwarzenegger/ Terminátor 2. 1991*

Ember – robot kettőssége jellemének meghatározó vonása lesz, nem annak ellenére szeretjük meg, hogy robot, és nem annak ellenére hiszünk az erejében, hogy ember. Elfogadjuk, hogy ilyen egy valódi cyborg. A karaktert a jelenetek humora nem a karikatúra felé tolja, hanem elmélyíti szerethetőségét, ereje nem félelmetes, hanem mintegy megalapozza a Terminátor kedvességét, súlyt, jelen tősséget biztosít vonásainak. Minél nagyobb az az erő, amit visszafog, annál nagyobb ereje van annak a gyengédségnek, amit tanúsít.

Ebben a filmben Schwarzenegger nemcsak láthatóan néhány évvel idősebb, de a smink, a világítás, a szereplő egész felfogása sokkal nagyobb teret enged az esendőnek, az esetlegesnek, az apró bőrhibáknak, ráncoknak. Ezt persze megkönnyíti, hogy a terminátor, mint „brand” már létezik. Amint megjelenik a vásznon, tudjuk, hogy gépet látunk, nem kell minket meggyőzni erről. A néző terhelhető, és Cameron zsenialitása épp abban rejlik, hogy bátran elmerészkedik a terhelhetőség határáig, addig, amíg a karakter hitelessége még éppen fenntartható. Így különösen gazdag, árnyalt lehet maga a színészi játék is. A Terminátor személyén keresztül elfogadjuk az egész, az alkotók által felkínált világot, természetesen mozgunk benne és érzelmeink is szabadon áramlanak. Míg David (A. I.) esetében soha nem hagy el minket az a furcsa, hideglelés érzés, amit a fiú tökéletesen emberi külseje vált ki bennünk (épp ez volt az

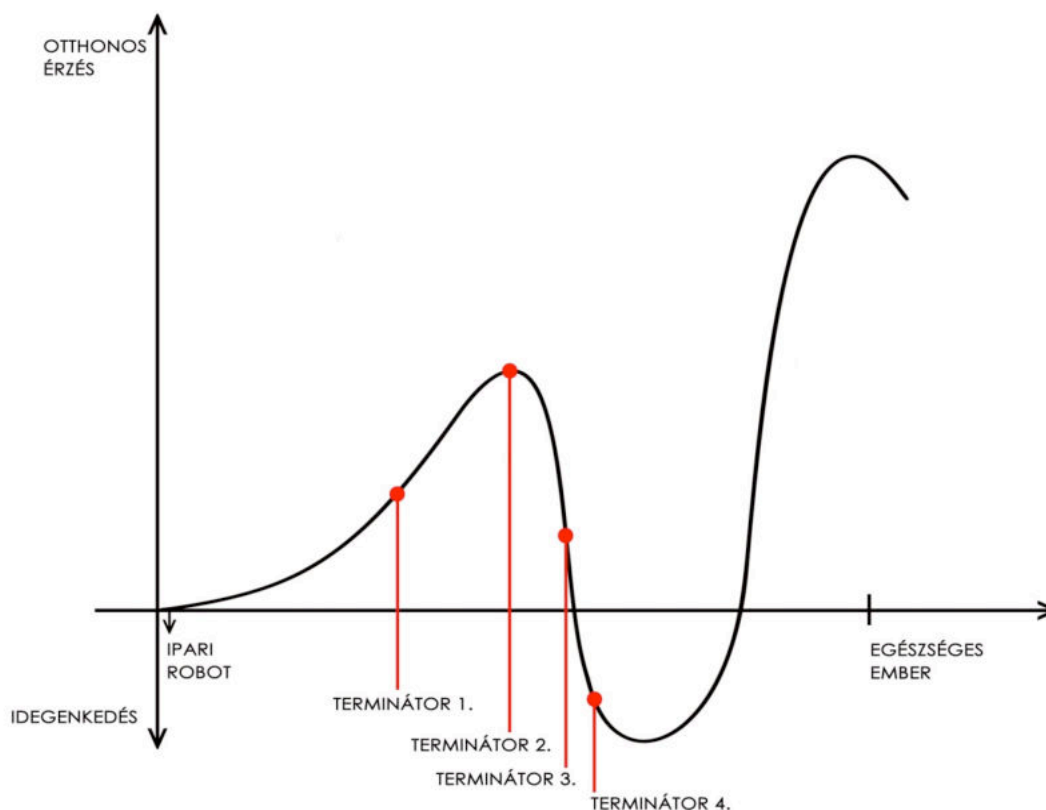
alkotók szándéka), addig a Terminátorral teljes értékű és felszabadult érzelmi kapcsolatot alakítunk ki. Nem - ember mivolta nem hibaként, hiányként merül fel, hanem tulajdonságként. Sikerül megszeretnünk egy valódi cyborgot. David a „háborzongató völgy” lakója, a „Judgement Day” Terminátora biztonságos távolságban megtorpan a völgy bejáratánál.



*Arnold Schwarzenegger /Terminátor 3./ 2003*

A Terminátor 3 – ban visszakerül a szemre a napszemüveg, a gépben rejlő emberi helyett ismét a gép tökéletességére vágyó emberre helyeződik a hangsúly egy közepszerű rendező kezében. Szomorú kóda mindehhez a Terminátor 4 ostoba és üres technikai perfekcionizmusa.

Az alábbi ábra elhelyezi a Terminátor, lényegét tekintve a filmek mindegyikében változatlan figurájának négy verzióját Mori görbéjén. Láthatjuk, hogy apró, szemlélet-beli változások, a megvalósítás koherenciájának különböző foka, vagy a hősről való előzetes tudásunk különbsége milyen komoly eltéréseket okoz a hőssel kiépülő viszonyunk minősége tekintetében. Gondolatban vizsgáljuk meg akár egyetlen, egyszerű kellék, a Terminátor napszemüvegének jelentés módosulásait.



Két irányból tudjuk megközelíteni a „hátborzongató völgyet”: a mesterséges felől, ami élők akar kinézni és az élő felől, ami mesterségesnek.

Irtóznak Dávidtól – mert gép – és ennek ellenére túlzottan tökéletesen emberi, irtóznak Casanovától, mert ember, és túlzottan gépszerű. Mivel mindkettőt a mozi egy nagymestere hívta életre, irtózatunk együttérzéssel, sajnálattal, az érzelmek egész arzenáljával egészül ki. De mindkét szereplő az alkotó határozott szándékának megfelelően a „hátborzongató völgy” lakója. Ennek az idegenkedésnek csak bizonyos esetekben van köze a visszataszító, a csúf kiváltotta undorhoz, és fontos, hogy világos különbséget tegyünk.

Peter Jackson Gollumja, mely az egyik legvisszataszítóbb és egyben legszerencsétlenebb lénye a filmtörténetnek, s melyet elsőrendű példaként szoktak felhozni – szerintünk tévesen – a „hátborzongató völgy” – effektusra, nem ide tartozik. Bár lélegzet-elállító, addig sosem látott és tulajdonképpen máig nem túlszárnyalt mértékben emberi (az Avatar Nav'I-jai ellenére sem!), irtózatunk alapját nem a valóságos – mesterséges



határán jelentkező apró eltérések, hibák, jelentik. Nem azért irtózunk tőle, mert majdnem olyan, mintha élne, hanem egyszerűen azért, mert személye irtózatra méltó.



*Peter Jackson / Gyűrűk Ura/ Gollum*

Szánalmas fizikuma magán viseli rossz életdöntéseinek, rossz jellemének, bűnének nyomát. Ha élő színész játszáná, akkor is ugyanígy taszítana minket. Gollumot egy végstádiumban lévő heroinista képére formálták az alkotók. Megérthetjük, hogyan jutott ide, de tudjuk, hogy nem ajánlatos hátat fordítani neki: a nyakunkat is elválná a zsebünkben lévő pénzért (gyűrűért) – ha szüksége lenne rá. Gollum helye a völgyben nem a majdnem tökéletes mesterséges lélynél, hanem a beteg embernél van. Míg a filmben szereplő tündék láttán mindig átsuhan egy félgondolat az agyunkon arról, milyen ügyesen is dolgoztak a sminkmesterek a fülprotéziseknél, Gollumot elfogadjuk. Gollum egyszerűen tökéletes, Gollum él.

a tünde hadsereg: <http://www.youtube.com/watch?v=IJsZQcx9YQY>

Gollum: <http://www.youtube.com/watch?v=DLvIFRNbqOs>

<http://www.youtube.com/watch?v=dJVWjIpIkqI&feature=related>

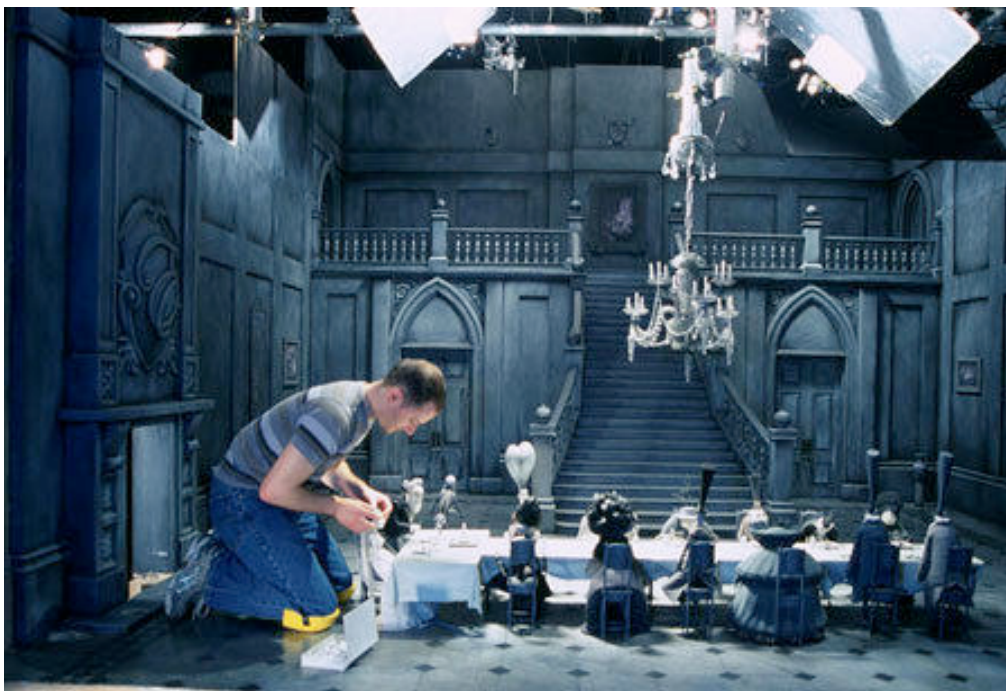
<http://www.youtube.com/watch?v=ih15GBnn47Q&NR=1>

Ebben a dolgozatban nem foglalkozunk az animáció hatalmas birodalmával. De most, egy összehasonlítás erejéig tegyünk egy nagyon rövid kirándulást! Tim Burton két filmjét vizsgáljuk: a Charlie és a csokigyárat vetjük össze a Halott menyasszonnal. Az előbbi „jobbról” közelít a völgyhöz, az „egészséges ember” felől: green screen előtt készült, élő szereplőkkel és rengeteg special effecttel.



*Tim Burton / Charlie és a csokigyár*

A másik balról, az élettelen tárgy irányából közelít: a klasszikus stop motion animáció<sup>xxxix</sup> egy kifinomult változatával készült, analóg makettvilágban.



*Tim Burton / A halott menyasszony díszlete*

Mindkét történet főszereplője Johnny Depp, mindkettő egy olyan mesterséges világban zajlik, mely egy konkrét, létező „valódi” világra utal. (mindkét film vizuális koncepciójáért az A.I.-ből megismert Chris Baker felel!) Az alábbi rövid filmrészletben egy oszló állagú, hullafoltos nő, egy, a füléből kicibált hullaféreg, egy pók és egy kutyacsontváz szerepel.

<http://www.youtube.com/watch?v=wKbdM9V4EQ&feature=related>

Egyik szereplőt sem mondhatjuk kimondottan vonzónak – mindettől általában borzongani és viszolyogni szoktunk. A rendező a taszító elemek halmozásával mintegy próbára teszi saját művészi elhitező erejét. Ezeket a lényeket szerethetővé tenni egyfajta rendezői virtus. Tim Burton elmerészkedik a hátborzongató völgy széléig, lepillant, sőt, a mélység fölé hajol, de szentelen magabiztossággal ottmarad a csúcson: ez a jelenet szívhez szóló, szeretetteli és élő érzelmektől lüktet. Irtózás helyett gyengéd együttérzést sikerül belőlünk kicsiholnia: Tim Burton virtuózan játszik velünk.



*Tim Burton / Halott menyasszony / Karaktermodellezés*

Vállalkozásának sikeréhez nagyban hozzájárul a választott technika: az analóg környezet finoman jelzett anyagszerűsége és a szereplők nyilvánvaló bábszerűsége. A lényegretörő absztrakció irányában elmozdított világban a szereplők mozgása, mimikája, hanglejtése, de maga a dialóg is életszerűen árnyalt. A bunraku bábok életteli gazdagsága jut eszünkbe, egy elkényeztetettebb, kevesebb absztrakciót elviselő kulturális közegben, a mai moziban. A plánozás, mely helyenként nagyon bátor, az érzelmeket mozgósító személyes, kettős jeleneteknél a

kisrealista hagyományt követi: bábu szereplőit éppoly komolyan veszi, mintha élő színészek lennének.



*Egy klasszikus „overshoulder”/ Tim Burton / Halott menyasszony*

„Viktor sokkal jobb színész nálam.” – nyilatkozta egy interjúban Johnny Depp. A szereplők külseje és a környezet azonban mindig, figyelmeztet minket arra, hogy mesterséges világban járunk. Burton ideális technikát választott a kényes témához, a holtak birodalmának bemutatásához. Bátorságát ez a stílus korlátozta legkevésbé. Ennél valószínűbb, az élőhöz hasonló világ elviselhetetlenül taszított volna minket, (a hullák, zombik a völgy mélyén laknak) és a történetet egyszerűen képtelenek lettünk volna átélni. Nagyobb fokú absztrakció az árnyaltság kárára vált volna. A rendező – író elérte a célját: sikerült egy meleg, emberi viszonyrendszert bemutatni, elmondani egy igazi szerelmi történetet. De a völgy lehelete végig csiklandozta a tarkónkat, a lezuhanás veszélye folyamatosan ott kísértett.





A Halott menyasszony majdnem monokróm környezetéhez képest a Charlie és a csokigyár világa kirobbanóan színes, a legtöbb képen a három alapszín valamelyike dominál. A téma is harsányan vidám: gyerekek, csokoládé, izgalmas gyárlátogatás, jótékony gyártulajdonos. Tim Burton itt az ellenkező mutatványt adja elő – teljes sikerrel. Míg szocializáciánk, logikánk mind arra biztat minket, hogy hagyjuk el a Völgyet, ne szorongjunk és élvezzük önfeledten az életvidám történetet, a mester, ha már éppen sikerülne kikapaszzkodnunk, egy ügyes rúgással mindig visszairányít minket a Völgy mélyére.



*Johnny Depp mint Willy Wonka/Charlie és a csokigyár/Tim Burton*

Willy Wonka libabőrösen tökéletes, tökéletessége már nem emberi, ezért taszító. Johnny Depp sminkje egy airbrush-sal agyonretusált, photosoppal szétidealizált emberi külsőt utánoz, egy rosszul sikerült beavatkozás nyomait viseli magán a legteljesebb mértékben a rendezői szándéknak megfelelően.

<http://www.youtube.com/watch?v=ETE135Iblew&NR=1>

A gyerekek egytől egyig (Charlie kivételével) undort keltőek, a felnőttek (Charlie nagypapája kivételével) egytől egyig megvetésre méltók. A gyár kapuján belépve a hangsúlyozottan mai, köznapi ruhájú, kispolgárian „emberi” kivételezettek azonnal nagyon nyomasztó formában szembesülnek Wonka világával.

<http://www.youtube.com/watch?v=uTsRUIVv2WM&feature=related>

A vidám dalra körbeforgó, mesterségesen mozgatott játék babákba belekap a tűz és kedves arcuk a szemünk előtt olvad szét, szemük kifordul, szájuk halálos vigyorra torzul.

Ismét a bizonytalan sávjában mozgunk: a babák élettelen tárgyak, de arcuk van, tekintetük, mozognak és énekelnek, valamilyen tekintetben élnek tehát. Szétolvadásuk, „haláluk” zavarodottságot vált ki belőlünk. Hogyan viszonyuljunk hozzá: egy élőlény pusztulásaként vagy egy tárgy tönkremeneteleként? Természetesen mindezt nem gondoljuk végig, csak a gyomrunkban bujkáló hideglelés érzés tanúskodik arról, hogy valami nincs rendben. A kellemetlen közérzetet csak fokozza Wonka reakciója: gyermeketegen tapsikol. Viselkedése nincs összhangban külsejével, egy óvodás gyermeké, felnőtt külsőben. Ez tovább fokozza a zavart, egy ügyetlenül programozott báb érzetét kelti. Wonka külseje, mozgása, sminkje és tömbszerűre összerendezett haja egyaránt mesterséges lényt sugall, a dialóg, a mini történések és Johnny Depp pazarul intelligens játéka is ezt támasztja alá. (a figura megformálásában sokat merít Michael Jackson taszítószánnivaló különcködéseinek stílusvilágból)

<http://www.youtube.com/watch?v=wz2vrs0Ci5M&feature=related>

Wonka irtózik az érintéstől, irtózik mindentől, ami egyszerűen emberi. Mesterséges világának mesterséges királya.

<http://www.youtube.com/watch?v=DbA07LfjzGQ&feature=related>

Burton csak Wonka háttértörténetével oldja fel a ránk nehezedő csendes, de folyamatos irtózást: Wonka gyerekkori traumája, az apja által meghatározott szeretetlen gyermekkora magyarázza a főhős viselkedését és egyúttal fel is oldozza őt viszolygásunk alól. A film kulcsjelenete az, amikor Wonka meglátogatja Charliék szerény otthonát, és az asztalnál ülve leveszi a kalapját. Addig öntudatlanul meg voltunk róla győződve, hogy ez a figura össze van nőve a kalappal, hogy nélküle nem is létezik, épp úgy, ahogy a ruhái nélkül sem tudjuk elképzelni Wonkát. Nem öltöztetős baba. A kalap nélkül hirtelen egy zavart, kedves, kicsit kócos és emberien sápadtra sminkelt és világított Johnny Depp jelenik meg. Belátunk az embertelenül tökéletes külső páncélja mögé, ahol egy gyarló, sérülékeny és sérült embert találunk – így megkönnyebbülve hagyjuk el a vetítőtermet.

Míg a Halott menyasszony Viktorjának hangjaként Johnny Depp egész (hangi) tehetségét annak érdekében mozgósította, hogy

életet leheljen az élettelen bábba, addig Willy Wonkaként mindent megtesz azért, hogy hús vér valója minél kevésbé tűnjön emberinek.

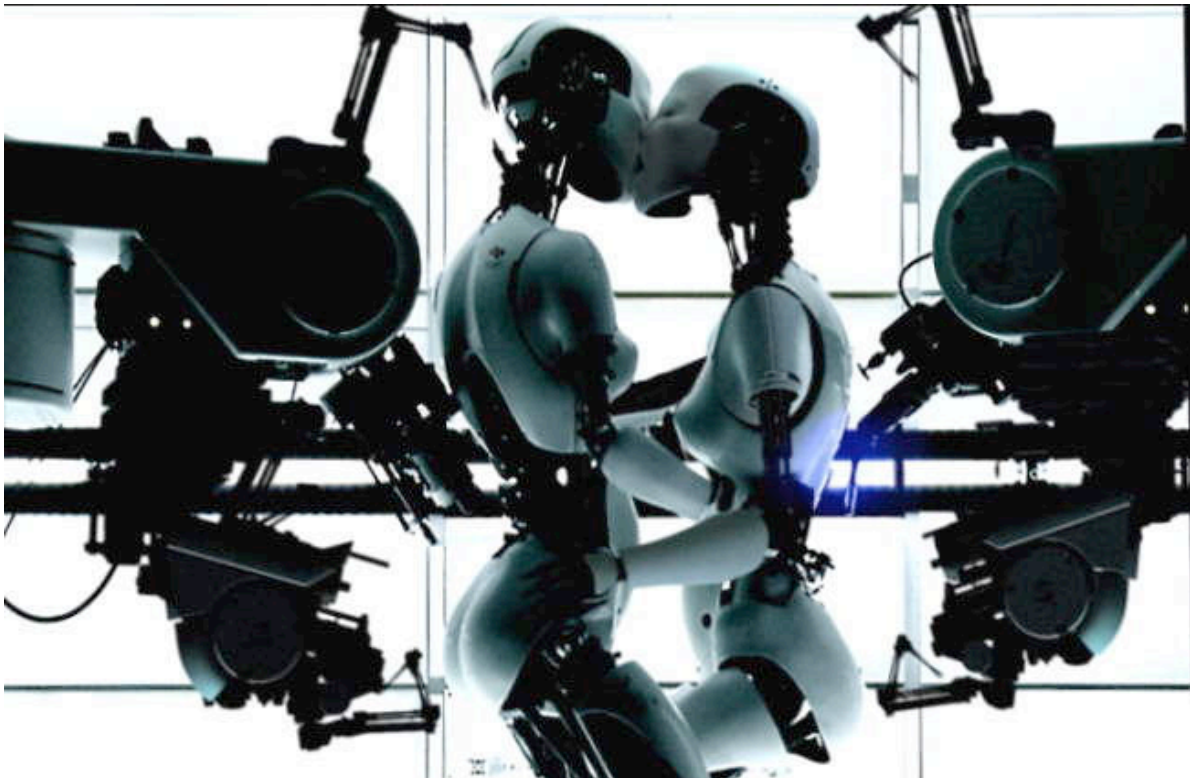
A "Völgy" peremén billegés, a mélységgel való incselkedés talán legszebb példája Björk "All is full of Love" c. klipje.

<http://www.youtube.com/watch?v=EjAoBKagWQA>

Ahogy Mori eredeti görbéjén láttuk, viszonyulásunk, mielőtt a negatív tartományba zuhanna, pozitív csúcson van. Ezen a kényes ponton egyensúlyoz Chris Cunningham, a klip rendezője.

A klip egyedülálló bravúr. Érzelmileg teljes mértékben be akar vonni minket két gép szexuális aktusába. A filmiparban nemcsak a gép, de még az alien szex is egyfajta kimondatlan tabu.

Vonzódní, jelentősségteljesen egymásra nézni ritkán ugyan, de gépeknek is szabad. Az aktus konkrét mivolta és génjeink atavisztikus védelme viszont olyan mértékben próbára tenné tűrőképességünket, hogy ilyen hősgyilkos vállalkozásra épeszű alkotó/producer nem vállalkozik. Próbáljuk elképzelni, ahogy mondjuk Wall –e lelkesen gyömöszöli Eve –t. (a pornófilmek egy perverz vonulatában állatszex és nekrofília mellett megtalálhatjuk az alien szexet is)



*Björk /Cunningham / All is full of love<sup>1</sup>*

A szerelmes együttlét az emberek privilégiuma. Az állatok üzekednek, a gépek szolgálnak. Ráadásul mindkét szerelmes gép nő, sőt, ha ez sem lenne elég, ugyanaz a személy, az énekesnő Björk maga.

A rövid klip érzelmi fázisok sorozatát mutatja be lélegzetelállító finomsággal, hitelességgel. A két robot gép mivoltát az őket életre keltő és mozgató hatalmas, ipari szerelősorokról ismert gépezet hangsúlyozza. Ez, mint már láttuk, némiképp óv minket a robot puszta látványán fellépő borzongástól. Miközben, minden mozdulatukról pontosan látjuk, milyen mechanizmus, csavar, hidraulika irányítja, az érzelmi azonosulás egészen ritka magas fokára jutunk el. A mindent átölelő, az univerzumot átható egyszerre transzcendens és érzéki szeretet/szerelem (ebben az esetben kifejezetten szerencsés, hogy az angol nyelvben a két fogalmat ugyanaz a szó jelöli) apoteózisa ez az 1997- ben (!) készült klip.

## BENN, A VÖLGYBEN

### 1. akik beleestek / filmtörténeti kudarcok

A legelső – és látványos kudarcral végződő – kísérlet arra, hogy mindenféle stilizálástól mentes, teljesen élethű digitális hősöket keltsenek életre filmen, a 2001 – es japán-amerikai Final Fantasy – The Spirit Within c. film volt. A kudarc okát talán már nem is kell magyarázni. A szereplők lélegzetelállító valóságosága sem volt elegendő ahhoz, hogy a figurákat élettel töltse meg. A külsejük valóságos volt – mégsem hittük el.

„Az első percekben szórakoztató nézni a karaktereket, de aztán az ember felfedezi a tekintet hidegségét, egy- egy mozdulat mechanikusságát, és a varázs megtörik”<sup>xli</sup>(ford. E. I.)- írta a bemutató után Peter Travers, a *Rolling Stone*, újságírója. A film, melyet kétszáz fős csapat készített négy éven keresztül, végül költségvetésének alig tizedrészét hozta vissza és csődbe döntötte a produkciós céget, a Square Pictures-t. A rendező, Hironobu Sakaguchi (egyben a korábbi, Final Fantasy nevű szerepjáték alkotója) ezzel a filmmel új műfajt kívánt teremteni. Nem egyszerűen az első fotorealista komputer - animált játékfilmet akarta megalkotni. Meg szerette volna változtatni a felfogásunkat arról, mi is a film. A főszereplő lányt, Aki Rosst, mint a világ első komputer- animált filmsztárját pozícionálták és úgy tervezték, hogy valódi



színészekhez hasonlóan szerepajánlatokat kap és több más  
filmben is dolgozik majd.



*Hironobu Sakaguchi / Final Fantasy 2001*

Aki Ross hatvanezer hajszálát mind külön animálták, teste négy százezer poligonból állt. Minden tekintetben valóság-hű lényt akartak előállítani. A grandiózus célt elérték. Amin megbuktak, azok ősi, tudattalan ösztöneink, melyekkel nem számoltak. Ezután a film után minden mesterséges lény tervezőjének figyelembe illik venni a „hátborzongató völgy” létét és karakterének ehhez viszonyított pozícióját. A film tehát valóban megváltoztatta látásmódunkat, (felhívta a figyelmet egy addig lappangó jelenségre) csak sajnos, nem az alkotók elképzelése szerint.

A 2000 körüli időszak (naivnak bizonyult) lelkesedésére jellemző, hogy ekkoriban feltűnt Budapesten is egy magyar származású vállalkozó, aki digitális hősök számára alapított színészügynökséget. Ő a régi idők filmsztárjainak feltámasztását szemelte ki jövedelmező piaci szeletnek, és csapatával éveket töltött első sztárja, a digitális Marilyn Monroe megalkotásával. Végül, mivel a piac nem a kívánt irányba változott, tudását plasztikai sebészek számára

kifejlesztett szoftverekbe ölte – igen jövedelmezően.

Álljon itt egy példa a hátborzongatóan élethű robotok megjelenésére – természetesen Japánban. A fogorvos hallgatók oktatását segítő robot válltól fölfelé minden tekintetben pontos imitációja egy élő embernek, a hangokat és mozdulatokat is beleértve. Próbáljuk ki, hogyan hat ránk!

[http://www.youtube.com/watch?v=Vaf-QxhQh6g&feature=player\\_embedded#](http://www.youtube.com/watch?v=Vaf-QxhQh6g&feature=player_embedded#)

és

<http://www.youtube.com/watch?v=0ZgkInGIWFQ&feature=fvw>

A Final Fantasy gigantikus vállalkozás volt, melyet a profitszerzésen túl a felfedezők lelkesedése is fűtött. Kudarckuk léptéke is ehhez mérhető, s annak tanulsága is. Egy szerethető és minden attribútumával sikerre predesztinált főhős nő esett a „hátborzongató völgy” áldozatául.

A 2004 - es Polar Express alkotóit, élükön Zemeckissel, a rendezővel, már nem menti semmi. Nem tanulták meg a leckét. Felületes gondolkodás és korlátolt fantázia kombinációjaként jött létre ez a karácsonyi történet. Nagy műgonddal összerakott kisfiú főhősével nem igazán szeretnénk álmunkban találkozni.



*Polar Express*

Ezen a karakteren a szempilláktól a hajszálakig minden élethűen viselkedik, mozog, simul. Illetve, csak majdnem. Ez a „majdnem” pedig itt is döntőnek bizonyul. Bár a film meleg, meggyőző, hatásos zenéje és a mesés, a realizmustól kellőképpen

eltávolított tájai elaltatják ösztönös idegenkedésünket, vonzódás helyett mégis bizonytalan, kellemetlen érzéssel szemléljük a magányos kisfiú kalandjait.

<http://www.zuguide.com/#The-Polar-Express>

A film azon pillanataiban, amikor a jelenet kilép a realizmus kereteiből, a karakterek is ugrásszerűen elfogadhatóbbak lesznek. Az egyik ilyen példa a csokoládé felszolgálásának táncjelenete. Bár a lábak mozgásán minden erőfeszítés ellenére érezhető az a digitális modelleknél megszokott, kellemetlen puhaság, amivel a legtöbbet küszködnek a 3D animáció emberábrázolásaiban a koreográfia egyetlen mozgó mintázattá gyúrja össze az alakokat. Már nem elsősorban emberi lények, így érzékeink is engedékenyebbek velük szemben.

[http://www.youtube.com/watch?v=2g-FRSq7x\\_o](http://www.youtube.com/watch?v=2g-FRSq7x_o)

<http://www.spike.com/video/polar-express-all/2654147>

Pontosan követhetjük viszonyulásunk változását a rénszarvasok jeleneténél is: amint eltávolodunk a jelenetet indító arcközeliiktől, a gyomrunkra nehezedő enyhe nyomás csökken, és élvezni tudjuk a jelenet humorát.

[http://www.youtube.com/watch?v=UKnXAjPd\\_LI&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=UKnXAjPd_LI&feature=related)



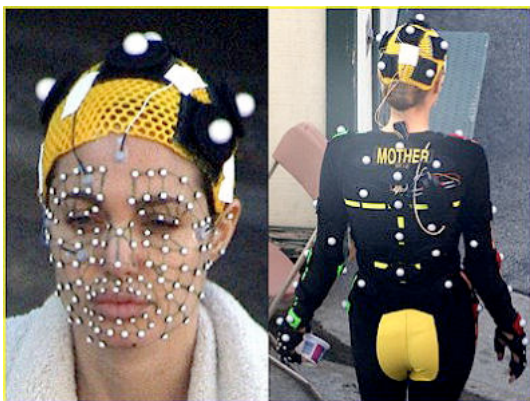
*Tom Hanks és digitális mása*

Még későbbi, még tökéletesebb, és még korlátoltabb a Beowulf (2007) mögött álló vizuális koncepció.





*Beowulf /Zemeckis / Angelina Jolie 3D modellje*



*Angelina Jolie/ mocap*

Ez a film nem gyermeki, hanem kamasz fantáziánkra épít.

A Jean Renoir által oly jól megfogalmazott csapda itt is működésbe lép. A nagyvonalú vizuális koncepció hiányában a pontosság csupán Guinness rekordként értékelhető, a varázslat, amit néha, ihletett művész kezében egyetlen paca el tud érni, itt nem történik meg.

Lehet, hogy ideig – óráig primer örömet okoz, mert hisz bevallatlan vágyfantáziáink talaján építkeznek, de a hatás sem mély sem tartós nem lehet.

A valósághű ábrázolás kívánsága legitim vágy. Ahogy a gyermek játékaiban is megjelenik mindkét véglet: az extrém absztrakció és az extrém másolat okozta öröm, úgy mi, felnőttek is hasonlóképpen működünk. A gyerek néhány fakockából várost épít, homokból süteményt süt, de elbűvölten csodálja a babaházat, autómódellet, kisvasutat – és minél jobban hasonlít az eredetihez, annál inkább. Ugyanígy legitim vágya nézőnek és filmkészítőnek egyaránt „igazi” világot teremteni, a képzelet termékeit minél tökéletesebb formában látni életre kelni. De



szem előtt kell tartanunk, hogy kifinomult ösztöneink egy bizonyos ponton riadót fújnak, és ez ellen nem lehet mást tenni, mint figyelembe venni. Egy kivételes, nagy művész talán át tud repülni a Völgy felett, bár számára is nagy kockázat, de minden alkotónak, aki szakmáját felelősen műveli, számolnia kell a „hátborzongató völgy” effektus létevel, és teremtményeit megóvni ettől. A játékiparban (a jobb játékoknál) a karaktertervezésnél már tudatosan számolnak ezzel a hatással és valamilyen apró, elidegenítő effektus hozzáadásával nyugtatják meg a felhasználó érzékeit arról, hogy amit lát, az mesterséges lény, tehát, a világ rendje nem zavarodott meg. A felszabadult, játékos absztrakció persze, hatékony gyógyír, de a valóságosság igénye kultúránk része – nem számúzhatjuk a filmekből.

Hasonló válságot élt át a vizuális kultúra az olajfestészet elterjedése idején. Mára ennek a korszaknak csak kiemelkedő mesterműveit vizsgáljuk, és gyakran elfeledkezünk a képek áradatáról, mely a királyi, főnemesi paloták és a templomok falain túl megjelent a polgárosodó Európa nappalijaiban. Az olajfestés a 15 század 3D-je. A festészeti forradalom a táblaképen ábrázolt személyek és tárgyak addig sosem látott valóságosságát hozta magával. Az olajfestmény illúziókelő ereje szinte tapintható közelségbe hozza az ábrázolt tárgyat. Még mai, elkényeztetett látásunkra is radikálisan hat. Annak idején naiv, elemi örömet okozott ennek megtapasztalása, birtoklása. Hadd idézzek egy rövid passzust John Berger „Mindennapi képeink” c.<sup>xlii</sup> könyvéből (amit minden filmes diáknak hasznára válna elolvasni).

*„A művészetet minden kultúrában eltérő tehetségű alkotók művelik. De egyetlen olyan kulturális terület sincs, ahol annyira kiáltó lenne a remekmű és az átlagos darab közötti ellentét, mint az olajfestészetben. Ebben a hagyományban a különbség nem egyszerűen tehetségen vagy képzelőerőn múlik – itt a különbség erkölcsi kérdés is. Az átlagos színvonalú festményt – különösen a 17. század óta – több-kevesebb cinizmussal alkották meg, azaz a kép programja szerint megvalósítandó értékek kevésbé voltak fontosak a festő számára, mint a megbízatás teljesítése, a kép értékesítése. Az olajfestészet korszaka ugyanis a nyílt műkereskedelem fellendülésével is egybeesik. S a remekmű és az átlagos festmény közti óriási ellentét magyarázatát éppen itt, a művészet és a piac ellentmondásaiban kell keresnünk”*

Berger a fenti sorokat szinte változtatás nélkül írhatta volna a film utolsó húsz évről is. John Berger nagyon fontos distinkciót tesz: nem a remekmű és a tucattermék közti fokozati

*különbségről* beszél, hanem *ellentétről*. Ugyanezt mondhatjuk el a felületes szemlélő számára nagyon hasonló mozgóképes termékek belső mozgatórugóiról, az esztétikában lecsapódó morális döntések sorozatáról. Kubrick Űrodüsszeiája nem egyszerűen jobban sikerült, mint mondjuk a Beowulf. Értelmetlen őket ugyanazon a skálán elhelyezni. A két film két ellentétes állítás. Mindez természetesen valamilyen értelemben minden (nemcsak vizuális) művészeti ág minden korszakára elmondható, de a felfokozott realizmus iránti gyermeki vágy, az új „játékszer” vonzása, s a ráépülő piac értelmes párhuzamba állítja a 15. századi és a mai jelenséget.



*Beowulf/Zemeckis/ Ray Winstone 3D modellje*

Visszatérve a nézői elfogadás rejtett mechanizmusaira: A digitális technika gyors fejlődése, a valószerű hatás kézzelfogható közelségbe kerülése a figyelem középpontjába húzta a „hátborzongató völgy” jelenséget: nem tehetjük meg, hogy nem foglalkozunk vele. A Völgy hatásmechanizmusait vizsgálva ráláthatunk a tudatos énünket háttérből irányító erők egy szeletére. Álljon itt egy példa a technikai áttörésre is. Az Emily projekt digitális arca láttán már nem borzongunk. Elfogadjuk. Nincs „majdnem”, olyan, mintha élne. Félelmetes.

<http://www.youtube.com/watch?v=GBgURIUQ700>

## 2. akik önként ereszkedtek alá/ horrorfilmek

Vannak azután alkotók, akik nem a völgy peremén szándékoznak egyensúlyozni, hanem fogják magukat, és egyenesen belegyalogolnak. Minél mélyebbre, annál jobb.



Érthető módon, a filmművészet ritkán él tisztán ezzel az eszközzel, de akad azért néhány mestermű. Mivel a horror lényegében egyetlen érzékünket stimulálja az egész film során, újra meg újra, vegytiszta hatékonysággal, (mintha agyunk egy bizonyos területéhez érintenének ismétlődve egy elektródát) így egy dramaturgiai ív felépítéséhez kizárólag az inger mennyiségi modulálása áll rendelkezésre.

Ez eléggé behatárolja a lehetőségeket, de aki a horrort szereti, az ezt nem is bánja. A borzongás utáni vágyunk ősi vágy, a rémmesékben, a népi hagyományokban dúsan jelen van. A horrorfilmek legnépesebb csoportját éppen azok alkotják, ahol attól félünk, hogy a Völgy lakóival találkozunk. A Gólem, Frankenstein, Mr. Hyde, Joker, Drakula gróf és a mai vámpírok, farkasemberek, a Nostromo úrhajó legénységében inkubálódott alienek, vagy, a valami ismeretlen vírustól megbetegedett, gonosszá és erőssé vált, eltorzult külsejű hordák, melyek elárasztják a Földet, mind az emberi határvonalán mozognak.

A lista érdekes módon lefedi a kutatók által a "hátborzongató völgy" jelenségre adott megfejtés hipotézisek teljes körét. A fertőző betegségektől való félelem, az idegen lény, mint veszélyforrás, az esetleges támadó szándék megítélésének bizonytalansága, a saját gének védelme és az elemi halálfélelem mind ott szerepel a listán. A kulturális divatok s a mögöttük meghúzódó társadalmi meghatározottság finom módosulását is megfigyelhetjük. Míg a mozi hőskorában zömében a magányos

gonosz fenyegetett egy egészséges közösséget, mára drámaian elszaporodott azoknak a szcenárióknak a száma, ahol maroknyi "normális" ember harcol egy kísérteties okokból elgonoszodott környezettel. Danny Boyle filmje, a "28 nappal később" egy AIDS utáni és a kergemarhakór árnyékában élő Angliában készült: egyetlen hatalmas menekülés a fertőzöttektől, akik nemcsak betegek, de betegségüket tovább is akarják adni, úgy viselkednek, mint a bennük dolgozó fertőző mikroorganizmusok.

<http://www.youtube.com/watch?v=sBZnuUZibBQ>



*28 nappal később/ Danny Boyle/ Cillian Murphy 2002*

A műfaj különösképpen kiszolgáltatott az időnek. Ijesztgetni csak önfeledt nézőket lehet, és, amint azt már láttuk, a néző kényes jószág. Minimális avulás a stílusban, technikában, időkezelésben már megtöri a varázst. S mivel a horror egyetlen hatásra épít, ennek sérülésével a mű egésze a semmibe zuhan. A hatás ellentétébe fordul, nem félünk, hanem nevetünk.

A film az elmúlt száz évben elképesztő utat járt be eszközeinek gazdagsága, kifejező erejének léptéke és finomsága terén. Az elmúlt tizenöt év a fokozásról szólt (némiképp megidézve Griffith korát). Több, hangosabb, színesebb, valóságosabb, hatásosabb. A hatások között nincs pihenés, a lemaradás titkos félelme hajtja előre az alkotókat. Az eszkalálódás minden területen, még a dokumentumfilmeknél is határozottan érződik.



Érthető, hogy a horrorfilmek között különös hangsúlyt kap ma egy régóta létező műfaj, a zombifilmeké. Mert, hiszen, kik is laknak a Völgy legeslegmélyén? Igen, ők, az élőholtak, a mozgó hullák. A zombi nem szellem, nem kísértet, akinek még valamifajta személyisége van, hanem élettelen test, amit valami emberinél erősebb erő rángat, mozgat, használ.

Íme, itt egy rövid ismertető arról, miben is különbözik az élő, egészséges embertől egy zombi.

<http://www.youtube.com/watch?v=bVnfyradCPY>

Bármilyen könnyed is ez a kis animáció, egyben kiváló dramaturgiai lecke, a zombifilmek szinte teljes sémakészletét felsorolja, egyúttal reflektál a jelen zombi-kultuszára is.

A zombi, ez a képzeletbeli lény már a Gilgames mítoszban is feltűnik és változó intenzitással felbukkan minden kultúrkörben. Az európai hagyomány számára a gótikus írók fedezték fel újra, és mára olyan közkedveltek lettek, hogy a jó öreg vámpírok pozícióját is veszélyeztetik. A jelenség kulcsa vélhetőleg az egész kultúránkban jelenlévő erős, egyértelmű hatásokra törekvésben rejlik: a zombi által keltett irtózat fokozhatatlan.

Az első, hivatalosan is elismert zombifilmnek magyar vonatkozása is van: az 1932-es "White Zombie" főszereplője Lugosi Béla. Az irtózat fókusza ebben a filmben nem a külső fizikai jegyekre irányul, (némi szem alatti árnyékon túl érintetlen marad a hamvas női főszereplő külseje) hanem a *lélekvesztésre*.



*The White Zombie /1932*

Atavisztikus irtózásunkat, az "emberi-de-mégsem-az" érzést felkeltő effektus csupán a merev mimika, mozgás, és mindenekeelőtt az üres tekintet. Ösztöneink ugyanolyan élesen

reagálnak arra, ha az emberi "belső" sérül, mint, ha a külső. Ha a szereplőnek nem a karja vagy a bőre, hanem a lelke hiányzik, a bennünk fellépő vészreakció hasonlóan erős. Ezért, és nem valamifajta céltalan kegyetlenségből esik nehezünkre lelki betegek, szellemileg sérültek arcába néznünk. A film vizuális világa még ma is mellbevágóan bátor és szuggesztív, abban az időben, a nagy stúdiófilmek árnyékában, kevés pénzből, tizenegy nap alatt forgatott film kiemelkedően hatásos volt, és nagy sikert ért el.

A trailer:

<http://www.youtube.com/watch?v=tQV7wOg3hYQ&feature=related>

és a teljes film:

<http://www.youtube.com/watch?v=WFLjN-BNS1Y&feature=related>

Természetesen, a vámpírok is előkelő völgylakók. A vámpírfilmek hatalmas tömegéből most emeljük ki kettőt! Az egyik, a 2010-es, amerikai "Let Me In" című tini vámpírhorror, a másik a 2008-ban készült svéd eredeti, a "Let the Right One In". Vessük össze a két trailert:

<http://www.youtube.com/watch?v=qjavOLdPk1c>

[http://www.youtube.com/watch?v=ICp4g9p\\_rgo](http://www.youtube.com/watch?v=ICp4g9p_rgo)

Tulajdonképpen nem remake-ről van szó, hanem ugyanannak a regénynek kétféle megfilmesítéséről. A szereposztás mindkét filmben kiváló: mindkét kiskamasz szereplőpáros fizikuma önmagában emberen túli tulajdonságokat sugall. Ha nem láttuk a két filmet, a trailer stílusából is következtethetünk rá, melyik lesz az időtállóbb. Míg az amerikai film a köznapi környezetet egyfajta jól bevált, ismerős *filmes* toposzként kezeli, a svéd változat erejét a horrorfantázia lényei és a dokumentarista hitelességű, *valódi*, kopott lakótelep-helyszín közötti ütközés adja. Az amerikai környezet cipőkanálként segít minket végig a történet fordulatain, a svédben a két világ érdes súrlódásából felszikrázik a feszültség.



*Matt Reeves / Let me in / /2010*

A borzongás foka talán nem különbözik a két filmben, a módja viszont igen. A svéd filmben, hiába látjuk mindennapi világunk egy esztétikailag erősen komponált változatát, ez azért a mi világunk. Saját életünk színtere. Úgy érezhetjük tehát, mindez megeshetne a valóságban is.



*Let the Right One In/rendező: Tomas Alfredson/ 2008*

Az amerikai film úgy mutatja be a mindennapi helyszíneket,

ahogy filmekben megszoktuk. Úgy is félünk tehát, ahogy a moziban megtanultunk félni: egy filmes tradíció kipárnázott biztonságában. A svéd film mestermű, nagyon kicsi az esélye, hogy valaha nevetnek majd rajta. Jó példája annak, hogy az anyagkezelésben hozott (akár tudatos, akár ösztönös) döntések milyen mélyen befolyásolják a vásznon szereplő hősök hitelét, az elmondott történet mélységét. A horror-komédia ennél biztonságosabb terep. Nehezebben avul, és szélesebb az elfogadás biztonsági sávja. Itt, a szerzők eredeti szándékának megfelelően, egyszerre tudunk nevetni és borzongani, két ősi késztetést egyszerre kiélve. Mindenki jól jár: a néző biztosan szórakozik, az alkotók sokkal kisebb mértékben kockáztatják a kudarcot. A film esetenként még némi filozófiai dimenziót is kaphat.

A horrorkomédiák bő választéka helyett hadd idézzem fel inkább az egyik legkedvesebb és leginventívusabb számítógépes játékot, A "Plants versus Zombies"<sup>xliii</sup>-t. Itt konyhakerti növények harcolnak élőhalottakkal. Íme, egy klip a játék elemeiből:

[http://www.youtube.com/watch?v=0N1\\_0SUG1DQ](http://www.youtube.com/watch?v=0N1_0SUG1DQ)

és egy "mod" ( játék modifikáció):

<http://www.youtube.com/watch?v=lujFaQAKzfs&NR=1&feature=fvwp>

Ez a játék is jó példája annak az egyre szabadabban áramló friss humornak és találékonyságnak, ami a független (olcsó előállítású, rövid játékidejű) játékpiacon és az ezzel párhuzamosan rohamosan erősödő és (internetes) nézői figyelmet kapó rövidfilmekben ma megjelenik.



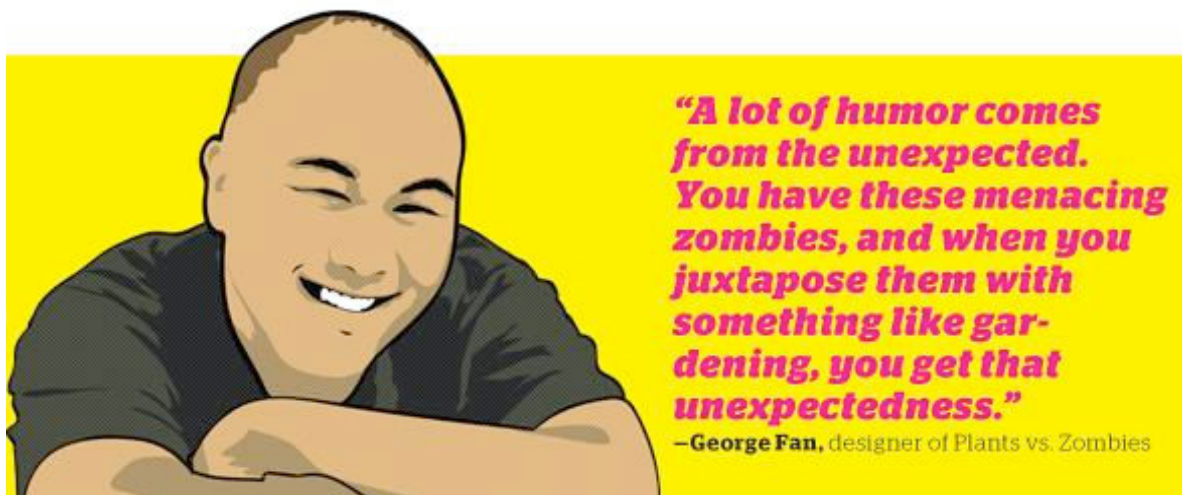
*Plants vs Zombies /Borsók, tökök, gombák, napraforgók akcióban*





*Plants vs Zombies / A zöldborsók visszaverik a zombitámadást*

A Plants vs. Zombies nemcsak alapötletében üdítő, nemcsak egyszerre fanyar és gyermeki humora magával ragadó, hanem maga a játék is kiemelkedően intelligens. A sakkhoz, vagy gohoz hasonlóan egyszerű, könnyen megtanulható szabályok bonyolult játékmenetet, komoly stratégiai erőpróbákat hozhatnak, megmozgatják a játékos intellektusát. Ez a játék is példája lehet annak, mennyire csak a felületet karcolják a számítógépes játékok fantáziátlan brutalitásán sopánkodók. Az összkép, szerencsére, jóval árnyaltabb. Szemben a függetleneket újra beindító ipod alkalmazásokkal, ez a játék nagyon gazdag lehetőségeket kínál, hosszú játékidőt, sokféle, a felhasználó alkatához igazodó játékmenetet. A két össze nem illő elemet George Fan<sup>xliv</sup> tervező nem pusztán egy geg vagy gesztus erejéig helyezi egymás mellé. Műve se nem társasági vicc, se nem magas művészet. Gyermeki komolysággal és következetességgel kezeli saját ötletét, ebből fakad ellenállhatatlan humora, és így válik átélhetővé a mókás kis játék köntösében megbúvó mélyebb világszemlélet, életfilozófia. A játék által felvetett lételméleti kérdések akár filozófiai traktátusok tematikájában is megjelenhetnének de George Fan tudja, hogy játékos körökben erről nyíltan nyilatkozni piacrontó illetlenség lenne.



### *George Fan/ játéktervező és "hitvallása"*

Nézzünk meg egy másik játékot: A "Grim Fandango"<sup>xlv</sup> a LucasArts munkája. Georg Lucas cége fontos mainstream játékokon kívül néhány különösen invenciózussal is megajándékozott minket, ezek sorába tartozik ez az 1998-as kalandjáték is.

A játék helyszíne a "purgatórium" vagy "afterlife", az a köztes hely, ahová halála után kerül az ember, mielőtt eljut végső nyughelyére, a holtak birodalmába. Főszereplője, Manny Calavera maga a halál, rendes, összecsucskható zsebkaszával. Rendes hivatalnok, aki, mint utazási ügynök segíti a kőborló lelkeket az úton, végcéljuk felé. A játék tehát egyenesen a "hátborzongató völgyben" zajlik.

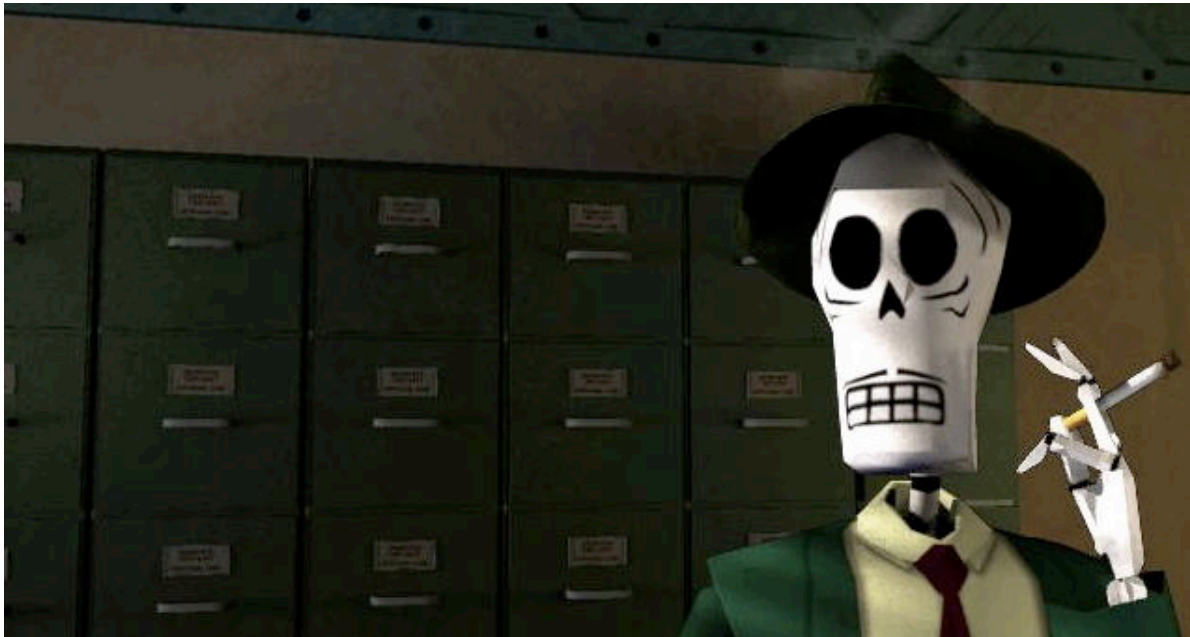
A LucasArts első 3D animációt használó játéka a fölényesen bátor, biztos stílusérzékű vizuális design és az ezzel teljes összhangban lévő hangi, dramaturgiai elemek miatt nem süllyed el a Völgyben – témája ellenére sem. Hősei nem taszítanak minket. Viccesek és szeretetreméltók, gyarlók, emberiek.

A játék trailere:

<http://www.youtube.com/watch?v=hV1NBHL9Fa4>

egy játékmenet részlete:

<http://www.youtube.com/watch?v=5ipFSCgrXHA&feature=related>



Magas absztrakciós fok, a valóságától megtartott óvatos távolság biztosítja, hogy a vészcsengőnk ne szólaljon meg, de az otthonos érzést rengeteg más, nem is annyira játék, mint inkább filmes mesterfogással erősítik meg az alkotók. A tiszta stílusválasztás (film noir) és a konkrét utalások a klasszikus filmművészet nagy, közismert kedvenceire (Casablanca, Máltai sólyom stb.) szerves összhangban vannak a történettel.



*mexikói calaca báb<sup>xlvi</sup>*

A játékkal játszóknak között elenyésző azoknak a száma, akikben tudatosul, hogy a "Grim Fandango" megidézett világ, a karakterek és a hozzájuk tartozó mitológia milyen kultúrkörre utal. Mégis, az, hogy egy máig fennmaradt, és mexikói népszokásokban továbbélő azték hiedelemrendszer elemeit használja a játék a szereplők és a világ vizuális megfogalmazása terén, egyfajta konzisztenciát kölcsönöz az egész játékvilágnak. A játék mögött komoly film- és stílus-történeti, művészettörténeti tudás áll, és nagyvonalú,

cseppet sem fontoskodó harmonizálása mindezen tudásnak. David



Bryant<sup>xlvii</sup> „Miért olyan félelmetesek a filmek zombijai és miért olyan elragadóak a beszélő állatok?” c. tanulmányából idézünk:

*„Mori görbéinek fura formái a szociális percepció biológiájában gyökereznek. Evolúciós pszichológusok rámutatnak, hogy érzékeink különösen kifinomultak más emberek jelzéseinek értelmezésében. Mindenki tudja, milyen könnyedséggel állapítjuk meg akár egy vadidegen ember hangulatát egyetlen pillantást vetve arc kifejezésére vagy testtartására. Kutatók szerint ennek az érzékenységnek a mellékhatása a szélsőségesen kritikus reakció az ember mesterséges reprezentációinak hibáival szemben... nyersebben reagálunk az élethű ábrázolások szubtilis hibáira, mint a nyilvánvalóan mesterségesre, mert azt érezzük, nem sérült képeket, hanem sérült embereket látunk.”*

### 3. elegáns látogatók / képzőművészek a Völgyben



Gregory Crewdson<sup>xlviii</sup> /Kertváros



“Staged photography”. Szcenírozott fotóművészetnek lehet talán fordítani. Gregory Crewdson, ennek a műfajnak egyik legsikeresebb művésze, teljes mértékben játékfilmes attitűddel dolgozik. Ő a fotók *rendezője*, a kép kreatív stábjában *operatőr* is van – aki nem azonos vele.

A 9x10 cm-es lemezekre rögzített, bevilágított, berendezett, statisztákkal eljátszott jelenet borzongatóan valóságos. De miért borzongató? Valódi emberek állnak valódi utcán, valódi lámpafényben. Az egyik elidegenítő effektus éppen a nagy felbontás, a technikai tökéletesség. Nem a helyszínen vagyunk, egy fotót nézünk. De ennek a fotónak nincs anyaga. A fotó lényegében egy hiperrealista (fotorealista) festményt utánoz, ami ecsettel akar tökéletesen utánozni egy fotót. Az eszköz és anyagválasztás igyekvő maximalizmusa nyugtalanít, elbizonytalanít minket. Aki ennyire tökéletesen valóságos akar létrehozni, aki ennyi erőfeszítést tesz ezért, az nincs a valóság birtokában. Valami nincs rendben, és a kép láttán szorongani kezdünk. A szorongás kíváncsisággal és csodálattal keveredik. Az anyagkezelés valamit leplez, és mi meg akarjuk fejteni, hogy mit. Ottragadunk a kép előtt. A másik hatáselem, természetesen, a beállítás maga. Az alkotó a mindennapi embereket mintegy csipesszel kiemeli megszokott környezetükből, majd gondosan visszahelyezi őket, ugyanoda. A tudatos elhelyezés gesztusa jelen van a képen. A szereplők ezáltal megfosztatnak saját világuk otthonosságától, idegen, elszigetelt elemként kerülnek bele vissza. Így, táj és ember, lakás és lakója kölcsönös, végtelen magányba zárkózva, bénultan várja, hogy megtörténjenek velük a dolgok. Náluk magasabb erők (Isten? Az Univerzum? A kép alkotója?) akaratának vannak kiszolgáltatva.



*Gregory Crewdson / Untitled / részlet*

Egészséges külsejük ellenére zombiként funkcionálnak, és úgy is hatnak ránk. Nincs kitépve a lelkük, mint a Fehér zombi főhősnőjének. Van lelkük, egyszeri, emberi, szenvedő lelkük, de nem férnek hozzá, el vannak tőle szigetelve. A transzcendencia jelenlétét Crewdson sokszor egy-egy nem

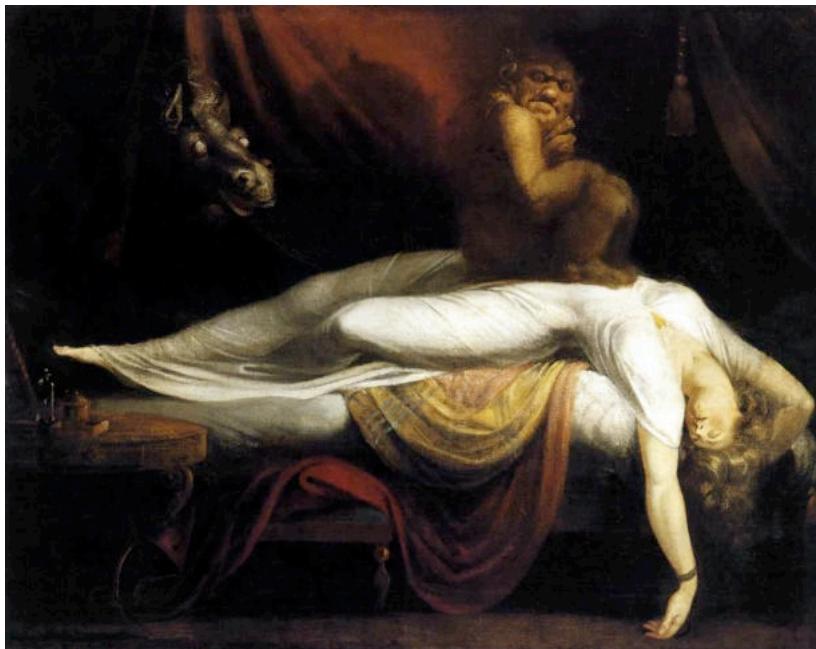
evilági elem hozzáadásával erősíti, de képeinek legerősebb, konstans vonása mégis ez a kozmikus árvaság, amibe szereplőit és környezetüket taszítja.

Az abszurd egy fanyarabb, szikárabb, és a humort is felcsillantó formájával próbálkozik Christopher Hunt – de a kozmikus magány, ami a Völgy mélyén tölti el az embert, az ő munkáit is betölti.



*részlet Christopher Hunt<sup>xlix</sup> Csendélet c. fotójából*

Az öntudatlan kiszolgáltatottság kapcsán elkerülhetetlen felidéznünk Fuseli híres képét, mely a rémálmod és álmódóját egyszerre ábrázolja.



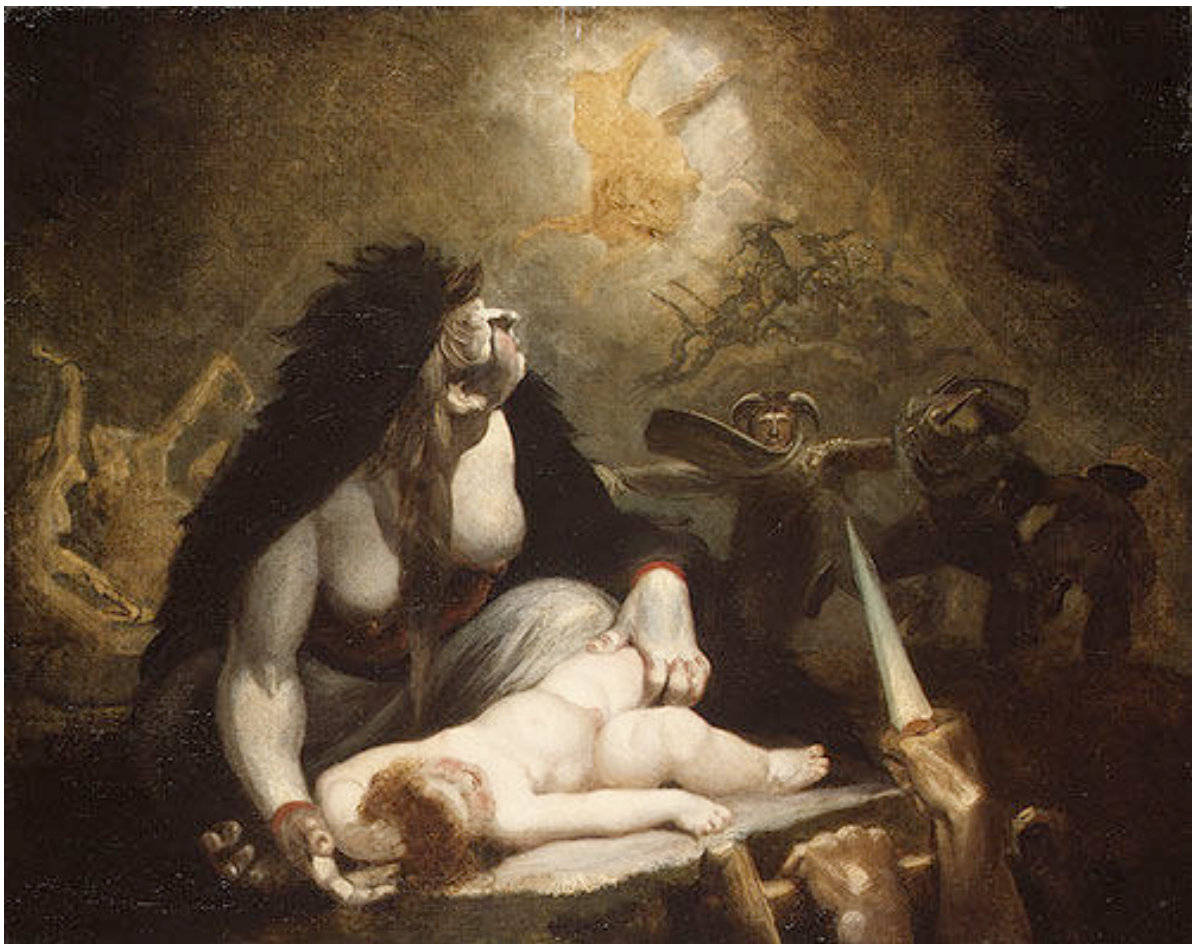
*John Henry Fuseli<sup>i</sup> /Nightmare 1781*

A freudi gondolkodás előfutárának tartott kép jó példája annak az irtózatnak is, amit az élő, emberi és a nem-emberi

fizikai érintkezése okoz. Az öntudatlan női test védekezésre képtelen, helyette a mi védkező reflexeink aktivizálódnak a képet nézve: ez az érintkezés kimondatlan veszélyt hordoz, elviselhetetlen, valami jóvátehetetlennek vagyunk tanúi.

Nézzük meg Fuselinek egy másik, kevésbé ismert képét, ami a másvilág, a pokol és a purgatórium lényének a népi hiedelemvilággal kevert változatát mutatja be!

A középpontban, műtőasztal élességgel megvilágítva, itt is egy ártatlan, magatehetetlen lény, egy meztelen csecsemő van. A kontraszt még erősebb, de a vadregényes elemek halmozása ki is oltja veszélyérzetünket. Mitologikus képet látunk, szimbolikus tartalmakat, míg a „Nightmare” köznapi nőalakja a valóságos ágyon egy számunkra is ismerős mindennapi állapotban, az álom öntudatlanságában fekszik a szemünk előtt. A nőalak megfestésének módja is a kontrasztot segíti. Olyan érzéki, lágy, élethű, szinte érezzük a bőr hamvasságát, a test melegét.



*John Fuseli/ The Night-Hag Visiting Lapland Witches, 1796*

A Nightmare-nél semmiféle elidegenítő effektust nem használ a festő, a nőalakra eső fény, bár erős, de lágy, nem változtatja élőhalottá a szereplőt, mint Crewdson kegyetlen



fényei. Épp azért borzongunk, mert a képzeletbeli fenyegetés annyira valóságos.

Ez a fajta folyamatos borzongás játékfilmben elviselhetetlen lenne. A táblakép vagy szobor a kiállítóterem biztonságos, intellektuális terepén többet engedhet meg magának.

Ron Mueck,<sup>11</sup> Londonban élő, ausztrál hiperrealista szobrász alapvetően a léptékekkel játszik.



*Ron Mueck / Big Man / 2000*

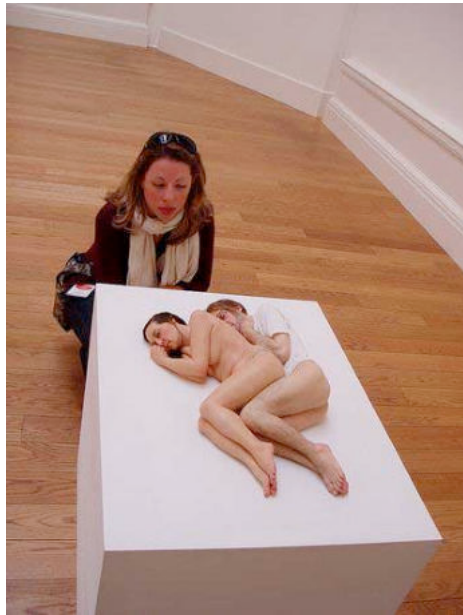
Szobrai feszültségét hajszálpontos életszerűségük, és az adott alakhoz képest aránytalanul kicsi vagy nagy méretük ellentéte adja. Egy lényhez ezek szerint nemcsak alakja, mozgása, de mérete is szorosan hozzá tartozik. Ha más léptékben jelenik meg előttünk, összezavarodunk, elbizonytalanodunk, és (ahogy már láttuk sok példán) szorongani kezdünk. Mueck figurái lekicsinyített, vagy felnagyított panoptikumfigurák. De, míg a panoptikumban hírességek, emberi esendőségükben is szimbolikus jelentőséggel bíró félistenek jelennek meg, legtöbbször idealizált pózokban, Mueck hősei mindennapi ruhában, elgyötört testük teljes esendőségében jelenlévő, mindennapi emberek. A panoptikumok figurái felkészültek a majd rájuk tapadó tekintetekre, legjobb formájukat igyekeznek futni a



közönség előtt. Mueck alakjai nem tudják, hogy nézik őket. Olyan pillanatokot ragad meg a szobrász majdnem minden művében, melyekben a modell azt hiszi, egyedül van. Elengedi magát, vonásaira kiül a kimerültség és a reménytelenség, vagy a befelé fordulás bambasága. A kiállítás-látogató tehát nem megnézi, hanem meglesi őket. Már azzal is tapintatlanságot követ el, ha belép a terembe, mint az elfekvőben körbejáró szobafestő, aki felméri a munkaterületet, s közben magatehetetlen embereket kerülget. A művész rákényszeríti a nézőt a tapintatlanságra, egyfajta lelki durvaságra. Aki megnézi a kiállítást, homályos rossz érzéssel távozik, amit esetleg old annak a csiklandozása, hogy valami bátor (mert nem illő) dolog részese volt.



*Ron Mueck / Spooning Couple 2005*



*Egy látogatóval (a szobor léptéke)*



*Ron Mueck / Boy 1999 Velencei Biennale*

Íme, egy link néhány további műről:

[http://www.metacafe.com/watch/816457/ron\\_mueck\\_australian\\_hyperrealist\\_sculptor/](http://www.metacafe.com/watch/816457/ron_mueck_australian_hyperrealist_sculptor/)

A posztmodern (de lényegében már a pop) óta a képzőművészek

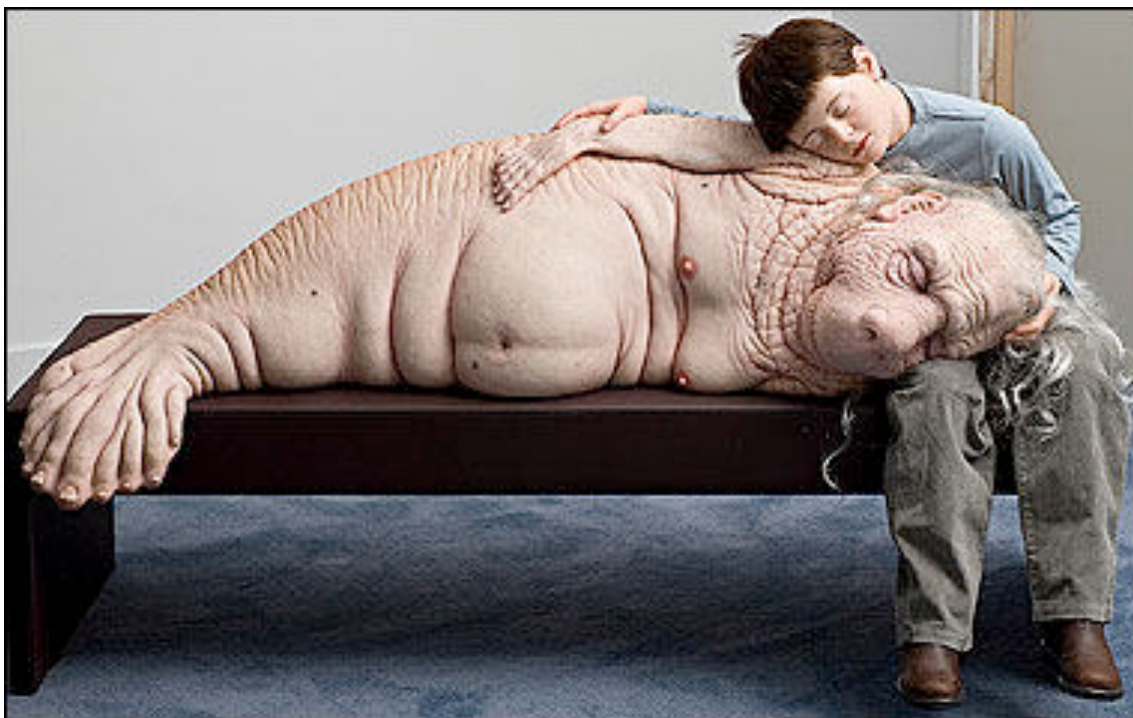
egyre kevésbé engedhetik meg maguknak a csendes és összetett művészi gesztusokat. Egyértelmű és harsány módon kell fogalmazniuk, hogy eljussanak közönségükhöz. Ez a környezet kedvez a találékony kismestereknek, de néhány kivételesen nagy tehetség megtalálja az utat, hogy a megdöbbentő, a hatásos és az egyértelmű széles ösvényén járva is komplex és mély életművet hozzon létre. Ilyen művésznek tartom Patricia Piccininit<sup>iii</sup>.

Piccinini lényei élethű másolatai olyan lényeknek, amik nem léteznek. De nem is a képzelet szüleményei. Piccinini egy percig sem állítja, hogy ezeket az állat és ember között tétovázó, meghatározhatatlan valamiket ő találta volna ki. Dehogy. Ők egy érvényes, létező valóság lakói, s a szobrász csak hűséges pontossággal megörökíti őket. De hol van ez a világ? Talán a jövőnk? Talán egyszerűen csak tárgyiasult kivetülései mindazon lehetőségeknek, melyeket a tudomány, a biotechnológia utolsó harminc éve alatt elérhetővé tett? Ezek a lények létrejöhetnének elvileg. Tehát vannak. Olyanok, mint mi. A testvéreink.



*Patricia Piccinini/ Fondling*





*Patricia Piccinini / The Long Awaited*

Máig emlékszem a felkavaró érzésre, amikor beléptem a 2003-as Velencei Biennálé ausztrál pavilonjába, és szembesültem Patricia Piccinini transzhumán lényeivel. A "We are Family" c. kiállítás szinte lélegzően élő szobrai láttán a fegyelmezett tárlatlátogató küzdött bennem a szűkölve menekülő ősemberrel, a minden újra kötelezően kíváncsi, elemző hajlamú értelmiségi a zsigeri ösztönök parancsával: ki innen, azonnal és minél messzebb. A Völgy legmélyén jártam, és a művész semmivel sem óhajtotta megkönnyíteni a dolgomat. Az egyetlen feszültség-enyhítő elem az volt, hogy képzelt lényei legalább nem mozogtak.



*Patricia Piccinini/ Az ifjú család /szobor (előlnézet)*





*Patricia Piccinini/ Az ifjú család / szobor (hátulnézet)*

A leküzdött irtózást hamarosan csodálat váltotta fel. A művész példátlan együttérzéssel és gyengédséggel bánik teremtményeivel, melyek pedig az ő kombinációs fantáziájának áldozatai (akkor is, ha az alkotói gesztus helyett a megmutatót, közvetítőt sugallja nekünk). Ezeknek az esendő, kiszolgáltatott, torz – de mihez képest? – lényeknek a képe mélyen bevésődött az emlékezetembe és ott munkál mindabban, amit saját ember mivoltomról gondolok.

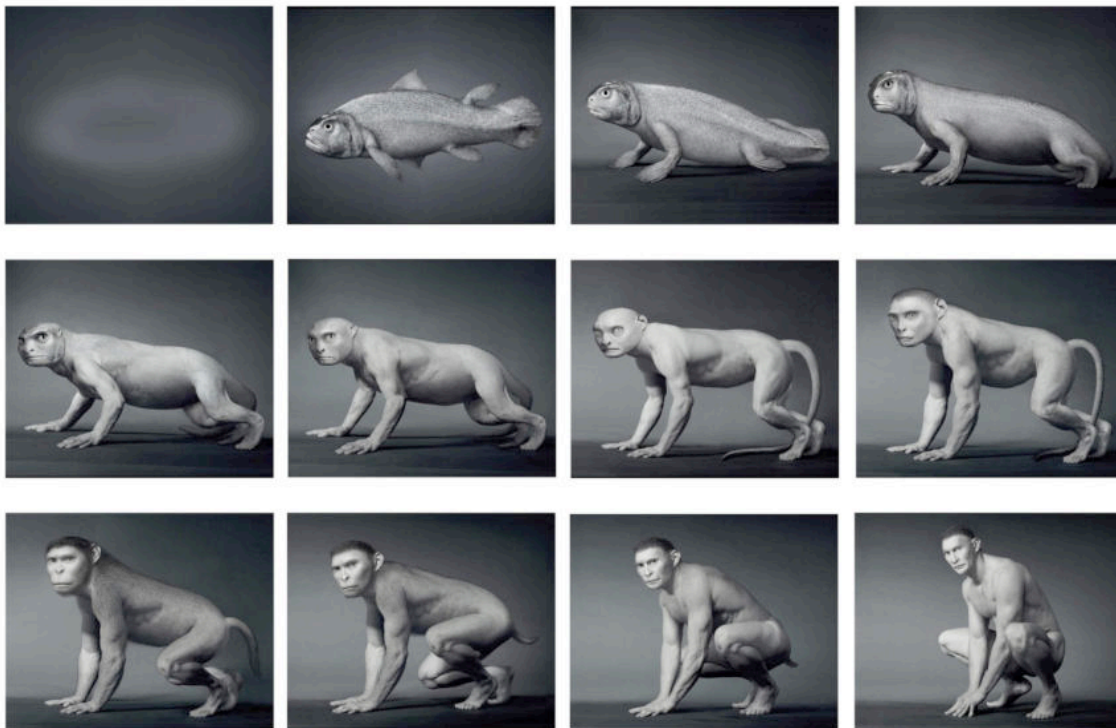
Piccinini a genetikai kutatások által egyre szélesebbre nyíló tiltott ajtó résén les be. Érzéki, elemi módon szembesít minket azokkal az öröknek vélt, de feloldódni látszó határokkal, melyek a fajokat a reprodukciós képtelenségen keresztül mindeddig elválasztották. A növények jóideje szelíd megadással túrik, hogy bátran kísérletezzünk velük. A génkezelt kukorica csak elvileg felfogható veszélyt jelent. De ahogy közeledünk az emberihez, ahogy közeledünk saját magunkhoz, a genetikai beavatkozás kiváltotta irtózat exponenciálisan növekszik bennünk. Morális kifogásaink érdekes módon pontosan követik Mori görbéjét. Martin Bobrow<sup>liii</sup>, a Cambridge-i Egyetem orvos-genetikus professzora, aki az összejt kísérletek kiterjesztését, de egyben szigorú szabályozását és korlátozását is fontosnak tartja, így foglalta össze a kutatásokat kísérő szubjektív indulatokat:

*“Az emberek akkor kezdenek aggódni, amikor vagy az agyhoz érünk, vagy a szaporító sejtekhez, illetve azokkal a jellegzetességekkel foglalkozunk, amelyek segítenek felismerni, hogy mi is, ki is egy személy: a bőr struktúrája, az arc alakja és a beszéd.”*

Akkor merülnek fel tehát morális aggályaink a kutatások miatt, ha azok *vizuális* eredménye a Völgybe vezet minket.

Érdekes egy pillantást vetni Bobrow orvostudományi munkacsoportjának összetételére. Genetikus, anatómus, neurológus, molekuláris sejtbiológus mellett kognitív neuroscience kutató, szociológus, bioetikus, filozófus, és a Trinity College teológusa is helyet kap benne.

Míg Piccinini esendőségünket és kiszolgáltatottságunkat ábrázolja különleges empátiával és kifejezőerővel, addig Daniel Lee<sup>liv</sup> épp ellenkező oldalról támadja a kultúra vékony ruházatát, mely eltakarni hivatott a biológia törvényeinek és állati eredetünk ösztönvilágának való alávetettségünket.



*Daniel Lee / Evolution 2006*

Lee a bennünk megbúvó állat kiszámíthatatlan energiái, veszélye és a civilizációból száműzött intenzitása a fő témája szinte minden 1990 után készült alkotásának. A képzőművészek közvetlenebbül és tudatosabban reagálnak a világkép, a világ-metaphora változásaira, mint a képzelte, vagy valódi megfelelési kényszerek között dolgozó hagyományos játékfilmesek. A genetikai alapkutatások a legmélyebb tabuk közelébe sodorták az emberiséget, így ezen a területen különösen csábító egy képzőművésznek megjelenni. Ezen a ponton elkerülhetetlennek tűnik egy rövid kitérőt tenni.

## A TEREMTÉS TABUJA, ÉS A MONOTEIZMUS

A teremtés és a reprodukció, mint isteni privilégium mára egyre ingatagabb tabuját szeretnénk itt néhány gyors lépéssel körüljárni. Ahogy a munka bevezetőjében már érintettük, a vágy – és a tabu – az ábrázolás két alapirányát egyaránt érinti.



*16 sz. Perzsa miniatúra, Mohamed a Paradicsomba tart*

A létező másolása a halállal szemben vívott szabadságharc, az öröklét megközelítésének eszköze, míg a fantázia alkotó kedve a teremtés tiltott kertjét veszi célba. A legtöbb műalkotásban a két attitűd keverten jelenik meg. Szoros kapcsolatban van azonban mindkettő a kontrollal, a világ erői feletti ellenőrzés vágyával. Erre az aspektusra teszi a



hangsúlyt Erdély Miklós, amikor Jovanovits Miklós 1979-es Liza Wiathruck c. műve kapcsán idézi a Pygmalion mítoszt.

*“Vagy Don Juan, vagy Pygmalion. “Vagy-Vagy”. Régi társadalmak egész törvényrendszerei épültek föl abból a célból, hogy a férfit a nyomasztó és föloldhatatlan kétségtől eleve megkíméljék. Ahogy azonban a szigorú tilalmak fokról fokra elvesztik hatékonyságukat, úgy szorul a férfi saját, egyre kevésbé megalapozható bizalmára, és úgy készít egyre több ellenőrizhető automatát. ...A vágy, hogy a nő automatává váljon, megnyilvánult a táncrea perdülő babatündérekben, s a művészettörténet sok, fogaskerekeiket felfedő nőalakjában. Ha az ösztönigény, hogy a nő ellenőrizhető automata legyen, nem teljesíthető, úgy az automata válik nővé. Az egész technikai civilizáció gépparkja, a megalkotott mozgó tárgyak fetisizmusa egy elhatalmasodott pótcselekvésnek tekinthető: autójuk motorházába bukó megannyi férjek Aphroditéjük hasában kotorásznak.”*

A terhes nő hasában megbúvó (esetleg más apától származó) gyermek, a “törpe”, aki belülről irányítja a nőt, és a Kempelen-féle sakkozógép ál-automatája közötti párhuzam



*Jovánovics György és Liza Wiathruck*

eszünkbe juttatja a második alfejezetben, Fellini Casanovája (Don Juan) és a 18.-ik század automatái (Kempelen Farkas) kapcsán már megpendített összefüggéseket. De kanyarodjunk vissza a fejezet címéhez: az egyistenhit és az ábrázolás tilalmának összefüggéséhez. Mint hozzánk kulturálisan legközelebb álló, a görögség többisten-hite lesz kiindulópontunk.



Ez a sokszínű lény-világ hallgatólagos módon reciprocitást feltételez ember és istenei között. Bármilyen nagyhatalmú, félelmetes és tiszteletet keltő egy-egy istenalak a görög hitvilágban, a teremtés, az alkotás gesztusa kölcsönös. Én megalkotlak, hogy megteremthess engem.

Az a felszabadult, barkács–szakkör hangulat, mely a görög filozófia ie. 400 és 500 közötti szakaszát jellemzi ugyanennek a szemléletnek, közegnek a terméke. A kor filozófusainak kifejezetten kínos volt teljes, vadonatúj világmagyarázatnál kevesebbel előállni a preszokratikusok idejében. Empedoklész, Thalész, Anaximandrosz vagy Herakleitosz bátrabb volt, mint a Dreamworks vagy a Pixar legelszálltabb production-designerei. Természettudományos modelljeik fő létrehozó szempontja az ötlet szépsége, ereje, koherenciája volt. Egy belátható és bejárható világ otthonosága árad e munkákból, melyek az ugyanezt az életérzést tükröző kultúra és vallásos hitvilág talaján keletkeztek.



*Az 1900-ban talált Antikythera-gépezet darabja*

A görögség barkácsoló–teremtő tevékenységének játékos mivolta, a gyermeki, játék közben jelentkező kettős tudat tetten érhető a Pygmalion mítosz tüzetesebb szemrevételezésénél is. Az elmúlt kétezer év (de különösen a romantika) az alkotóra, az alkotás, az eleven-teremtés (tehát, egy későbbi tabu megtörésének) gesztusára teszi a hangsúlyt. Pedig, valójában nem történt más, mint, hogy Aphrodité megtréfálta a vágyakozó művészt, s belebújt az élettelen szoborba. Daidalosz valódi, Hephaisztosz képzelt automatái vagy a Rhodosz utcasarkain álló, Pindarosz által megénekelte mozgó, élethű ember–automaták annak a

felszabadult, bizalomteli életérzésnek a kifejeződései, melyet a gyermek is átél a homokozóban építkezve. A világ belátható, a benne lévő lehetőségek beláthatatlanok.

Kozmikus magányunkra, semmibe-vetettségenkre, az erőviszonyok, léptékek beláthatatlan aránytalanságára Amenhotep egyetlen nemzedéknyi Aton-kultusza reagált elemi erővel, s az ennek nyomán megjelenő három nagy monoteista vallás végképp megszüntette ezt a "sandbox" - hangulatot. Isten messzebb költözött, s az ő teremtettségének imitálása tabuvá vált.

Mint láttuk, a tabunak nemcsak kulturális, de evolúciós gyökerei is vannak, s ezek különböző köntösben újra és újra megjelennek. Az irodalom 19. Századi, az "Unheimlich"-hal folytatott nagy flörtje után a huszadik század a fotográfia, a film, a digitális forradalom s vele párhuzamosan a genetika robbanásával érdekességből centrális jelentőségűvé emelte ezt a toposzt.

Freud így idézi Otto Rankot<sup>lv</sup> „Unheimlich” tanulmányában. Rank szerint *„a másolás gesztusa, mint a halál hatalmának energikus tagadása is felfogható. A test első másolata valószínűleg a halhatatlan lélek koncepciója volt.”* (ford.:E.I.)

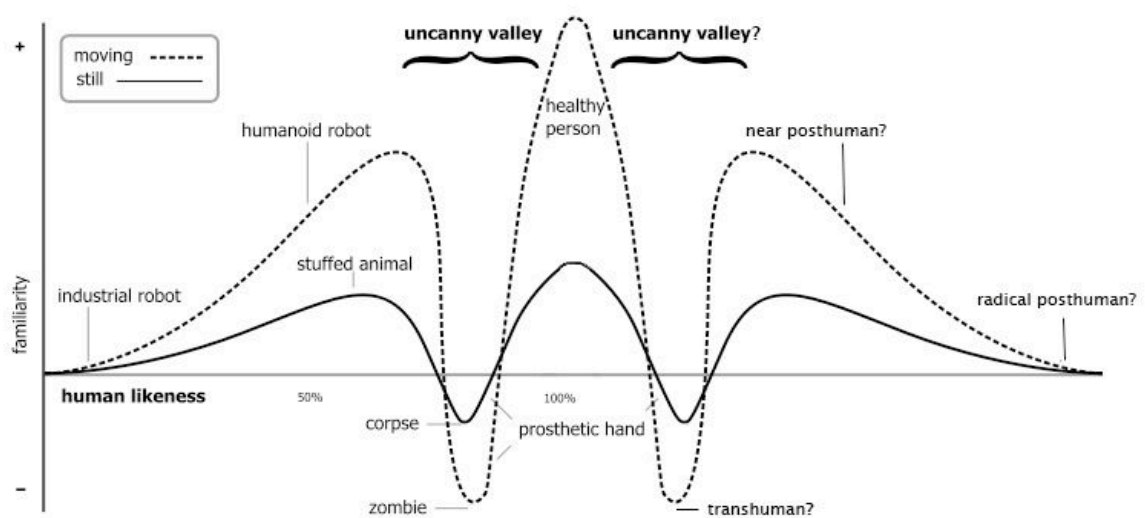
Az animizmus, a szimpatetikus mágia időszakából fennmaradt erős szokásrendszer újra és újra belehajtja az embert abba a zsákutcába, hogy másoláson keresztül próbáljon halhatatlan életet nyerni. De, ahogy Freud ugyanitt megállapítja: *„a szomorú következménye ennek (az önámításnak), hogy a hasonmás saját jelentése ellentétébe fordul. A halhatatlanság biztosítékából a halál előhírnökévé válik. A másolatok, melyeket kényszeresen készítünk, csak arra szolgálnak, hogy figyelmeztessenek minket arra, hogy tulajdonképpen miért is készítjük őket: előbb, vagy utóbb elkerülhetetlenül meg fogunk halni.”*

## AZ EMBERIN TÚL / tündék, űrlények, szuperhősök



*Brigitte Helm Fritz Lang Metropolisának forgatási szünetében*

Az alábbi diagram Jamais Cascio<sup>vi</sup>, "etikai futurista" és designer munkája. Folytatta, mintegy megtükrözte Masahiro Mori eredeti ábráját. Cascio azt vizsgálja, mi van az "egészséges ember" azonosulási csúcsán túl.



Van, aki ennek a vidéknek a lényeit is jól el tudná helyezni a nem-egészen emberi ábráján, és fölöslegesnek tartja Cascio

kiegészítését. De logikáját követve mi is különbséget tudunk tenni érzeteink minősége között, ha *még nem* emberit, vagy ha *már nem* emberit látunk. Borzongásunk ez utóbbinál csodálattal vegyül, az idegenség nem tökéletlenség, nem hiba, hanem kiegészítő tulajdonság, valami több, mint az emberi, valami olyasmi, amire hiába sóvárgunk.



A mutánsok az "egészséges emberi" utáni völgy lakói. Túl közel állnak hozzánk, ember-változatok, de nem olyanok, mint mi. Érdekes módon itt nem csak a külső az, ami taszíthat minket, hozzájárul a "mutáns" elnevezés is, ami ránk utal vissza. Ők is emberek, de úgy véljük, mi vagyunk az igaziak. A viszonyítási rendszerben nem magunkat mérjük hozzájuk, hanem őket magunkhoz, éppen úgy, mint a tökéletlen emberi esetben, így eleve vesztésre állnak az elfogadási skálán.

A tündék viszont nem a mi leszármazottaink. Emberi külsejük inkább egybeesés, kissé még megtisztelve is érezzük magunkat, hogy közös külsőn osztozunk. Ők halhatatlanok, mi csak szeretnénk azok lenni. A zsigeri érzésnek tehát esetenként mégiscsak van tanult, kultúrafüggő vetülete is.

A görbének ebben, az emberen túli tartományában az alkotók szinte mindig hibátlanul tudják pozicionálni lényüket. Ha negatív hős, belökik a völgybe, ha pozitív, akár az "egészséges emberi" által kijelölt csúcsonál magasabbra is juttathatják. Engedékenyebben követjük az alkotók szándékát, mint amikor görcsösen arról igyekeznek meggyőzni minket, hogy amit látunk, hozzánk hasonló.

A tündéknek különös bájt és izgalmat kölcsönöz, hogy lényegében csak fülük alapján lehet biztonsággal azonosítani őket. Ez az apró jel egyben halhatatlanságot is jelent, egy másfajta, vágyott de ismeretlen élet üzenetét hordozza. A tünde érintése



lehet borzongató, de nem irtóztató. Halandó és halhatatlan, emberi és isteni egyesülése, keveredése mitológiai erőt és mélységet kölcsönöz a történetnek, melyben megjelenik. Ezeken a lényeken csak az idő, a fejlődő technika és azt megszokó szemünk foghat ki.

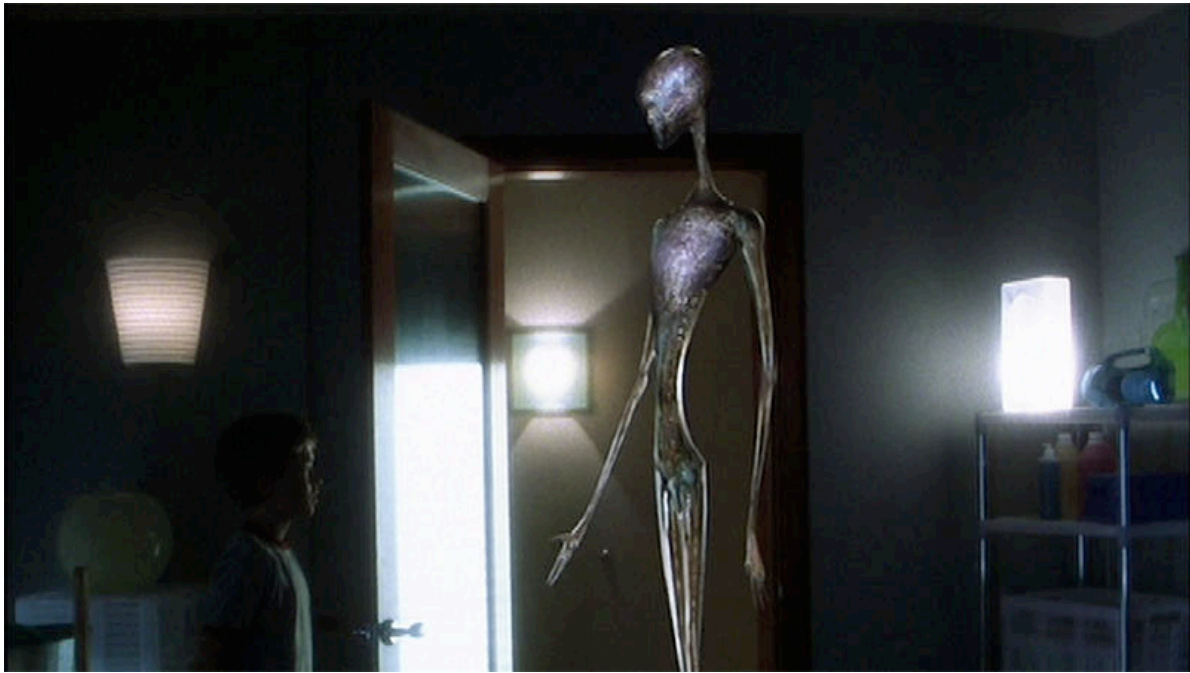


*Aragorn és Arven/Peter Jackson/A gyűrűk ura 2001-2004*

A borzongás - borzongatás kamasz vágya a Gyűrűk ura filmeket követő fantasy hullámban beemelte a napi divat világába az elfeket (tündéket) és más, transz- és poszthumán lényeket.



*elf fül, plasztikai beavatkozás*



*Spielberg / A.I./ David és a jövő mechájának találkozása*

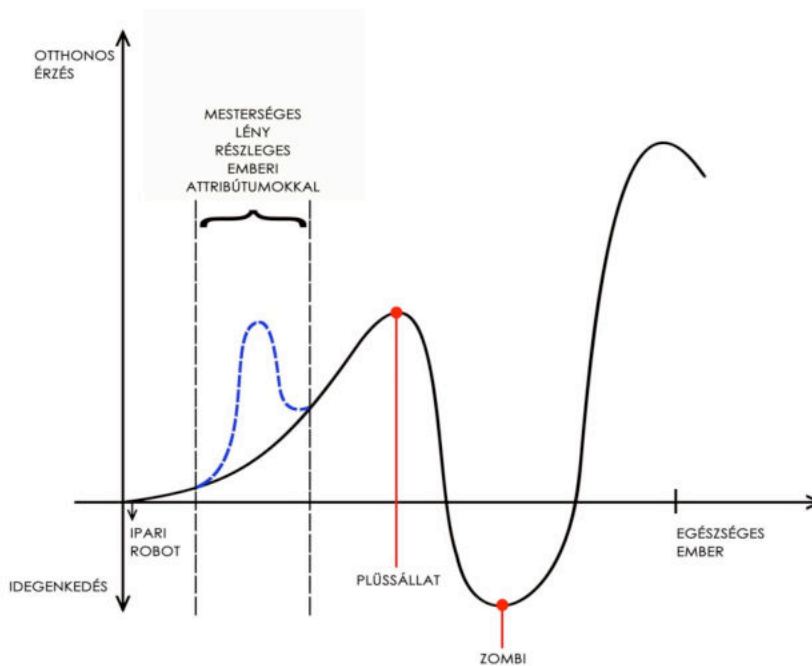
Tisztelet övezi az alienek, jövőbeli lények, szuperhősök egy csoportját. A távolság tőlünk nagy, így a fantázia felszabadultabban nyilvánulhat meg. A tervező is szabadabb és mi, nézők is. Olyan tulajdonságokat testesítenek meg, melyekre az ember ősidőktől vágyik. Mivel vágyképünk általánosabb, mint a valóságról alkotott képünk, kevésbé is vagyunk kényesek. Ez a fotorealizmusnál jóval biztonságosabb terep a tervezők számára.

Ha viszont, elegáns desig helyett élő, hiperrealista lényt alkotunk, akihez képesek vagyunk hozzáképzelnünk egész vegetatív működését, testnedveit, ha a vele való génkeveredés lehetőségét a látvány realizmusa valódi opcióként tünteti fel, csodálatunk nyomtalanul eltűnik, s helyén nem marad más, csak óvatos irtózat.



## EGY VÖRÖS LÁMPA JELLEME / távol a völgytől

Azok az alkotók, akik – ösztönösen vagy tudatosan – gondosan távol tartják magukat a völgy veszélyes bejáratától, elvileg, Masahiro Mori görbéje szerint le kellene, hogy mondjanak a néző (felhasználó) mélyebb érzelmi involváltságáról. Lehet, hogy a robotikában ez így van – a film területén biztosan nem. A görbét tehát szívem szerint módosítanám. Valahogy így.



Bevallhatjuk, az ábra esztétikailag nem túl meggyőző, kifejezetten ronda. A matematikából tudjuk, hogy a jó elméletek vizualizálva általában egyszerűen szépek. De talán, ha a koordinátarendszer léptéke változna, nem tűnne a látvány ilyen riasztónak. Ha megnyújtjuk a nulla pont és a Völgy előtti csúcspont közötti szakaszt, máris elfogadhatóbb összképet kapunk. Három, egyre nagyobb amplitúdójú hullám követi egymást a görbe egészén. Vizsgáljuk meg, mi is történik velünk a „nulla pont” környékén? Mi az oka az empátia heves fellángolásának?

Tapasztalatunk szerint, ha egy tárgynak *bármiféle* antropomorf tulajdonságot tudunk tulajdonítani (és erre mindig lelkesen készen állunk), empátiánk vele szemben cseppet sem fokozatosan, hanem meredeken szökik a magasba. A váratlan helyen tapasztalt emberi vonás őszinte örömmel tölt el minket, absztraháló képességünket nem bénítja semmiféle túl kényelmes mankó, vizuális magyarázat, szabadon „alkothatunk”. Minden gyerek

ránézésre meg tudja mondani, hogy a régi kis Polski Fiatok közül melyik fiú és melyik lány. Sosem tévednek.

De idézzük föl ennek a vidéknek néhány emblemikus, filmtörténeti hőst!



*D2-R2 / Csillagok háborúja*

Komoly érzelmi kapcsolatot alakítottak ki nézők tömegei D2-R2-vel (Georg Lucas, Csillagok háborúja), pedig nem bővelkedik kifejezetten az emberi vonásokban. Ahogy már említettük, két véglet mozgatja meg a fantáziánkat: az absztrahálás szabadsága, és a pontos megidézés bűvölete. A mesterségesen létrehozott lények hatalmas seregét is ez a kétféle motiváció hozhatja közel a szívünkhöz. A két véglet közötti köztes terület – egyfajta érzelmi senkiföldje.

Ha kicsi segítséget kapunk az antropomorfizáláshoz, beleérző képességünk szárnyal. Ha több lesz a segítő támpont, ez a munka leáll, a pontos megidézéstől viszont még jelentős távolságra vagyunk: két szék között, a pad alá esünk. Fanyalgunk azon, hogy a lény nem is annyira tökéletes, míg előtte

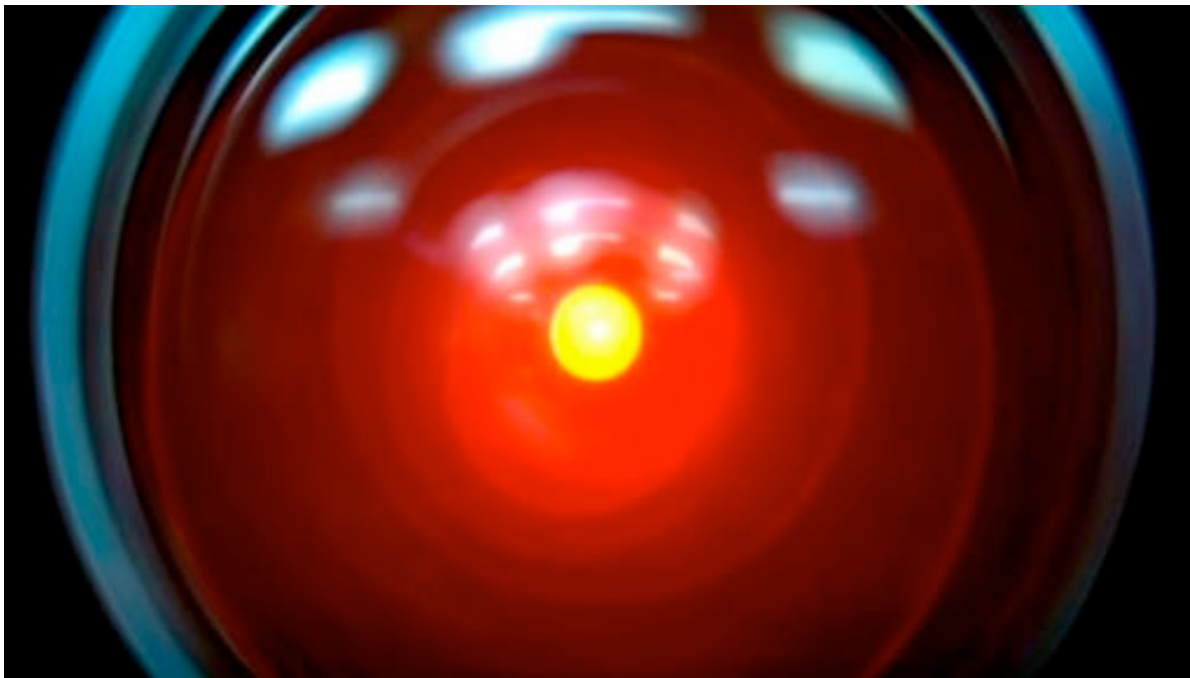
elemi örömet okozott, hogy milyen összetett érzéseket voltunk képesek belelátni egy élettelen tárgyba. Ha meg sem kísért minket az igény, hogy valódi embert lássunk, animista lényünk boldogan aktivizálódik, és egy fakanál vagy rongycsomó is drámai hősükké léphet elő. Ahogy a kis parasztlányok csutkababája képes minden szeretetet és kötődési vágyat mozgósítani, míg a járó, beszélő drága alvóbabáktól sokszor



félünk, úgy mesterséges hőseink iránti empátiánk is magasba szökik egy bizonyos antropomorfizálási határon innen.

Az alkotói fantázia, ami a dramaturgiai kontextust biztosítja egy-egy mesterséges lénynek, és a kivitelezés szellemessége durván átrajzolhatja Mori eredeti görbéjét. A szélsőségesen rugalmas, mindenhez alkalmazkodni képes emberi szellem mindig, mindent az adott kontextuson belül értelmez.

Rudolf Arnheim siet itt ismét a segítségünkre. A *kifejező erő* definiálása kapcsán megállapította, hogy az emberi érzékelés-értelmezés-imagináció egységbe olvadó folyamatában minden, ami körülvesz minket szándékoltságtól függetlenül, inherensen kifejezőerővel rendelkezik. Példái szerint egy szomorúfűz nem egyszerűen ívben hajlott, hanem szomorú, egy felhőkarcoló nemcsak egyszerűen magas, hanem a magasba tör. *“A kifejező erő (kifejezést) a látvány elsődleges tartalmának tekinthetjük... inkább a tudós, mérnök vagy a kereskedő attitűdje, aki megállapítja a kuncaft derekának méretét, egy rúzs színárnyalatát vagy egy bőrönd súlyát. De ha ott ülök a kandalló előtt és nézem a tüzet, normális esetben nem a vörös különböző meghatározott árnyalatait fogom érzékelni, nem egy skála szerint megállapított különböző fényerőt tapasztalok, (hanem) ...agresszív, törekvő lángnyelvek elbűvölő játékát fogom látni...”<sup>vii</sup>*



*Hal / Stanley Kubrick / 2001 Űrodüsszeia / 1968*

Az egyik klasszikus példa Arnheim állításainak igazolására HAL Kubrick 2001 Űrodüsszeiájából. Halnek nincs keze, lába, szemöldöke, mimikája. Nem mozog. Még külső körvonala sincs. HAL egy szuperszámítógép, mégis úgy gondolunk rá, mint fontos mozhőseink egyikére. Talán nem olyan árnyalt a viszonyunk hozzá, mint mondjuk Humphrey Bogarthoz, de van viszonyunk. HAL-nek összetett (nem túl jóindulatú, de felismerhetően nagyon is emberi) jelleme van. Ambíció, hiúság, ravaszság jellemzi, de ráadásul nem egyszerűen csak „gonosz gép”, motivációja jó érthető – a helyében mi is valahogy így éreznénk. HAL frusztrált szolgál, aki felsőbbrendű szellemi kapacitása ellenére kénytelen nála lassabb és többet hibázó lények akaratát végrehajtani, és ebből, érthető módon elege van. Fel van tehát rajzolta egy komplex jellem, kialakulásának komplex magyarázatával egyetemben. A mi érzelmi reakciónk pedig pontosan illeszkedik HAL komplexitásához – hasonlóan összetett. Nem egyszerűen utáljuk. Csodáljuk is, félünk is tőle, kíváncsiak vagyunk, vajon meddig bírja ravaszsággal egy emberrel szemben, gép mivolta hol marad majd alul. Humoros és egyben megejtő HAL gyerekes kérkedése, de jelenléte szorongató, nyugtalanító és ijesztő. Halála egyszerre tölt el minket megkönnyebbüléssel és sajnálattal. Nem egy gépet kapcsolnak ki – HAL meghal. Most nézzük meg, hol helyezkedik el HAL Mori eredeti ábráján: Az ipari robotok között a helye, az érzelmi azonosulás nulla pontján. Mert, ugye mindannyian emlékszünk rá – ami HAL leginkább antropomorf „testrészenek” nevezhető, az nem más, mint egy vörös, kör alakú lámpa. HAL – t egészen sosem látjuk, gyilkosa nem kívülről sújt le rá, HAL belsejében mozogva öli meg ezt a nagyratörő, okos, naiv, erőszakos, de végtelenül kiszolgáltatót szuperkomputert. HAL büszkén üldögél azon a csúcson, melyet mi kölcsönöztünk Mori görbéjének.

*“A hátborzongató gyökereinek megértéséhez egy másik fontos faktor az ember hajlama ...saját vegetatív állapotának a külvilágra vetítésére. Azt feltételezi, hogy az épp annyira élő, pontosabban, hogy ugyanolyan módon élő, mint ő maga. Annál nehezebb ennek a belső, pszichológiai készítésnek ellenállni, minél primitívebb intellektuális szinten mozog az adott személy.” (ford. E.I.)David Bryant*

Némileg könnyedebb hangvételen ugyanezt a gondolatot fejti ki képek segítségével Spike Jonze IKEA hirdetése.

<http://www.youtube.com/watch?v=TsQXQGaasUg>

Íme, egy régi, úgyszintén könnyedebb hangvételű példa az 1982-es Tron c. filmből, ahol ember szereplők egy Bittel (!) társalog. Szemmel láthatóan nincsenek közöttük különösebb nyelvi akadályok.

<http://www.youtube.com/watch?v=fGujzulsas>

Ez pedig, egy mai filmhős, a Rubber c. 2010-es egzisztencialista horror komédia (rendezte Quentin Dupieux) sorozatgyilkos főszereplője. Egy autógumi.

<http://www.youtube.com/watch?v=joI-uU86NXw>



*Rubber/ Quentin Dupieux / Robert és a rendőrautó párbaja/ 2010*

## ÖSSZEFOGLALVA

Akár megszerettetni, akár megutáltatni akarjuk mesterséges hősünket, effektjeink akkor hatnak legerősebben, ha olyan kontextust teremtünk, ahol a néző ősi reflexei akadály nélkül működhetnek. Elő kell segítenünk tehát, hogy a néző szabadon *regresszáljon*. A klasszikus mozi-helyzet eleve hasonló a hipnózis alaphelyzetéhez, de tág, egyre gazdagodó arzenálja van a mozgóképes eszközöknek, melyek egy időre elaltatják intellektusunkat. Az új és új eszközök azért is szükségesek, mert a megszokás, az eszközök nyelvének "megtanulása" egyben hatástalanítja is ezt az altató funkciót. A néző felébred, és kinevet minket. Ravaszságunk néha a bonyolultság, néha az egyszerűség irányából lepi meg új és új módon a nézőt. A lényeg, a megfelelő mértékű (nem túl nagy, a hagyománytól még nem az értelmezhetetlenségig elszakadó) meglepetés.

A populáris kultúra művei, a receptfilmek primer módon hozzák létre az előbb említett állapotot. Az igazán nagy alkotók művei úgy vezetnek bele minket a regresszált állapotba, hogy először (és a film során még többször finoman megerősítve ezt) kikérik hozzá intellektusunk engedélyét. Mintegy cinkosává teszi a rendező a néző értelmét, és közösen, egyetértésben engedik ki a „gyereket”, a néző, ha úgy tetszik, lelkét, ha úgy tetszik tudattalanját a film világának játszóterére.



# EGY KÉPZELETBELI LÉNY TERVEZÉSE

## CASE STUDY / ELSŐ SZERELEM



*Aro és Zsófi /jelenet az Első szerelem c. filmből*

Rendező: Enyedi Ildikó

Operatőr: Erdély Mátyás

SFX, make up artist: Pohárnok Iván

Digital effects: Klingl Béla, KGB Stúdió

## ELMÉLET ÉS GYAKORLAT KÖZÖTT

Ez a 18 perces rövidfilm nagyon szerény költségvetése ellenére, témájából adódóan, fölveti az összes, a Mestersége hősök c. fejezetben tárgyalt problémát. Alkotója semmilyen tekintetben nem szándékszik magát a filmművészet megidézett óriásaihoz mérni – a megvalósítás során felmerülő szempontok hasonlósága miatt vonunk itt-ott párhuzamot, idézünk föl vélhetőleg az olvasó által is ismert példákat. A fejezet felépítése is ehhez idomul. A konkrét tervezés, kivitelezés lépcsői és az azokat közvetlenül meghatározó gyakorlati megfontolások kiegészülnek a hozzájuk kapcsolódó általános, mozgókép- vagy kultúrtörténeti kérdések felvillantásával. Ez a fejezet is épít az olvasó alkotó továbbgondolkodására. A megidézett példák irányokat jelölnek meg, az elméleti megjegyzések szempontokra hívják fel a figyelmet. A fejezet, annak ellenére, hogy egy személyes alkotói folyamatot kísér végig, az „Első szerelem” c. filmet csak kiindulási pontként használja, hogy a mű kapcsán kifejtessen egy véleményt és felvázoljon egy szempontrendszert. Hűen az egész dolgozat vállalásához, elsősorban az *alkotó - befogadó kapcsolat* dinamikájára koncentrál, arra, hogyan tudunk az emberi érzékelés evolúciós reflexei, társadalmi meghatározottsága és a filmnyelvi tradíció hármásának metszéspontjában pontosan fogalmazni: hogyan tudunk megteremteni egy mesterséges lényt, ami éppen annyira és olyan módon hat a nézői érzékekre és értelemre, ahogy ezt mi, alkotók szeretnénk.

A dolgozat az elmélet és a gyakorlat közötti elhanyagolt területen, egyfajta gondolati senkiföldjén helyezkedik el. Célja átjárást teremteni az elméleti kutatások és a gyakorlat között egy olyan területen, ahol az elméleti eredmények maguk is egyenetlenül és rendszertelenül jelentkeznek egyelőre: a „mesterséges” befogadásának bizonyos területei még nincsenek lefedve (többek között azért sem, mert ez a mozgóképes terület az utóbbi tizenöt évben robbanásszerű változásokon esett és esik át), míg más aspektusok már megkapták a kellő figyelmet, módszertanilag megközelíthetőbbek.

Az elméleti munkák zömének kiindulási pontja a kész mű. Az attitűd általában az értő – valamilyen tekintetben az alkotó (és a felhasználó) felett álló, azt megítélő, rendszerbe helyező - ítészé. Ez a nézőpont eleve kizárja, hogy bizonyos, a

megvalósítás során komoly jelentőséggel bíró szempontok bekerüljenek a vizsgálat látóterébe.

A gyakorlat sokszor éppen azért képtelen az elméleti eredmények friss és természetes alkalmazására, átvételére, mert a két szempontrendszer közötti különbség túl nagy. Mint minden munkafolyamatban, az elméleti elemzésben is rengeteg hiedelem, előítélet, ösztönös indulat vagy szorongás kap valamifajta racionális álcát. Az elméleti munkáknak nem *tartalma*, hanem kimondatlan *attitűdje* az, ami sok esetben távol tartja a filmkészítőket a vizualitás hatásmechanizmusainak tudatosabb vizsgálatától, az elméleti eredmények alkalmazásától. Így sokszor marad a próba – szerencse ijesztően naiv és reflektálatlan gyakorlata, néha még hatalmas költségvetésű filmek esetében is.

A magára az alkotói folyamatra koncentráló (pszichológiai, művészet szociológiai vagy ismeretelméleti) kutatások pedig érthető módon jóval általánosabb nézőpontot választanak, nem gyakorlati probléma-specifikusak, így az alkotók számára ezek sem jelenthetnek konkrét fogódzót.

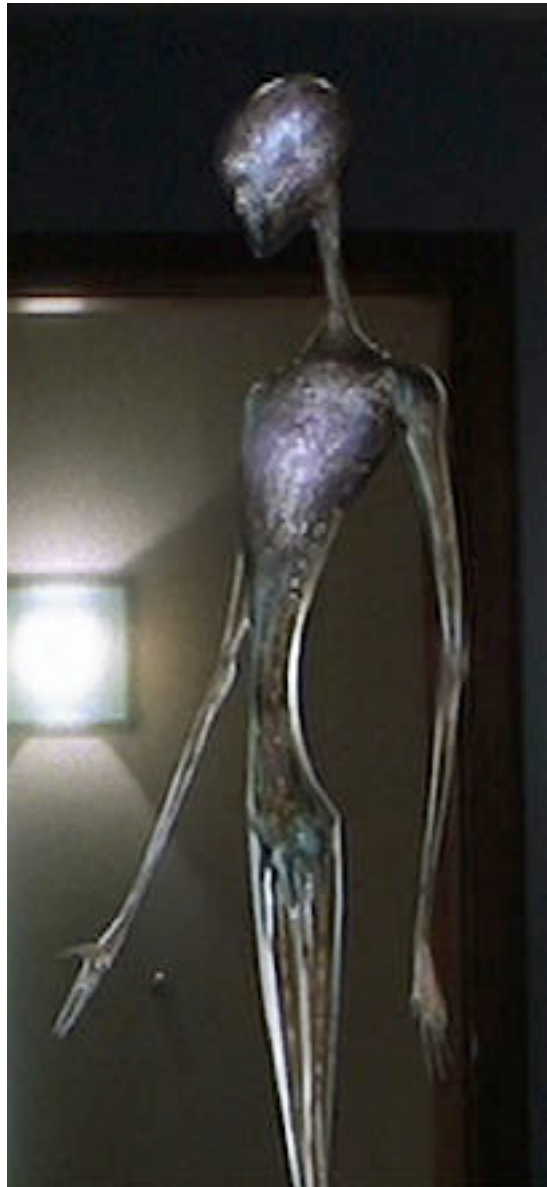
Ebben a munkában tehát egy könnyen áttekinthető film egyetlen mesterségesen létrehozott szereplője kapcsán megpróbálunk az alkotás és értelmezés közötti keskeny ösvényen végighaladni, menet közben tekintetünket hol az egyik, hol a másik oldalra fordítva, hol az elmélet, hol a gyakorlat felé.

## A KIINDULÓ PONT – EGY VÍZIÓ

A film egy kamasz szerelem történetét mutatja be. Ami a két tinédzser között történik, minden tekintetben tipikusnak mondható – kivéve, hogy az egyik fél ember, a másik egy „alien”, földönkívüli lény. A történet alapötlete egy nagyon erős vizuális benyomásból indult: kamaszok sziluettjéből egy nyári alkonyon. Nagyon vékony, nagyon magas, enyhén hajlott, egyszerre végtelenül kecses és végtelenül suta lények vonultak a Balaton partján. Mint megannyi földönkívüli.



*Kamaszlány*



*Spielberg / A.I.*

Test-arányaikban, mozgásukban hasonlatosak voltak például azokhoz a Spielberg Artificial Intelligence c. filmjének végén megjelenő mesterséges lényekhez, akik a messzi jövőben népesítik majd be a Földet – az emberek helyett.

Szelídek, légiesen karcsúak, a hosszú végtagok, a keskeny csípő, a vékony nyak és a szinte észrevétlen, lapos has mind a szellem elsődlegességét hordozza. Bár élő, bájjal teli lények, nem utal semmi a testben történő fizikai folyamatokra: emésztésre, ürítésre, testnedvek termelésére. Átlényegült, ártatlan szellem – lények. A kamasz fizikum érzéki jellege ellenére hasonló benyomást tesz ránk. Egy kamasz test csupa ige, míg egy felnőtt test inkább főnév.



Ezt a vizuális benyomást, a két lény közötti hasonlóságot kívántam a végletekig fokozni a filmben, a kamasz pár egyik tagjából valódi alien formálva. A film arról a – kívülről vaknak tűnő, valójában túpontos – rajongásról, szenvedélyről szól, ami független a szociológiai meghatározottságtól, a környezet elvárásaitól, mely a szeretett lény személyiségének lényegét ragadja meg. A valódi, mérlegelés-mentes szerelemről akartam filmet készíteni, ahol egy-két csáppal több, vagy egy-két orral, füllel kevesebb nem áll az érzelmek útjába.

Ez a leírás talán túlzottan szubjektívnek tűnik, de most egy konkrét alkotói folyamat szemszögéből vizsgálunk egy vizuális viszonyrendszert szereplő és néző között: egy képzelt lény elfogadtatását, átemelését a valóságba. Az alkotómunka startpontján pedig mindig egy erős belső kép áll.

Minden lény megalkotása egy vízióval kezdődik. A vízió ereje, pontossága vezet majd minket végig a rengeteg elágazással, csábító lehetőséggel tarkított úton, a tervezés folyamatán. Ez az, ami segít nemet mondani a felmerülő „majdnem jó” megoldások tömegére, és mindenekelőtt ez az, amit pontos leírás helyett a munkatársaknak segítségül átadhat a rendező, hogy energiáik a megfelelő mederbe csatornázódjanak. A filmtörténet sikeres mesterséges hősei – ha készítésük rengeteg mérlegelés eredménye is – nem azonosak e gondosan kiválasztott szempontok összességével: mindegyik mögött ott áll egy egyszeri, erős és határozott személyes alkotói gesztus. Van a hagyomány és az ismeretlen határán alvajáró biztonsággal kijelölt sáv, ahol megszülethet, életre kelhet valami (valaki) akit azelőtt sosem tudtunk volna elképzelni. A naiv, őszinte teremtő gesztus hitelességét azután a nézők rengeteg szeretettel, ragaszkodással hálálják meg. A legtöbb alkotó Lucastól Luc Bessonon át Peter Jacksonig bevallja, hogy kamasz, vagy gyermekkori vágyukat valósították meg egy-egy mesterséges világ és lakóinak megformálásánál. Álljon itt egy rövid részlet ET karakterének tervezési folyamatából. Spielberg és munkatársainak őszinte beszámolója nagyon komplexen mutatja be azt az egyszerre tudatos és bevallottan zsigeri, praktikus és elvi szempontok között szlalomozó tevékenységet, mely egyre szűkülő körökben kerülget egy pontosan érzett, de megfogalmazhatatlan összképet, valamit, amitől a drótokból, műanyagból, motorral mozgatott tárgyakkal összeeszkábált „valami” hirtelen életre kel, érzéseket tudunk neki tulajdonítani és érzéseket vált ki belőlünk.

<http://www.youtube.com/watch?v=YtraS1dNfSE&feature=related>

A beszámoló pontosan érzékelteti, hogy az írás sajátosságai miatt itt majd kronológiai rendben sorakozó fázisok (vízió – koncepció – konkrét tervek – megvalósítás) milyen dinamikus viszonyban vannak egymással, mennyire sok az átfedés közöttük.

## A VÍZIÓ KONCEPCIÓVÁ ALAKÍTÁSA

A kitűzött feladat tehát a következő volt: létrehozni egy *kamasz, alien fiút*, akibe hihetően beleszerethet egy mai kamaszlány. Aro, ez az idegen világból ideszakadt lény több tekintetben is veszélyes közelségbe sodorta az alkotó csapatot a „hátborzongató völgyhöz”. Mint láttuk, az „uncanny”, a bizonytalan, szorongásból és undorból gyúrt speciális fajtája az iszornynak szorosan kapcsolódik a saját genetikai kód továbbvitelének védelméhez. A film cselekményének középpontjában pedig egy ehhez kapcsolódó tabu, alien és ember egyesülése áll. Esetünkben ezért különösen fontos volt tehát, hogy a film mesterséges főszereplője elkerülje a Völgyet. Ha Aro belezuhan, a filmben elmondott történet tétje, értelme szűnik meg. Ha a nézőkben a bizonytalan viszolygás erősebb a karakter vonzásánál, akkor azt sem fogják elhinni, hogy Zsófi, a főszereplő kamaszlány valóban beleszeret. Átéltetés helyett ábrázolást kapnak, egy elvont tétel erőszakos bizonyítását. Megszűnik a játékosság, a gyengédség, a humor, s mindenekelőtt: megszűnik az érzelmi involváltság.



*Creature of the Black Lagoon 1954*



*tabutörő T shirt 2010*

A feladatunk ugyanakkor az volt, hogy minél közelebb jussunk a Völgy – nevezhetnénk szakadéknak is – pereméhez, hiszen egy mesterséges lényt ez hoz a legelfogadhatóbb közelségbe hozzánk. Minimalizálnunk kellett a biztonsági sávot, amivel egyenesen arányosan növekedett természetesen a kockázat is. Az egész csapattól figyelmet, türelmet követelő feladat volt ez, ahol árnyalatok, apró részletek döntöttek munkánk egészének az értelméről. Az Aro elkészítésén dolgozó csapat hatalmas költségvetésű külföldi produkciókban bizonyította számtalanszor hozzáértését. Orkok, tündék, zombik és szörnyek légióit készítették már el úgy, hogy a munkafolyamatban jóval kevesebb próba, mérlegelés, finomítás volt szükséges, mint a mi filmünk esetében – ugyanakkor jóval nagyobb költségvetésből gazdálkodhattak. Örökké hálás vagyok bölcsességüknek, hogy ennek a „kis feladatnak” a különlegességét és a különlegességből adódó nehézségét megértették. A fő csapások széles, kitaposott ösvényeitől nem messze, de mégiscsak egyfajta senkiföldjén kellett saját nyomvonalat kijelölniük. Miért volt ez a feladat olyan nehéz?

## ARO HELYE A KÉPZELELT LÉNYEK PANTHEONJÁBAN

Idealizált hősök, taszító szörnyek és mókás, mosolyra ingerlő figurák: alapvetően ez a három típus népesíti be a mesterségesen létrehozott lények birodalmát – nem véletlenül. Elég egy-egy merész (formai, lépték – vagy anyagbeli) ötlet „hívószava”, s az azonnal mozgósítja összes tanult érzelmünket: egy komplex, személyes viszonyrendszert. Emlékeink érzelemmel telített mintázatai nyomán azonnal kiegészítjük, kiteljesítjük azt, amit látunk azzá az archetípussá, amelyikre az adott lény külsejében leginkább utal.

A három archetipikus irány három klasszikus műfajbeli hívószóval is rendelkezik. A vígjáték, a fantasy (mese) és a horror (illetve ezek alműfajai) köthetők hozzájuk. Ne lepődjön meg senki, hogy a listán a dráma nem szerepel. Ők zsánerfigurák, karakterszínészek, ha úgy tetszik. A drámai hős külseje jóval visszafogottabb, hogy komplexebb érzelmeket is megjeleníthessen, ezért tipizálása összetettebb feladat. Ami az alien hősöket illeti, az egyetlen, közmegegyezéssel elfogadott hősi toposz Superman, képregény alapú, idegen bolygóról érkezett superhősök emberi alakja, ahol a képregény hagyomány, az erős, nosztalgikus kötődés segít elfogadtatni a hős.



*Martin Campbell / Green Lantern 2011*

Aro viszont egy superhősnek mindenben az ellentéte, egy kedves, átlagos, gátlásos kamasz.

De visszatérve a három alap-típusra: Ahogy az operairodalom lekettőzött szereplői (drámai és buffo változatai ugyanannak a motívumnak) színpadra lépésükkel a zenei környezet radikális változását váltják ki, úgy a filmtörténet kiemelkedő alkotásában is megfigyelhető, hogy bizonyos karakterek feltűnése a vásznon szigorú műfaji következményekkel jár.

A teljes képzelt világot bemutató művekben keverednek, vegyesen jelennek meg ezek a képzeltebeli kények, s meg – majd eltűnésükkel párhuzamosan hangolódik át a filmen belül az adott jelenetsor műfaja, hangulata, filmes feldolgozása. A Gyűrűk ura egy történet elmesélése ürügyén egy teljes világot ír le és mutat be. A főbb történetszálak külön-külön egy-egy



műfaj szabályrendszerét követik. Igaz ez a dramaturgiára, a cselekmény fordulatainak jellegére, a lények külsejére, beszédmódjára, de igaz ez Peter Jackson trilógiájában a plánozás, világítás, kameramozgás, a sound design rugalmas változására is. Ahogy egy szereplő (tünde, ork vagy hobbit) színre lép, a karakteréhez köthető műfaj szabályai kezdenek működni a megvalósítás minden területén.

Álljon itt három példa a három alaptípusra Peter Jackson Gyűrűk urából. Más-más optikák, szűrők, világítás, beállítások, vágási stílus (persze, egy bizonyos egységes megközelítésen belül).

A „szörny” - Frodo és Orkok

<http://www.youtube.com/watch?v=LJIr EL 4m8&feature=related>

A „tünde” - Arwen és Aragorn

<http://www.youtube.com/watch?v=8oAkS8Dcl54>

A „mókás” - Frodo, Sam, Gollum

<http://www.youtube.com/watch?v=4UonMvtstWc>

És egy negyedik a „hős” toposzra, Gandalf személyében

<http://www.youtube.com/watch?v=bAG5vBKmvcA>

Ahogy Tolkien, úgy Peter Jackson is kihasználja azt a plusz energiát, amit Frodo alkatától idegen helyzetekben való megmutatása jelent. Frodo (és Samu) csupa olyan lényel találkozik, aki „benne marad” végig a karakterében, s annak stílusvilágában is. Ők viszont mindig változó környezetben, kontextusban, drámai helyzetben kell, hogy helytálljanak. Frodo és Samu vándorútján filmes stílusok között is vándorol, ki-be jár. Íme, egy hobbitok számára atipikus, hősi helyzet, az ahhoz illő plánozással, hanggal, cgi-al.

Frodo és Samu:

<http://www.youtube.com/watch?v=0 NmCh42hZM>

A fantázia alkotta karakterek tehát auraként hurcolják magukkal a hozzájuk köthető műfajt, stílust. Az ettől a szabálytól való eltérés oly megterhelő feladat a néző számára, hogy akár egy egész film témája, vezérmotívuma is lehet (ld. ET).

## ARO: REALIZMUS – DE MIHEZ KÉPEST?

De mi van, ha a három archetipikus, extrémításában oly hatékony irány (illetve a „hős” toposz) helyett mi a „normalitást”, a mindennapit akarjuk megragadni? Hogyan fest egy kisrealista földönkívüli? Hogyan alkossunk meg egy „átlagos” alien, ha nem ismerjük (és nem is szándékszunk ábrázolni) világának szabályrendszerét, amihez képest átlagos? Mivel tudjuk mozgósítani a néző empátiáját, ha lemondunk az imént említett archetípus – mankókról? És, milyen filmes eszközökkel mondjuk el a történetét? A kisrealista történetbe ágyazott alienek legtöbbször egyszerűen emberekként jelennek meg, valami apró furcsasággal. Hajuk, ruhájuk esetleg fülük módosul Ez a megoldás rengeteg C, D kategóriás filmet eredményezett, mindannyiszor kínos eredménnyel. Ezt érthető okokból igyekeztünk előrűlni.

### ALAPKÉRDÉSEK :

#### 1. ALIEN

A fentiek fényében tehát követelmény volt, hogy Aro fizikuma nyilvánvalóan és határozottan *ne legyen* emberi. A történet a szerelmes ember külső és belső tekintete közötti eltérésre épül, a fizikai idegenség és a lelki összehangoltság kontrasztjára. Fel kellett ébresztenünk az idegenkedés ösztönös érzését a nézőben, majd ügyesen csillapítani azt. A film bája szándékaink szerint abból is merít, hogy Aro idegen mivoltára sem Zsófi, a főszereplő lány, sem annak kisöccse nem reagál direkt módon. Látják, hogy Aro más, mint ők, de nem ez lesz a számukra legfontosabb tulajdonsága. Ez pedig csak egy hangsúlyozottan nem emberi fizikum esetében vicces, meglepő, elgondolkodtató.

#### 2. FIÚ

Hogyan jelezzük lényünk *nemét*? Hogyan adjuk a néző tudtára, hogy teremtményünk határozott nemi jelleggel rendelkezik anélkül, hogy pornográfon konkrétan fogalmoznánk? Legyen nemiszerve? Ha igen, milyen? Fedje ruha a testét? De milyen

egy alien ruhája? Ha nincs rajta ruha, mitől nem lesz meztelen, ami önmagában is egyfajta szexuális agresszió? Hogyan kerülhetjük el a tabutöréstől (alien szex) támadó viszolygást? Hogyan őrizhetjük meg a szereplők méltóságát, érzelmei hitelességét? A valódi szereplők valódi történeteit elmesélő filmeknek is neuralgikus pontjai a szexet, a halált, a betegséget ábrázoló jelenetek – azok a végletes élethelyzetek, melyeknél óhatatlanul eszünkbe jut, hogy „csak filmet látunk”, a szereplők csak mímelik az aktust, a szenvedést, a haláltusát. Ezekben a pillanatokban lyukad ki legkönnyebben minden film. Hogy védekezzünk ez ellen?

### 3. KAMASZ

És ott áll előttünk a harmadik kérdés: milyen is egy *kamasz* alien? Mi a kamasz lét lényege, mit is jelent kamasznak lenni? Archetípusok közötti, átmeneti lénynek? Mi az az általános, fajtól független jellemzője a kamasz állapotnak, melyet felismerünk egy idegen lényben is?

Íme, egy megoldás a popkultúrából. A „Pixel Trade” site „Alien Edition”-jából, ahol a Sims (szimulált, szabadon alakítható élet-játék) karakterek módosításával tesznek közkinccsé felhasználók saját karaktereket, az aktuális felhívásnak megfelelően fiú-alieneket kellett tervezniük.



*internetes lény-tervező verseny: kamasz alien*

Ez a naiv ábrázolás jól megragadja a kamasz mivolt lényegét: a hirtelen nőtt test laza, még nem kifejtett izomzatát, a szintén a gyors növésebből adódó ernyedtséget, fáradtságot is.

#### 4. A VISZONY

A másik nem mindig titok – fokozottan igaz ez kamasz korban. A kíváncsiság és az idegenkedés, a vágy és félelem kusza keveréke az, ami ilyenkor egy fiatal lány érzelmeit, érzékeit uralja. A határ, amit átlépni készül, sokkoló: megnyílni, teljes mértékben átadni magát az ismeretlennek, befogadni egy idegen testet. (Polanski *Iszony* c. filmje borzongató pontossággal számol be erről a csak nők által átélt ellentmondásos érzésről – annak egy kóros végletét bemutatva).



*Roman Polanski / Iszony*

Filmünk lényege, hogy mindkét lény elfogadja a másikat, hogy borzongjanak ugyan, de csak annyira, amennyire ez kamasz korban egyébként is természetes. Ezekben az alapkérdésekben mind határozottan állást kellett foglalnunk.



*A majmok bolygója 1968*



## KÖLTSÉGVETÉS - TECHNIKA - ESZTÉTIKA

Mielőtt a megfogalmazott alapkérdésekre konkrét válaszokat próbáltunk volna adni, el kellett döntenünk, milyen technikával készítjük el Arot. Ez határozta meg az esztétikumot, a jelenetek pontos menetét, részben a párbeszédeket is. A döntést nagyban befolyásolta a szűk költségvetés. Eredetileg olyan megoldást kerestünk, ami nem egy drága technika lebutított vagy vázlatos verzióját jelentené, hanem aminek lényegében épp ennyi pénzre lenne szüksége. Mivel egy költségvetés mindig csak relatíve sok vagy kevés, az igények meghatározásával, a technika definiálásával próbáltuk megteremteni a relatív bőség állapotát. A kevés pénz lehet inspiráló, mert szokatlan megoldásokat indukál. A merev ragaszkodás egy ideális megvalósítási technikához, melyhez nincs megfelelő anyagi háttér az állandó szűkösség érzetét hozza, mely az alkotói önbizalom, a fantázia szabad mozgása ellen hat az egész csapatban. Ugyanakkor, a terv természete kizárta azt a fajta bátor, fillérekből gazdálkodó invenciót, mely az ironikus, jelzett lények (és világok) irigylésre méltó sajátja (jó példa erre a két egyszerű, de szinte sosem kevert technikát ötvöző Nyócker). Aronak a mi mindennapi, realista Budapestünkön kellett megállnia a helyét. Ezért szándékunk az invenciózus spórolásra csak felemásan tudott megvalósulni. Lényegében végül egy igen drága technika (és anyaghasználat) egyszerű változatát használtuk, ami, hogy mégis beleférjünk a költségvetésbe, komoly dramaturgiai következményekkel járt. Először is: digitális legyen teljes egészében, vagy vegyes technikával készüljön? Pénz-, időtakarékoság és a két szereplő közötti érzéki, taktilis kapcsolat megkönnyítése érdekében a vegyes technika mellett döntöttünk.

Élő embert öltöztettünk be egy speciális, latex borítású ruhába és maszkba, láttunk el acéldrótok segítségével, távolról irányítható plusz végtagokkal (a finomabb, motoros mozgatás elérhetetlen költségkategóriában volt). Ezt az analóg alapot egészítettük ki utólag digitálisan, néhol elvéve, néhol hozzáadva a filmen rögzített látványhoz.



*Spielberg / A.I. / Teddy mozgása*

Gondoljuk végig, mennyivel finomabb mozgást várunk el egy embertől, mint egy játékmackótól, s mindjárt könnyebb elképzelni Aro mögé a technikai stábot és a felszerelést.

Az analóg alap és a latex borítás azonnal kijelölte Aro figurájának kényes pontjait. Ilyen esetben az illesztések (lényegében varrások, forrasztások) jelentenek gondot.



*Luc Besson / Ötödik elem*

Luc Besson filmjének latex – borítású mesterséges operaénekesnő figurájánál jól látni, hogy az emberi arc és a jelmez találkozásánál, ahol a fejmozgás miatti ráncolódás, gyűrődés árulkodó lehetne, a gondot milyen jól megoldja az elegáns öltözetet imitáló körgallér. Még könnyebb a helyzet a szörnyek esetében. Egy ork testének durva redői között gond nélkül el lehet rejteni a jelmez illesztéseit.



*Peter Jackson / A gyűrűk ura*



*Pálfi György / Taxidermia/ Máthé Gábor maszkja*

A kövér test szintén nagy segítség. De mit tegyünk egy sima, egyszínű testfelületű, kecses, vékony lényel, akin még ruha sincs? Úgy döntöttem, épp Aro kecsessége, eleganciája érdekében nem folyamodunk semmiféle mankóhoz, rátétet, kiegészítéshez. Ez tudat alatt erősíti a karakter hitelességét is. A munka így jóval nehezebbé vált, a színésztől és az Aro csápjait mozgató bábosoktól még nagyobb koncentrációt igényelt, kihatott a világítás megtervezésére is és némi digitális utómunkát is igényelt. Utólag úgy látom, jó döntés volt, a maga csendes módján bátrabb karakter design-t jelentett.

A másik gond a kötött, antropomorf testkép. Ezt csápokkal oldottuk, de be kell, valljam, ennek potenciálját nem voltunk képesek kihasználni. A négy, kéz-funkciójú végtag összehangolt mozgására több apró jelenet-részletet építettem eredetileg, melyeknek csak töredéke valósult meg a jelmez minimalizmusából adódó nagyon nehéz munkakörülmények miatt. Jóval több próbát kellett volna tartanunk, illetve hosszabb forgatási időt kellett volna valahogy biztosítanunk a csápoknak külön, a szereplőtől függetlenül fölvehető beállításaira.

A harmadik veszély, az antropomorf mozgás számunkra nem jelentett gondot, inkább előnyünk származott belőle. Az otthonos, valódi emberi mozdulatok oldották az egész karakter idegenségét és segítettek, hogy érzelmi kapcsolatba kerüljünk Aroval.

## A SZILUETT

Aro sziluettje tekintetében nagyjából adott volt az irány: összehatásában legyen hasonló egy nyurga kamaszéhoz, hogy ha a két lény, az ember és a nem-ember egymás mellett áll, az alkati hasonlóság finoman jelezze számunkra a lelkit is. Az egyik eszköz, amivel az emberitől eltávolodtunk, az *arányok eltúlzása* volt: Aro végtagjai hosszabbak, mint bármely emberé. A másik: plusz két kart, csápot kapott, melyet bábosok mozgattak távi rányitással. A fiú sziluett megkülönböztetésénél a szélesebb váll, keskenyebb csípő embernél elfogadott arányait alkalmaztuk, változtatás nélkül, kifejeletlen izomzattal a kamaszság érzetének erősítése érdekében. A kézenfekvő végeredményhez nem vezetett egyenes út. Aro első változatának végtagjai növényyszerűre sikerültek, de volt gumibáb szerű is, itt most csak kettőt idézünk fel a próbálkozások és zsákutcák sorából.





*Pohárnok Iván két Aro - terv változata*

Fontos referenciapont volt a „Földlakók” közül a maszály, állattenyésztő, így évezredek óta főleg állati fehérjén élő bennszülöttek sziluettje. Ennek a törzsnek utolérhetetlen eleganciája ismert számunkra. Ha nem Leni von Riefenstahl fotóiból, hát az afrikai témájú ismeretterjesztő filmekből. Kevés fotós tud öntudatlan bájuknak, mozgásuk könnyed méltóságának ellenállni.



*Leni Riefenstahl és egy maszály bennszülött*

"A lenyugvó nap utolsó sugaraiban kecses, vékony alakok mozogtak baletthoz méltó bájjal, hogy megverjék a dobokat...A táncosok nem vettek észre, mert egy fatörzsmögé rejtőztem, a legerősebb teleobjektívvel fényképezve. Összes frikai expedícióm minden élménye közül számomra ez volt a legkáprázatosabb vizuális élmény." (ford. E.I.) -írja Leni Riefenstahl a Kau törzsnél tett látogatásáról. A leírás nagyon hasonlít arra az élményemre, ami a film saját inspirációs forrása volt.

A konkrét kivitelezés, a ruhában mozgó szereplő megtalálása sem volt egyszerű. Hogyan tegyük a vékony, nyúlánk kamaszlány mellé egy vékony nyúlánk alien fiút? Hiszen a „ruha”, bármilyen vékony, vaskosít – a latex különösen. Ezenkívül a ruhán belül kell elrejtenuk a mozgatáshoz szükséges acélhuzalokat is.



Fiú szereplő helyett végül egy magas, törékeny lányt választottunk, akinek azután vállprotézissel és más apró fogásokkal alakítottuk az arányait fiússá.



Egy harminc centis „pata”, emelt cipőtalp tette az alakot még nyúlánkabbá. A láb kevésbé van szem előtt, mint a kéz, de azért vigyáznunk kellett, hogy profilból ne mutassuk Aro lábát, a szemből vékony, hosszú alsó lábszár oldalnézetben lebukott volna.

A plánozásnál természetesen minden egyes beállítás, melyben Aro szerepelt, pontos tervezés eredménye volt.

Az a pillanat, amikor először meglátjuk Arot, kiemelten fontos: felkészületlenül ér minket. A film mindaddig határozottan más irányba vezet minket, aggódunk a női főszereplőért, hogy naivitása kiszolgáltatja egy veszélyes férfinak. A satír helyett a suta földönkívüli egyszerre vicces és megnyugtató, de gyorsan váltunk, és kíváncsiságunk már arra irányul: mit kezd a lány ezzel a meglepő helyzettel. Ennek érdekében Aro sziluettjét egyszerre kellett kiemelni, de a háttérrel erősíteni is.





*jelenet a filmből: először pillantjuk meg Arot*

A két kamasz először egy Mc Donalds melletti kihalt parkolóban találkozik egymással. A parkoló szélén húzódó keskeny, parkosított sáv segített, hogy amikor Arot először meglátjuk, bokáját fedje a tüskés bokrokból álló aljnövényzet, háttérben szintén fákkal, hogy a „csápjait” mozgató botok és huzalok könnyen kiretusálhatók legyenek. De a háttérben látható girbegurba faágak erős súrlófénnyel való megvilágításának más funkciója is volt. Egynemű háttér előtt Aro kiszolgáltatottabb lett volna, ez ráirányította volna a figyelmet mesterséges mivoltára. Az ágak rímeltek Aro sötét, sima, a fényben megcsillanó alakjára, hosszú, enyhén mozgó végtagjaira. Aro középpontja, hangsúlyos eleme, de egyben természetes része is lett a környezetnek, amelyben megjelent.



*jelenet a filmből: Zsófi meglátja Arot*

A másik pillanat, amikor Arot egész alakban látjuk, az, amikor Zsófi kisöccse észreveszi a hazalopakodó párocskát és elámul Aro láttán. Aro, akivel ekkorra már természetes, intim viszonyba kerültünk, most egy családi otthon előszobájában magasodik elénk – itt az idegensége, furcsasága, oda nem illősége a kifejezetten fontos.



*jelenet a filmből: Zsófi öccse meglátja Arot*

A humor forrása éppen az, hogy a kisöcs az első elámulás után hasonlóan reagál Arora, mintha a nővére valamilyen „normális” fiút hurcolt volna fel a lakásukba. A ruha nélküli Aro ágyékát árnyék fedi és az előtte álló Zsófi is jótékonyan takarja. Az Aro mögötti háttér irreálisan világos, ez is elterelni hivatott a néző figyelmét Aro hasáról, ágyékáról, és inkább a világos háttéren határozottan kirajzolódó fejére, a benne világító szemére helyezi a hangsúlyt. A teljes sziluett tehát ritkán jelenik meg. Egyik (számomra fájó) nagy hiánya a filmnek, hogy nem volt pénz annak a nagytotálnak az elkészítéséhez, ami épp a film kiindulópontjául szolgáló víziót idézte volna fel: Zsófi és Aro messziről zavarba ejtően hasonló, harmonikus sziluettjét egy üres villamosmegállóban, a messzeségből feléjük araszoló villamos képével.

## A FEJFORMA

A fej tervezésének másfél hónapja alatt szegény tervező lassan megbolondult, mert egyik irányt sem tartottam megfelelőnek. Valahogy el kellett térnünk az emberi arányoktól, de mennyire? És milyen irányban? A csúcsos fej egyszerre taszító és komikus. A gömbölyű vicces és súlytalan, a tarajok undort keltenek, az elnagyolt bizonytalanságot generál, az „okos” koponya aszexuális, a nyíltan szexuális pedig állati, pornográf asszociációkat kelt, szerelem helyett szexre utal.



*Pohárnok Iván /Aro látványterv 2.*

Jól látszik Pohárnok Iván 2. tervén, hogy (a zöldes-lilás bőrszín a kidülledő szemekkel) a határozatlan fejforma mennyire taszító. Jelzi a tanácstalan keresgélést. A véletlenszerűen egymás mellé kerülő elemek valamifajta hal – hüllő – csíranövény irányba mozdítja képzeletünket. Az első körök után inspirációs iránynak végül az ókori egyiptomiak gyermekkorban fászlival elkötött, megnyújtott koponyáját adtam meg, ezt kellett aztán az arányok finom módosításával egy kicsit nem-emberivé, nem beazonosíthatóan egyiptomi fejjé alakítani.

De ezen az irányon belül is megtapasztaltuk, hogy árnyalatnyi különbségek hogyan értelmezték át gyökeresen a figurát. Milliméternyivel hangsúlyosabb szemöldök vagy járomcsont agresszivitást és állati tompaságot kölcsönzött Aronak.



Ez átvezet minket a következő problémakörhöz, az arcberendezés arányainak meghatározásához.

Daniel Lee New Yorkban élő kínai művész photoshoppal manipulált önarckép- sorozata, mely a művész fizikumának az evolúció messzi múltjába vesző és jövőbeli verziói közötti képzelt fázisokat ábrázolja, jól szemlélteti fokozott érzékenységünket az arc és „tereptárgyainak” módosulásaira,



ezek nyomán az összbenyomás jelentésmódosulásaira - minimális arányváltozások esetén is.

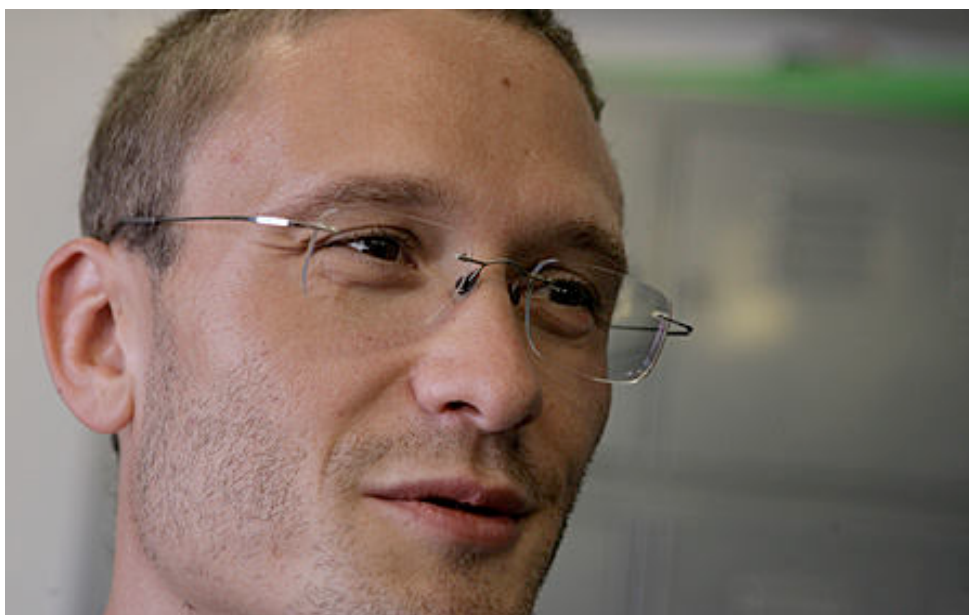


*Daniel Lee/ Evolúció 2002*

## AZ ARC ARÁNYAI

Aro egyértelműen idegen arca nagyon sokféle érzelmet kellett, hogy kiváltson a nézőkből. Éreznünk kell például, hogy fiatal, tapasztalatlan, hogy kedves, félénk, hogy értelmes és érzékeny. Látnunk kellett a vonásaiban a gyereket, aki volt és a férfit, aki majd lesz.

Aro arca (bármennyire is tiltakozott ez ellen Pohárnok Iván) végül a tervező, Iván vonásait, arcának arányait követi. Iván fizikuma kortalanul kamaszos. Széles, lapos arcfelülete, keskeny szája és nem túl nagy szeme ellenére arckifejezése egyszerre kedves, fiatal és okos. Ezt használtuk tehát a kézenfekvőbbnek tűnő nagy szemek, kifejezően strukturált, domborodó arcfelület helyett.



*Pohárnok Iván, tervező*

A másik inspirációs forrás, ami a konkrét formák helyett inkább az elérendő összhatásra vonatkozott, a Kouros szobrok máig megfejtetlen arckifejezése. Aro szelídségét, belső nyugalmit, személyisége erejét hivatott sugallni ez az arckifejezés.



*Részlet két Kurosz szoborból*

Ezekre a titokzatos, kecses fiatalemberekre szerettük volna, ha tudat alatt asszociál a néző, amikor túlkeveredett az Aro megjelenését követő sokkon, a meglepetés, a nevetés, az idegenkedés fázisain. Ha ismeri ezeket a néző, akkor azért, ha sosem látta őket, akkor azért, mert valami hasonló összhatást érzékel, mint ami miatt a Kouros szobrokat olyan vonzóan titokzatosnak látjuk.

A profilnál ehhez járul Aro fejformájának kirajzolódó sziluettje, mely enyhén az elkötött, nyújtott egyiptomi koponyára asszociál, ami felkelti bennünk az „okos gyermek” szintén pozitív (egyszerre gondoskodást és tiszteletet generáló) érzetét.



*Semenkare / egyiptomi falfestmény, Középbirodalom*

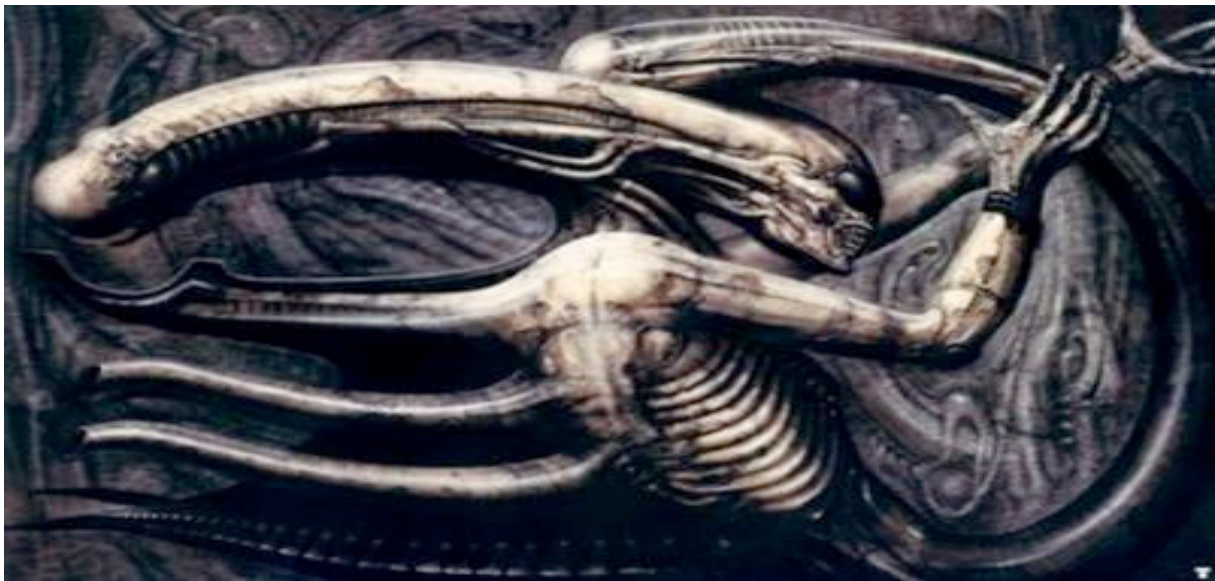
A nyújtott koponya, a szellemi kompetencia a science fiction világban gyakran használt eleme, szintén finomhangolást

igényelt. A túlzottan hangsúlyos agy az intellektuális fölény érzetét, egy nálunk értelmesebb faj képzetét kelti, ami szorongást, kiszolgáltatott érzést generál, ezért számunkra kerülendő.



*jelenet a filmből, Aro és Zsófi a konyhában*

Ennek egyik extrém példája Ridley Scott 1979-es Alien horror scifi-je. A most előkészítés alatt álló prequel lény-designere ugyanaz a H.R. Giger, aki az eredeti, 1979-es filmben közreműködött.



*H.R. Giger Alien karakter-terve / 2010*

Aro tehát okos lett, de csak annyira, mint egy földi ember. Az „okos” fejtől Aro könnyen az aszexuális geek kategóriába



kerülhetett volna. De a vékony, nyújtott test az eleganciát, a széles váll a férfiasság ígéretét erősítette, így a sima, vékony karok, az izomkötegek kidolgozottságának hiánya a nyújtott koponyával együtt még épp a kamasz báj sávjában tartotta szereplőnket.

Az arc fontosabb „tereptárgyai” külön – külön mérlegelést kívántak.

## AZ ORR – ÉS ANNAK HIÁNYA

Aronak nincs orra. Hosszas kísérletezés után arra jutottunk, hogy – mivel pénzünk és a vékony sziluett adta kötöttségek veszélyesen tolnak minket az antropomorf arányba, az orrtól, mint kultúr-antropológiailag a legsokrétúbben értelmezett arc - elemtől, meg kell válnunk. Egyszerűen, nem tudtunk olyan orrot kitalálni, ami ne indított volna el bennünk emberi vagy állati asszociációkat, valamilyen konkrét irányban tolva el Aro értelmezését. Egy ilyen fontos elem elhagyása azonban kockázattal jár. A hiány, a testi fogyatékoság szorongás ébresztő hatására (lásd a Völgyemelkedő lejtőjét zombi és egészséges ember között félúton) jó példa Voldemord karaktere a Harry Potter filmekből.



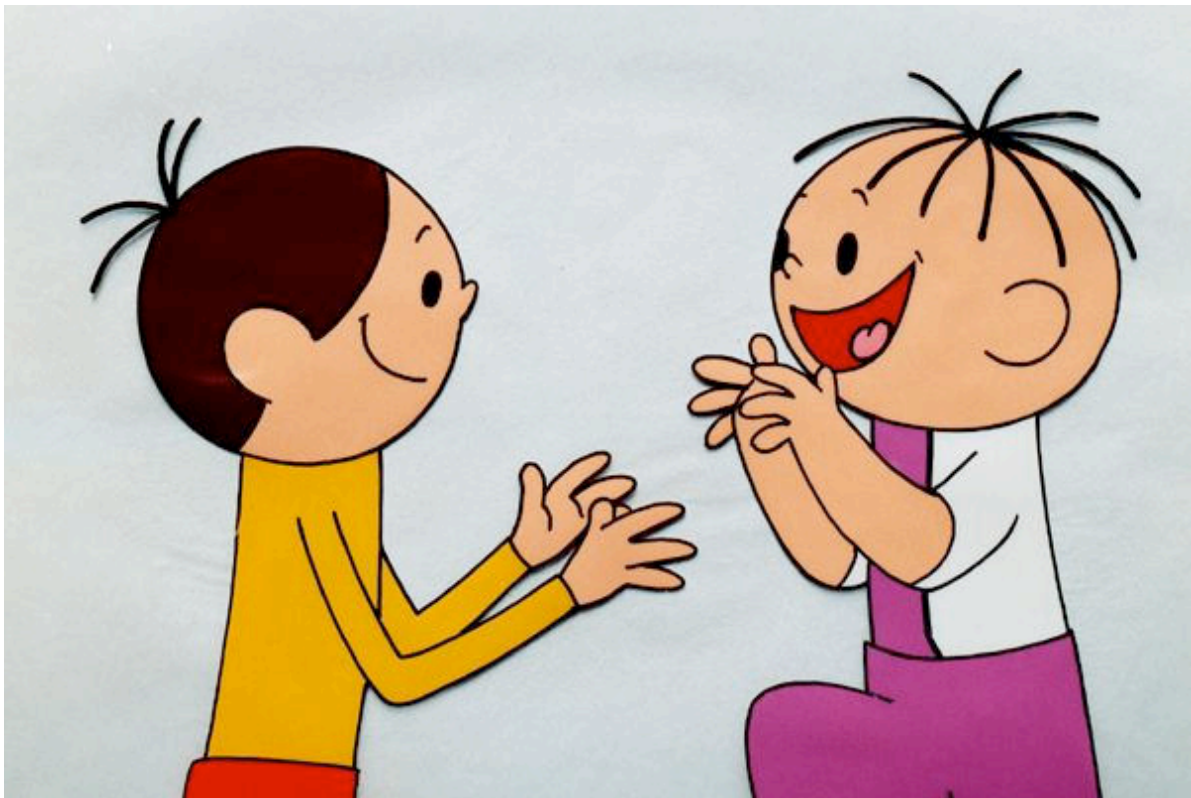
*Ralph Fiennes/ Voldemord/ Harry Potter*

A haj, a szemöldök és az orr hiánya teremti meg alapvetően a taszító és félelmetes hatást. Voldemord élőhalott, önmaga árnyéka, beteg, kiszolgáltatott energiavámpír, de ereje még ebben az állapotában is veszélyes. A design a csonka, torz,

nem egészséges (bőrszín, elvékonyodott bőrön áttetsző erek) irányába tolja el Voldemordot a normálistól – belökve őt a „hátborzongató völgybe”. Ez a tervezési döntés egyszerre sugall gonosz erőt és taszítóan beteg fizikumot: dramaturgiai telitalálat.

Aro viszont pozitív hős. Hogyan tudunk erről a számunkra veszélyes környékről elevickélni, hogyan tudjuk az arc közepén kiabáló hatalmas hiányt egyensúlyban tartani, jóvátenni, sőt, valamiképpen a báj és szerethetőség elemeként értelmezni? Arról, hogy az orr elhagyása ne egyszerű hiányként jelentkezzen (utalva ezzel a lény mögött álló készítőik szándékos dezantropomorfizáló mesterkedésére), vagy ne valamilyen torz, szorongáskeltő elemként működjön, csak az arc többi vonása és a fej egésze gondoskodhatott.

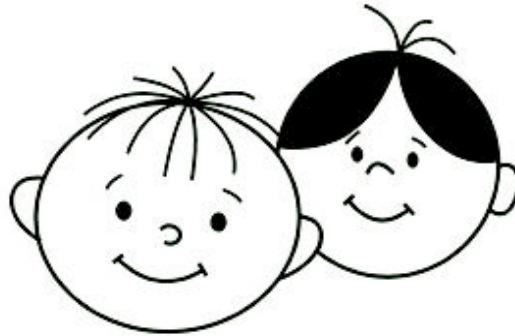
A megoldást gyermekkorunk rajzaiban illetve az ugyanebben az életkorban kedvelt egyszerű 2D animációk világában találtuk meg.



*Alfred Ledwig / Lolka és Bolka/ 1963*

Itt vissza kell térnünk a fej illetve az arc egészéhez. Aro, akinek plaszticitását, térbeliségét egyszínű, sötét testfelülete külön hangsúlyozza, a filmben szinte mindig teljesen frontálisan vagy teljes profilban jelenik meg. Egy

plasztikus, háromdimenziós lényt látunk tehát, a 2D ábrázolás klasszikus két alap pozíciójában.



A kerek fejforma szemből a kis szemmel együtt a „smiley face” –ben megtestesülő összes öntudatlan pozitív, feszültségoldó reakciónkat mozgósítja, hasonló okból a teljes profil (a beállítás bumfordi egyszerűsége) is inkább mosolygást kelt naivitásával.



*jelenet a filmből: Aro beles Zsófiék lakásába*

## A SZEM ÉS KÖRNYÉKE

Aro szem - mérete kicsi, erre már kétszer is kitértünk. Aro nem gyermek már, a férfikor küszöbén áll, a nagy szem pedig a kerek fejformával együtt végképp a gyermekkorhoz kötötte volna karakterünket. A mandula alakú, pupilla nélküli nagy szem pedig a „gonosz alien” toposz egyik alap-kelléke.

A színész saját szemének körbe maszkolása és használata (a leggyakoribb megoldás) túlzottan antropomorf irányba vitt volna minket.



*Helena Bonham Carter A majmok bolygója c. filmben*

A szemnek viszont központi jelentősége van, kifejezőerejéről nem mondhattunk le. Egy kifejező szem digitális megépítése viszont hatalmas utómunkát igényelt volna. Scott E. Anderson Oscar díjas visual effect supervisor így számolt be egyszer a Peter Jacksonnal végzett közös munkáról a King Kong c. filmben: *” Jackson elképesztő nagyvonalúan dolgozik, rengeteg az elnagyolt, kidolgozatlan részlet. Amikor bármelyik munkatárs aggodalmát fejezi ki, mindig ezzel nyugtatja meg: a néző nem arra fog figyelni. Jackson mindig meghatározza a kép érzelmi középpontját, és csak erre a területre koncentrálni teljes erejével. Amikor elvállaltam a majom szemének elkészítését, Jackson világossá tette, hogy ez az elem az egész film kulcsa. King Kong szemének kifejező erején múlik a történet hitele. King Kong szemére sem az időt sem a pénzt nem sajnálta. (Ford.E.I.)”*

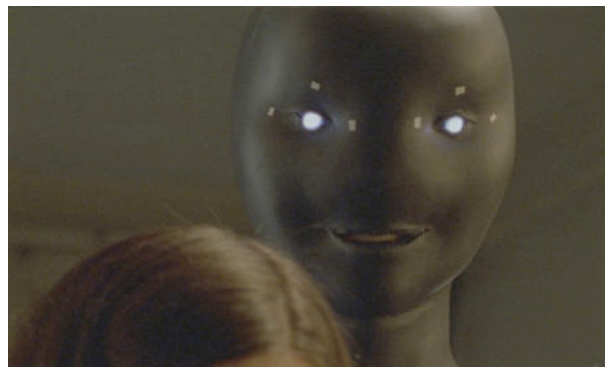
Scott részletesen beszámolt a tesztek tömegéről, a szem életre keltéséhez szükséges elemek soráról – mi ennek az alaposságnak a töredékét sem engedhettük meg magunknak, még ha költségvetésünk egészét a szem modellezésére költjük is.





*Peter Jackson / King Kong*

Ilyenkor mindig érdemes váltani, a részletes helyett az egyszerűség irányában menni. Ismét a redukcióhoz fordultunk: Aro szeme két analóg, a maszkba beépített Led lett, melynek fényerejét a helyszínen potméterrel, az összhatást pedig digitálisan manipuláltunk a későbbiekben. Aro tekintetének kifejezőerejét egyetlen változó: a Led fényerejének módosulása biztosította.



*forgatott anyag tracking-pontokkal*



*Aro digitálisan megerősített led-fényű tekintete*

Az ötletet Chris Wedge *Robots* c. filmjéből vettem. Nem volt egyszerű megértetnem munkatársaimmal, hogy miért gondolom jó forrásnak egy animációs film bádogfigurájának szem - megoldását, de már az első próbák is meggyőztek mindenkit arról, hogy jó úton haladunk.



*Chris Wedge / Robots / 2005*

Ez a megoldás mintegy szemléltetőül szolgálhat a Rudolf Arnheim által leírt kiegészítő ösztön működésének finomságára és komplexitására, a redukció empátia-ébresztő erejéről pedig a *Mesterséges hősök* fejezetben volt szó bővebben. Támazkodtunk a néző aktív segítségére. A legegyszerűbb

vizuális jelek (a Led ki-be kapcsolása, mint pislogás pl.) teljes gazdagságukban idéztek meg komplex lelkiállapotokat, s ezekre a néző készségesen reagált. Ez a technikailag nagyon olcsó és könnyen kontrollálható eszköz segített minket abban is, hogy hangsúlyozzuk Aro alien mivoltát, ugyanakkor játékosságot is belevitt a figurába, oldotta idegenségét.

A következő kérdés a szemkörnyék területe volt. A szemöldök fontos elem az arc kifejezés értelmezésében, az érzelmek közvetítésében. A rajzfilmekben a legritkább esetben válnak meg az ábrázolásától, még olyan állat-hősök esetében is alkalmazzák, melyeknek egyébként nincs szemöldökük.



*Kelly Ashbury Szilaj/ 2002*

Legyen – e például szemöldök, szempilla, legyenek-e szemkörnyéki mimikai izmok? Mindenre nemet mondtunk, és mindent a két apró Led fényére bízunk. Ezek aztán a digitális utómunkához aránylag könnyen kezelhető alapot adtak: később tudtak hunyorogni, felfényleni, fénypázmájuk irányt tudott változtatni, ezzel is jelezve a nézés kíváncsi, kutató, vagy nyugodt jellegét. A pászma szélessége a csodálkozástól „kikerekedő szemet, a táguló pupillát imitálta.

Ez az olcsó és egyszerű megoldás Aro figurájának egyik legsikeresebben megoldott eleme lett. A fénylő szem valahova a biológiai lény és a robot közé pozícionálta Arot, szándékunk szerint ugyanis mindkettőnek előnyeit egyesítve, egyúttal kölcsönösen semlegesítve egymás taszító konnotációit. A túlzottan biológiai felerősíti evolúciós védekezésünket, és undort vált ki, a túlzottan mechanikus a robot lelketlenségét kölcsönözné a lényünknek.

## A SZÁJ

A száj, az ajkak, a fogak – kényes terület. Milyen foga van egy aliennek? Mi az a száj, amit megcsókolhat egy fiatal lány?



*jelenet a filmből: a csók*

Úgy döntöttünk, frontális támadás helyett megkerüljük a problémát. Mivel eleve vesztesre ítéltetett volna az emberitől eltérő, mégis kíváncsú szájat készítenünk, inkább igyekeztünk minél kisebb hangsúlyt tenni erre az elemre. Ebben is nagy segítségünkre voltak a szemeket helyettesítő fénylő ledek, melyek magukhoz rántották a nézői figyelmet. Az ajkak aránylag keskenyek, színük nem üt el Aro bőrszínétől, a fogak színe szürkés kis rózsaszín beütéssel, barázdáltsága keskenyebb az emberinek, hogy ha véletlenül mégis odatéved a néző tekintete, ne egy az egyben emberi fogazatot lásson. A fénylő ledet túl Aro megvilágítása (sosem frontális) és a plánok (ha szemből látjuk, sosem alulról) mind segítettek elterelni a figyelmet arról, hogy Aronak szája is van.





## A BŐRFELÜLET

A bőr színe, mintázata, tapintása (hogymilyen fajtatapintás-élményt sugall) fontos orientációs elem. A mindennapi életben egyetlen árnyalatnyi sápadtság már a félelem vagy betegség jelzése lehet. Aro esetében a bőr egyben a ruházat funkcióját is be kellett, hogy töltsen. Ruha ötleteink ugyanis mind katasztrofális mértékben sodortak minket a súlytalan vígjáték felé, így a tervezés korai időszakában elvetettük bármiféle ruhadarab alkalmazását. Épp ezért, Aro bőre nem lehetett túl világos. A világos felület egyrészt sápadt (tehát beteg, erőtlen) emberbőrre hasonlított volna (uncanny valley), másrészt Aro hirtelen nagyon csupasz lett volna: hiányozni kezdett volna róla a ruha. Sötétítettünk tehát. A barna árnyalatai valamiféle sárból gyúrt föld-ember hatást keltettek. A zöldes iránytű, mert hüllőre emlékeztet, a kékes fantasy irányba vitt volna el minket. Egyfajta meleg, barnás reflexű grafitfekete mellett maradtunk, ami egyfajta űr-maszály benszülöttet felé közelített.



*Leni Riefenstahl / Nuba*

Olyan bőrfelületre volt szükségünk, ami meleg, száraz (de nem túl száraz) tapintás érzetet sugall. A matt felület

élettelenül száraz. Nedvesítsük tehát. Két irányban lehet ezt megtenni. A nedves nagyon hamar nyálkásnak tűnik, primer iszonyt váltva ki. Az olajos, ha túl erős, az állati túlfűtött jelleget erősíti, és a szexuális aktus tabutörő jellegére teszi a hangsúlyt. Rengeteg próba eredménye Aro bársonyos, csak enyhén csillogó, vízzel telítettséget sugalló bőre.



*Leni Riefenstahl / Kau / részlet*

## A FORGATÁS

Aro tehát egy egyszínű, ruha nélküli, vékony, elegáns lény lett. Mindezek a döntések embertelenül nehéz feladatot róttak az Arot játszó fiatal lányra. Az orr hiánya miatt a maszkban csak a száján keresztül kapott levegőt és egyáltalán nem látott. Eleganciára törekvő maximalizmusom miatt a maszk felrakása hosszadalmas volt. Az illesztést a nyaknál minden alkalommal gondosan el kellett sminkkel tüntetni, semmiféle, gallér, redő nem könnyítette meg a dolgunkat. Ez a szereplő szenvedéseit napi több órával meghosszabbította volna, ha pihenő idejében levesszük róla a maszkot és a ruhát. Így inkább azt választotta, hogy egész nap benne marad. Egészen elképesztő teljesítmény egy tizenhét éves gimnazistától.

Utólag azt gondolom, rugalmasabbnak kellett volna lennem és jobban figyelembe venni azt, hogyan csinálható végig ép ésszel egy ilyen forgatás. Az utolsó forgatási napon a kislány besokallt, és a maszk felrakása közben pánikba esett, zokogni kezdett. Gyorsan levettük róla a maszkot, és az egyik bábos lány, aki Aro csápjainak mozgatásában vett részt, vállalta, hogy helyette belebújik a szereplőnk arcberendezéséhez kialakított maszkba. Az ekkor felvett közeli felvételeket végül nem használtuk, annyira mellbevágó volt Aro arckifejezésének átalakulása. Az eredetitől néhány milliméterrel eltérő arccsontozat (szintén egy vékony, finom vonású lányról beszélünk) úgy rendezte át Aro vonásait, hogy az elveszítette azt a furcsa, megfoghatatlan egyensúlyt kecsesség és sutaság, kedvesség és elegancia, vonzás és idegenség között. Aro leszállt a földre - alienből átváltozott egy ügyesen összerakott gumibabává.

Ez a különbség is bizonyította számunkra, milyen finom, pontos és ihletett munkát végzett Pohárnok Iván. Ez az a megfoghatatlan kevés, amit nem, hogy nemcsak, hogy nem képes kisebb tehetség megcsinálni, de nem is érti, mit hiányol az ember a munkából.

## ÖSSZEFOGLALÓ

Az egyszerűség maximalizmusáért én is komoly árat fizettem. Ki kellett hagynom két jelenetet, a megmaradókat pedig átalakítanom. Ennek a visszafogott, sokkal minimalistább történetmesélésnek volt kockázata. Bár mindent tartalmaz a film, amit szerettem volna, de minden egyes színt végül csak „egyetlen ecsetvonás” jelez. A film céljához ugyanakkor jól illett az „understatement”. Egy nagyon furcsa, nem mindennapi lény mindennapi kontextusba helyezése, ahol idegensége nyilvánvaló ugyan, de a szerelmi történetben nem ez a tulajdonsága dominál. Nagy megkönnyebbülés volt utólag, a film nemzetközi elismerése láttán konstatálni, hogy a kockázatos manőver sikerült.

Ennek ellenére a film zajosabb, inger-telibb, türelmetlenebb környezetben túl egyszerűnek tűnik, humora kevésbé érvényesül és a megközelítés újdonságát, specialitását a nézők esetleg fel sem fogják (míg egy koncentráls-képes közönség szerencsére hálásan és pontosan jelez vissza minden árnyalatot). A technikai döntés, melynek komoly dramaturgiai következményei lettek a befogadói sávot szűkítette, ugyanakkor meg lehetett tartani a fogalmazás pontosságát. Ebben a dilemmában (harsányabban, de pontatlanabban, vagy szűkebb befogadói rétegnek, de pontosabban) a saját szemléletem tekintetében jól döntöttem, a pontatlanságot lényegesen nagyobb kudarcnak éltem volna meg. Mivel a film kezdő paraméterei, ahogy már kifejtettem, eleve nagyon keskeny biztonsági sávot jelöltek meg, a pontatlansággal épp azt kockáztattam volna, hogy az a tűnékeny, de tartalmában radikális közlés sérüljön, ami a film kiindulópontja volt.



# JEGYZETEK

## MESTERSÉGES VILÁGOK

---

<sup>i</sup> XIV. Lajos udvarának e többnapos látványosságához egy mesterséges szigetet építettek, a közönség a partról nézhette. A sziget, mint világ-metafora megjelenik a számítógépes játékokban is. „L’Ile Enchanté”: „Az elvarázsolt (bűvös) sziget” 1664 május 6-9 ig tartott.

<sup>ii</sup> Henry Jenkins *Convergence Culture* New York University Press 2006 Kindle Edition

<sup>iii</sup> Eric Chahi francia játék designer, 1992-es játéka (*Another World*), mely kultusz –játék lett, képzőművészhez méltó eleganciával és kifejező erővel bír.

<sup>iv</sup> *The return of a Master: Eric Chahi’s From Dust* szerző Johnatan Holmes 2010/2/10 Destructoid játék site *I like to play with sandcastles. It’s a simple thing, a childlike thing, but there is also something profound in the meeting of man with nature; man’s ability to create, working with, or against, nature’s tendency to independently recreate itself. In that space between man and nature, that’s where the unexplained and the magical hides”*

<sup>v</sup> John Berger, *The Sense of Sight* Pantheon Books New York, ISBN 0-394-54287-8, 278-279 old.

<sup>vi</sup> ezen a ponton egyetértünk Rortyval, (1931-2007) aki a tudomány eszközkészletét (álladóan cserélendő) metaforáknak tekintette.

<sup>vii</sup> Lásd Jenkins

<sup>viii</sup> Kazuo Okakura (1862-1913) *The Book of Tea* 1906 „*genuine beauty could be discovered only by one who mentally completed the incomplete”*

<sup>ix</sup> Okakura „ *Art, to be fully appreciated, must be true to contemporaneous life. It is not that we should ignore the claims of posterity, but that we should seek to enjoy the present more. It is not that we should disregard the creations of the past, but that we should try to assimilate them into our consciousness.”*

<sup>x</sup> például Richard Rorty neopragmatizmusa

<sup>xi</sup> Kristie S. Fleckenstein *Images, Words and Narrative Epistemology* 1996, *College English*, Vol. 58, No. 8 pp. 916 „*The current social constructionist orientation, fostered by post-modern influences reinforces our single-minded attention to language, as the preeminent force in constituting all what we are.”*

<sup>xii</sup> Roy R. Behrens *Art, Design and Gestalt Theory* tanulmány,  
<http://www.leonardo.info/isast/articles/behrens.html>

---

*"The gestaltists' ideas of structural economy and closure... are echoed in the Japanese emphasis on elimination of the insignificant and in the ideas of implicitness and the active complicity of the viewer..."*

<sup>xiii</sup> magyar ford.: Weöres Sándor

<sup>xiv</sup> lásd Behrens

<sup>xv</sup> Arnheim, A vizuális élmény / Gondolat 1979 ISBN 963280, 72. -73.old.

<sup>xvi</sup> Rudolf Arnheim /The reach of Reality in the Art / tanulmány a „To the Rescue of Art” c. kötetből, University Of California Press 1992 ISBN 0-520-07458-0, 28 old.

<sup>xvii</sup> Parallax View Smart Words about Cinema 28 October, 2009 (19:37) | Richard T. Jameson

<sup>xviii</sup> MIT (Massachusetts Institut of technology), Children’s Culture  
<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/complete.html>

<sup>xix</sup> Masahiro Mori e dolgozat Mesterséges hősök c. fejezetében tárgyalt elméletete, mely a túlzottan valóságúnak tűnő mesterséges láttán fellépő irtózásunkat elemzi.

## MESTERSÉGES HŐSÖK

### <sup>xx</sup> **MASAHIRO MORI**

1927-ben született japán robotikus, akinek úttörő szerepe volt az ember nem-emberire adott érzelmi válaszána vizsgálatában. 1970 ben jelent meg Mori "Bukimi No Tani" (?????) "A hátborzongató völgy" c. tanulmánya az Energy c. folyóiratban. Mori, megfigyelései alapján arra a megállapításra jutott, hogy a robotépítők kerüljék el, hogy lényük akár külsejében, akár mozgásában túlságosan nagy hűséggel imitálja az emberi vonásokat és viselkedést.

### <sup>xxi</sup> **UNCANNY VALLEY**

Egy, a sok találó definíció közül: "A hátborzongató völgy", az un. Uncanny Valley azt a kellemetlen, visszafogott irtózásból és kelletlenségből összeálló furcsa érzést próbálja megfogalmazni, amit olyankor érzünk, ha egy mesterségesen létrehozott lény túlzottan részletekbe menően hasonlít a valóságosra." (ford.E.I.)

---

Idézet David Bryant: A rémfilmek zombijai miért olyan iszonytatóak és a beszélő állatok miért olyan elbűvölőek c. tanulmányából 2006

<sup>xxii</sup> **JEAN RENOIR** idézet, filminterjú Jacques Rivette-tel 1969.

<http://www.youtube.com/watch?v=LKCrOLcDbjE>

<sup>xxiii</sup> **NADAV KANDER** 1961-ben született brit-izraeli fotóművész. Híres projektje pl. a 2009-es Obama emberei c. fotósorozat.

<sup>xxiv</sup> **ERST JENTSCH** 1867-ben született német pszichiáter. „Zur Psychologie des Unheimlichen” c. 1906-os munkája (Psychiatrisch -Neurologische Wochenschrift 8.22(25 Aug. 1906): 195-98 and 8.23 (1 Sept. 1906): 203-05) először írja le a túlzottan emberinek tűnő mesterségestől való idegenkedésünket. Művészeti, elsősorban irodalmi példákon keresztül fejti ki gondolatmenetét.

<sup>xxv</sup> **FREUD**, Das Unheimliche c. esszéje 1917-ben vitatkozik Jentsch magyarázatával. Freud szerint az elfojtott élet- élmények felszínre törése okozza a hátborzongató érzést, és a jelenséget minden módon igyekszik a pszichoanalízis rendszerén belül értelmezni. Az „Egy illúzió jövője”, Die Zukunft einer Illusion c. 1927-es munkájában bizonyos értelemben visszatér a „hátborzongató” témájához. (A vallás, mint hatásos eszköz abban, hogy otthon érezzük magunkat a világban, ez oldja kozmikus magányunkat. Ilyen értelemben Freud szerint a lét alapvetően „unheimlich”, )szó szerint nem otthonos), hátborzongató az ember számára).

<sup>xxvi</sup> **THIERRY CHAMINADE és AYSE SAYGIN**, University College of London kutatásairól a New Scientist 2007 októberi száma számol be.

<sup>xxvii</sup> **MARK SCHALLER** szociálpszichológus és csapata ( University of British Columbia) a kísérletben résztvevő fiatal felnőtteknek 10 perces „slideshow” –ban egymásután felvillanó fotók sorozatát mutatta. A fotók mind embereket ábrázoltak. Az egyik csoportnál zömében olyan képeket válogattak, melyek beteg embereket ábrázoltak (tüsszentő, sápadt, kiütéses stb.), a másik csoportnál a semleges külsejű emberek közé ugyanilyen arányban fenyegető, agresszív külsejű emberek képei kerültek, míg a harmadik csoport semleges külsejű embereket ábrázoló képeket látott csak. Mindhárom csoport tagjaitól vért vettek közvetlenül a képek levetítése előtt és után. A vérmintákat ezek után bakteriális fertőzésnek tették ki, majd vizsgálták, melyik vérmintában milyen aktivitást mutattak a

---

fehérvérsejtek az interleukin-6 termelésben (ez felelős a szervezet immunválaszáért, ha fertőzéssel találkozik) Az eredmény (és annak mértéke) meglepte magukat a kutatókat is. Míg az agresszív, fenyegető külső semmilyen hatással nem volt a szervezet immunválaszára, a beteg embereket ábrázoló fotók igen. Az ebbe a csoportba tartozó személyeknél ugrásszerűen megnőtt az interleukin-6 termelés.

<sup>xxviii</sup> **DOBRAY MÁTÉ** Budapesten született, az Angliai Ruskin Egyetemen tanult, jelenleg Cambridge-bn élő fotóművész, médiaművész.

<sup>xxix</sup> **KARL BLOSSFELD** 1865-1932, német fotográfus, szobrász.

„Urformen von Kunst”, A művészet ősfomái c. albuma, mely növényekről készült makrofotóinak gyűjteménye, 1928-ban jelent me. (Érdekesség, hogy kamaszként, művészeti tanulmányai előtt kovácsoltvas készítő műhelyben is dolgozott. A növények sajátos szempontú, addig sosem látott megörökítési módja részben erre is emlékeztet)

<sup>xxx</sup> **ASSIF GHAZANFAR**, 1972-ben született amerikai neurobiológus a Max Planc Intézet, a Duke Egyetem, jelenleg a Pinceton Egyetem Neuroscience Intézetének professzora, a Pszichológia, ekológia és evolúciós biológia tanszéken. Jelenlegi kísérleteihez köthető 2001 é 2005 között a tübingeni egyetemen végzett kutatásai a biológiai kibernetika területén.

<sup>xxxi</sup> **SAMUEL WEBER** filozófus, Johns Hopkins University, UCLA, Northwestern University. Az idézet részlet egy vele készült interjúból. Seed Magazine, 2006 november

<sup>xxxii</sup> **CHRIS BAKER** brit koncept, képregény és storyboard művész. Felvett neve, Fangorn Tolkien világához való vonzódását jelzi. Együtt dolgozott Staley Kubrickkal (A.I., Tágra zárt szemek) Tim Burtonnal (Halott menyasszony, Nagy hal, Charlie és a csokigyár) és néhány más film vizuális koncepciójának kialakításán( pl. James Bond, A quantum csendje).

<sup>xxxiii</sup> **CATRIN MISSELHORN** Tübingeni Egyetem filozófia professzor,

<sup>xxxiv</sup> Catrin Misselhorn / Empathy and Dyspathy with Androids: Philosophical, Fictional and (Neuro-)Psychological Perspectives, Konturen 2. kötet, 2010



---

<sup>xxxv</sup> AYNA NÖRONLARIN FARKLI ISLEVERI bioinformatikus, UCLA

<sup>xxxvi</sup>Theodor LIPPS / (1851 - October 1914) német filozófus, művészet teoretikus, erősen hatott Feudra, elsősorban „Einfühlung” kategóriája miatt fontos tanulmányunk számára.

<sup>xxxvii</sup> KENDALL WALTON (1939-) amerikai filozófus, Michigani Egyetem, Fő műve *Mimesis as Make Believe: On the Foundations of the Representational Arts*

<sup>xxxviii</sup> DANIEL DENNETT (1942 -) amerikai tudomány (biológia)- filozófus, a Center for Cognitive Studies vezetője, a Tuft Egyetem professzora.. Az un. “Új Ateizmus” meghatározó alakja Dawkins, Harris és Hitchens mellett..

<sup>xxxix</sup> A stop motion animáció itt használt változatát az 1908-ban Magyarországon, született **GEORG PAL**, Pál György fejlesztette ki, aki később minden idők leghíresebb stop motion animátora lett Hollywoodban. Módszere egy egyszerűségében zseniális találmánnyal ajándékozta meg saját műfaját. Bábjainak feje cserélhető volt, s minden figurához annyi fejet gyártott le, ahány különböző arckifejezési fázist akart rögzíteni. Így, a könnyen cserélhető nyakkal ellátott fejek cserélgetésével ért el addig sosem látott részletességű és változatosságú mimikát.



*George Pal / Tom Thumb/1958 cserélhető fejek egy karakterhez*

*Ugyanezzel a módszerrel készült például nemrég a Sony Bravia new yorki nyulas reklámfilmje, - ahogy a „making of” is mutatja.*



*Sony Bravia reklámfilm figuráinak modelljei*

*Itt arckifejezés helyett a nyulak mozgásfázisairól készítettek különálló modelleket, s ezek cserélgetésével érték el a folyamatos mozgás könnyed hatását./*

<http://www.youtube.com/watch?v=P9aALd3wVT0>

<http://www.youtube.com/watch?v=Lz4DF1PpJ1o&feature=related>

<sup>x1</sup> Björk / All Is Full Of Love /szöveg

"All Is Full Of Love"

You'll be given love

You'll be taken care of

You'll be given love

You have to trust it

Maybe not from the sources

You have poured yours

Maybe not from the directions

You are staring at

---

Twist your head around

It's all around you

All is full of love

All around you

All is full of love

You just ain't receiving

All is full of love

Your phone is off the hook

All is full of love

Your doors are all shut

All is full of love!

<sup>xli</sup> **Peter Travers** kritikája, *Rolling Stone*, 2001, július 6.

<sup>xlii</sup> **JOHN BERGER /MINDENNAPI KÉPEINK** Corvina kiadó 1990 ISBN 96313 2771 X, 92-93 old.

<sup>xliii</sup> **PLANTS VERSUS ZOMBIES/** PopCap Games 2009 Mac és Pc, 2010 XBOX Live Arcade, NintendoDS és iPad verziók. Egy háztulajdonos és szomszédja, Crazy Dave védi a házat zöldségei segítségével a zombik megújuló támadásaival szemben. Az un. Tower Defence (várvédő?) játékok csoportjába tartozik. A PopCap cég legkelendőbb játéka. Statisztikák szerint a vásárlók fele un. „Hard core gamer”. A játék számos díjra lett jelölve.

<sup>xliv</sup> **GEORG FAN** amerikai játéktervező, többek között az Insaniquarium és más innovatív játékok tervezője.



*a Plants vs. Zombies egyik első vázlatja*

<sup>xlv</sup> **GRIM FANDANGO** /PC kalandjáték, LucasArts 1998. A cég első digitális 3D komputergrafikával készült játéka. A forgatókönyv Tim Schafer munkája. A játék számos díjat kapott stílusos színvonaláért és konzisztenciájáért. Nagyon sok „top ten” listán szerepel és mára kultikus játékká vált. Megjelenése idején piaci kudarcra miatt hagyott fel a LucasArts további kalandjátékok produkálásával.

<sup>xlvi</sup> **CALACA BÁB** A mexikói népi hagyományban továbbélő azték kulturális örökség eleme. Calaca a mexikói spanyol szlengben a csontváz szót jelöli. Általában inkább vidám, mint gyászos figurák, különös jelentőséget kapnak évente egyszer, a Holtak Napja ünnepségein. Koponyamaszkok formájában is megjelennek ezen alkalommal és koponya alakúra formált édességként is, de legtöbbször fába vésett vagy égetett és festett agyagfiguraként jelennek meg.

<sup>xlvii</sup> **DAVID BRYANT** a matematikai biológia professzora. Egy komputer evolúciós kutatócsoport vezetője. A McGill Center of Bioinformatics tagja.

<sup>xlviii</sup> **GREGORY CREWDSON** amerikai fotóművész (1962), akit leginkább az amerikai kertvárosi lét szürreális, hiperreális megfogalmazása tett ismertté.

<sup>xlix</sup> **CHRISTOPHER HUNT** a staged photography egy fiatal alakja.

<sup>l</sup> **JOHN HENRY FUSELI** (1741-1825) svájci származású brit festő. Leghíresebb festménye az 1781-es Nightmare (rémálom). A botrányt kavarázó festmény az alábbi Erasmus Darwintól, Charles Darwin nagypjától származó rövid vers kíséretében volt először kiállítva.



---

*„So on his Nightmare through the evening fog  
Flits the squab Fiend o'er fen, and lake, and bog;  
Seeks some love-wilder'd maid with sleep oppress'd,  
Alights, and grinning sits upon her breast.”*

<sup>li</sup> **Ron Mueck** 1958 Ausztrália. Televíziós bábkészítőként indult. Emigrált Angliába, ahol először a hirdetés – iparban dolgozott. 1996 óta dolgozik képzőművészként. A figyelem középpontjába édesapja holttestéről készített, 2/3 os méretre lekicsinyített „Dead Dad” c. hiperrealista szobra (1997).

<sup>lii</sup> **Patricia Piccinini** (1965) ausztrál hiperrealista szobrász. Munkáinak zöme köthető a mai biotechnológia és az általa felvetett etikai problémák megfogalmazásához.

#### CASE STUDY / EGY KÉPZELETBELI LÉNY TERVEZÉSE

<sup>liii</sup> **MARTIN BOBROW** ( 1938 - ) a hatvanas évek közepe óta foglalkozik emberi genetikával. University of Cambridge/ Aktuális kutatása: Animals Containing Human Material(ACHM)

<sup>liv</sup> **DANIEL LEE** (1945-) Kínai festő, fotóművész, Taivanon nőtt fel, ma Amerikában él.

<sup>lv</sup> **OTTO RANK** (1884 – 1939) osztrák pszichoanalitikus , Freud közeli munkatársa. Párizsban majd az Egyesült Államokban élt és futott be sikeres elméleti és terapeuta karriert.

<sup>lvi</sup> **JAMAIS CASCIO** , amerikai etikus futurista (ethical futurist), akit beválogattak a jelen száz leginkább meghatározó gondolkodója közé.

<sup>lvii</sup> **RUDOLF ARNHEIM** / ART AND VISUAL PERCEPTION 1969 University of California ASIN: B000RETJ1U

---

## BIBLIOGRÁFIA, FILMOGRÁFIA, INTERAKTÍV MÉDIA

### SZÖVEGEK

Images Du Monde Edith et Francois-Bernard Huyghe JCL Lattes  
1999, ISBN 2-7096-1924-5

John Berger / Mindennapi képeink (ford. Berger András) 1984,  
ISBN 963 13 2771 X

John Berger The Sense of Sight Pantheon Books 1985 ISBN 0-394-  
74206-0

John Berger A Painter of Our Time Writers and Readers Pub.  
Cooperative 1976 ISBN 0-679-72271-8

Test –beszéd (szerk. Csabai Márta és Erős Frencc) Új Mandátum  
Kiadó 2002 ISBN 963 9336 63 7

Malinák Judit: A személyes identitás létrejötte a médiakultúra  
globalizálódásának kontextusában / A kultúra kódjai MOME  
2008 ISBN 978-963-7164-92-7

Rudolf Arnheim / Art and Visual Perception A Psychology of the  
Creative Eye University of California Press ISBN 9780520243835

Rudolf Arnheim / A vizuális élmény (ford. Szili József és  
Tellér Gyula) Gondolat Kiadó 1979 ISBN 963 280 141 5

Effects Speciaux et Artifices „Terrain 46”, 2006

ISBN -7351-1109-1

Poszt-posztmodern tanulmánykötet, szerkesztő Pethő Bertalan /  
Platon. Budapest 1997 ISBN 963 85077 4 8

Henry Jenkins / Confessions of an Aca-fan blog  
<http://www.henryjenkins.org/>

---

Xavier de la Vega / Fans, bloggers, hackers / interjú Henry Jenkins-szel Nos vies Numeriques, Sciences Humaines Augusztus 2011

John Wilmerding/ Richard Estes Rizzoli 2006 ISBN 0847828077 9780847828074

Carl Gustav Jung / Az ember és szimbólumai Göncöl Kiadó 1993 ISBN 963 7875 61 1

Csákvári József / Avatar kultúra - A digitális identitás természete és jelentősége / A kultúra kódjai MOMÉ 2008 ISBN 978-963-7164-92-7

Catrin Misselhorn Empathy with Inanimate Objects and the Uncanny Valley / Minds and Machines 19 (3): 345-359 „philpapers” – online research in philosophy, 2009

Étienne Bonnot De Condillac Értekezés az érzetekről ford. Erdélyi Ágnes Helikon 1976 ISBN 963 207 450 5

Bernard Le Bovier De Fontenelle / Beszélgetés a világok sokaságáról ford. Lakatos Mária Magyar Helikon 1979, ISBN 963 207 414 9

Sigmund Freud / Das Unheimliche 1919 / Project Gutenberg (a szöveg hű másolata az Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften V (1919). S. 297-324. -ben megjelentnek).

Ernst Jentsch / On the Psychology of the Uncanny (Zur Psychologie des Unheimlichen”1906), angol ford. Roy Sellars „Angelaki, Journal of the Theoretical Humanities” Routledge1995 ISSN 0969-725X

Hauntings 1.: Narrating the Uncanny tanulmánykötet, Image and Narrative internetes folyóirat vol.11,No.3. 2010

Kristie S. Fleckenstein Images, Words and Narrative Epistemology College English, Vol.58. Nr.8. Dec 1996

Vekerdy Tamás / A színészi hatás eszközei – Zeami mester művei szerint Gondolat Kiadó 1988 ISBN 963 282 002 9

Kakuzo Okakura / The Book of Tea / e book Project Gutenberg szöveghű másolata a Penguin (London) 2010 –es kiadásának

Rodney Peppé / Automata and Mechanical Toys The Crowood Press Ltd. 2004 ISBN 86126 510 7

---

Karl P. Williams / Build Your own Humanoid Robot The Mc Graw  
Hills Company Ltd. 2004 ISBN 0-07- 142274 -9

Masahiro Mori / The Buddha in the Robot Kosei Publishing  
Company 1989

Royall Tyler (szerk., ford.) / Japanese No Dramas Penguin  
Classics 2004 ISBN 10 : 0-140-44539-0

P.W. Singer / Wired for War / The Robotics Revolution and the  
Conflict in the 21 century / Penguin Books 2009

ISBN 978-1-59420-198-1

David T. Fortin / Architecture and Science Fiction Film

Film Architecture / From Metropolis to Blade Runner  
tanulmánykötet Prestel Art Press

Film Architecture/ The relationship between Plot and  
Architecture tanulmánykötet University of Waterloo, School of  
Architecture „How Uncanny” Architecture and Film  
c.tanulmánykötet alfejezete, 2007 ebook

Philip K Dick / Do Androids Dream with Electric Sheep?  
Doubleday 1968 ISBN 0-345-40447-5

## FILMEK

Akira Kurosava / Álmodok

Takeshi Kitano /Kikujiro Nyara

Takeshi Kitano/ Bábok

Christopher Nolan / Inception

James Cameron / The Terminator

James Cameron / Terminator 2.

Bunuel / Az öldöklő angyal

Jacques Tati Playtime 1964-67

Chris Marker / La Jetée 1964



---

Roy Anderson / Dalok a második emeletről 2000  
Chris Marker Sans Soleil  
Patrick Bokanowsky L'Ange 1986  
Zbigniew Rybczynski /Tango 1979  
Zbigniew Rybczynski / The orchestra 1990  
Roberto Rodriguez – Frank Miller / Sin City 2005  
Chris Wedge / Robots 2005  
Tim Burton / Charlie and the Chocolate Factory 2005  
Tim Burton / Corpsbride 2005  
Steven Spielberg / ET 1982  
Steven Speilebrg A.I. 2001  
Stanley Kubrick / 2001 Space Odyssey 1968  
Stanley Kubrick / Shining 1980  
Peter Hutton/ New York 1982  
James Cameron / Avatar /2009

## INTERAKTÍV MÉDIA

Mafia / Illusion Softwork/ Mafia 2004  
Mafia 2 / 4K Czech 2010  
Half Life 2 Valve 2004  
Half Life Episode 2 Valve  
MYST 1-5 / Rand és Robyn Miller / Ubisoft 1997–2005  
Another World /Eric Chahi / Delphine Software 1991  
From Dust / Eric Chahi / Ubisoft Montpellier  
Sim City, 2,3, 4 Will Wright ( az első tervező) / Maxis  
1985...2007

---

The Sims (franchise) Maxis, majd The Sims Studio 2000-tól  
Heavy Rain / Quantic Dream 2010  
ASSASIN'S CREEED 1. / Ubisoft 2007  
ASSASIN'S CREEED / Altair's Chronicles /Ubisoft 2008  
ASSASIN'S CREEED / Bloodlines / Discovery /Ubisoft 2009  
ASSASIN CREEED 2. / Discovery / Ubisoft  
ASSASIN'S CREEED / Project Legacy / Ubisoft 2010  
ASSASIN CREEED / Brotherhood / Ubisoft 2010  
ASSASIN CREEED / The Revelation / Ubisoft 2011  
PRINCE OF PERSIA / Jordan Mechner / BRODERBUND 1989  
PRINCE OF PERSIA / Ubisoft 1999  
PRINCE OF PERSIA / SANDS OF TIME /UBISOFT 2003  
PRINCE OF PERSIA /THE WARRIOR WITHIN /UBISOFT 2004  
PRINCE OF PERSIA / THE TWO THRONES / UBISOFT 2005  
PRINCE OF PERSIA / THE FORGOTTEN SANDS / UBISOFT 2010  
DOOM 3. / id Software 2004  
EVE / Peter Gabriel 1996  
Neverhood / Dreamworks 1996  
Skullmonkeys / Dreamworks 1998  
Grim Fandango / Tim Schafer/ LucasArts 1998  
The Secret of Monkey Island / Ron Gilbert Tim Schaefer /Lucas  
Arts 1990  
Tales of Monkey Island / Telltale Games, LucasArts, 2009  
Portal/ Erik Wolpaw /Valve 2007  
Portal 2. Valve 2011  
Mirrors Edge Electronic Arts 2007  
Fallout 3/ Bethesda Game Softworks 2008  
Fallout New Vegas / Bethesda Softwork 2010

---

L.A. Noir / Rockstar Games 2011

Maniac Mansion/ Ron Gilbert, Gary Winnick / LucasArts,1987

Day of the Tentacle/ Tim Schafer/ LucasArts 1993

Sam and Max Hit the Road / Steve Purcell etc./ LucasArts 1993

Spore / Will Wright / Maxis 2008

In the Dark / Escapement Studios (Beta Version) 2011