

Sólyom Kristóf

## A realizmus változó gravitációs ereje a digitalizációban (Alfonso Cuarón: *Anyádat is, Ember gyermeke, Gravitáció*)

### Absztrakt

A tanulmányban arra vállalkozom, hogy megvizsgáljam a digitalizálódás által elbizonytalanodott film médiumának technológiai, mediális és esztétikai átalakulását Alfonso Cuarón reprezentatív szerzői útja kapcsán, amely jól láthatóan mutatja meg azt a változást, amelyen a film és a filmtudomány is egyidőben megy keresztül. Mindezt a digitalizálódás nyomán megélné, a bazini filmelmélet körüli tudományos érdeklődésből kiindulva teszem. E filmelméleti kérdéseken keresztül a valóság reprezentálhatóságának, a médiumspecifikusságnak kérdéseihez és a realizmus fogalmának újraakasztási kísérleteihez jutok. Az áttekintett tudományos elméletek tükrében foglalkozok Alfonso Cuarón három filmjével (*Anyádat is, Ember gyermeke, Gravitáció*), amelyek elemzése során a realizmus ontológiai és fenomenológiai elképzelései közötti változás mikrotörténeti narratívaként válik leírhatóvá.

### Szerző

Sólyom Kristóf az ELTE filmtudomány mesterszakos hallgatója.

solyomkristof@gmail.com

---

<https://doi.org/10.31176/apertura.2022.17.3.7>

## A realizmus változó gravitációs ereje a digitalizációban (Alfonso Cuarón: *Anyádat is, Ember gyermeke, Gravitáció*)

### Bizonytalan eredetű képek

„Nem egy, hanem több realizmus van.”<sup>[1]</sup>

Több mint százéves történetében a nyolcvanas, kilencvenes évek környékén érzékelhetővé vált, hogy a digitalizálódás nyomán radikálisan megváltozott a film technikai jellege. Az analógról digitálisra történő átállás gazdasági és ipari szükségszerűség volt; nem a film önmozgásából, hanem a gazdaság és a technológia változásaiból következett. Friedrich Kittler német médiatudós, szembehelyezkedve a McLuhan állásponttal (amely a médiumok mögé emberi szubjektumot képzelt, és a médiumokat egyfajta érzékszervi protézisként írta le), amellet érvel, hogy a technikai újítások „kizárólag egymásra vonatkoznak, illetve kizárólag egymásra adott válaszok”.<sup>[2]</sup> Az ember kivonása a médiatörténetből abban lehet segítségünkre, hogy az embert érő digitalizációs sokkot megérthessük. Ez a fordulat – aminek nem tartunk a végén, és már minimum három évtizede tart – a film megszületésével ellentétben nem egy „reprezentációs vágyból” született, hanem – ahogy Kittler írja – „hadászati célból”.<sup>[3]</sup> A „hadászati célelvűség”, a praktikum aztán a nyolcvanas, kilencvenes évek környékén elkezdte szépen lassan lecserélni a filmszalagot, hogy digitális adattá alakítsa a mozgóképet.

A dolgozat eszerint képzelel el a digitális médiumok és az ember viszonyát. Az emberi szubjektum feladata választ adni a külsőlegességeként létező technológiákra. A filmtudomány és a film mint művészeti eszköz számára így új kihívások adódnak. Az elmúlt több mint száz év alatt megszilárdult fogalmak, elképzelések a filmről bizonytalanokká váltak. Thomas Elsaesser például egy médiaarcheológiát kezdett írni, hogy a filmet mint médiumot a kezdetektől gondolja újra.<sup>[4]</sup> Jól látszik, hogy a digitalizáció felszólítja a filmtudományt, hogy mediális alapjaitól kezdje újrakereztetni a klasszikus fogalmakat. Eközben pedig a film médiumát használó alkotók is foglalkozni kezdtek a film digitalizálódásának termékeny problémájával.

A filmi realizmus klasszikus, bazini elképzelése, amely az indexikalitást a film médiumspecifikusságának legalapvetőbb tényezőjévé tette,<sup>[5]</sup> a digitális kor hajnalán szinte megsemmisülni látszik. A digitalizálódás problematikussága ennek nyomán térképezhető fel. Az index (vélt vagy valós) elvesztése a film médiumának eddig megalapozott ontológiáját kezdi ki. A dolgozat e probléma köré szerveződve igyekszik feltenni azt a kérdést, hogy mivé lesz a filmi

realizmus, ha a filmet bináris kódokká konvertáljuk. Arra vállalkozik, hogy olyan filmes szövegeken tesztelje ezt a kérdést, amelyek reflektálni próbálnak, vagy [ ] a realizmushoz való hűségük nyomán – reflektálni kényszerülnek erre a médiatörténeti töréspontra. „Nem egy, hanem több realizmus van. Minden kor keresi a magáét, vagyis azt a technikát és esztétikát, amely a lehető legjobban tudja megfogni, megtartani és visszaadni azt, amit meg akarunk fogni a valóságból” – írja Bazin egy esszéjében. [6] Úgy gondolom, hogy a digitális kor sokféle valóságfogalmat termel ki, ehhez pedig még több új technika és új esztétikai törekvés fog társulni. Médiumaink átalakulásai a valóságunkat is formálják – a valóság megragadásának módjai pedig visszacsatolnak minket médiumainkhoz.

Bazin 1945-ben megjelent, *A fénykép ontológiája* című szövege úgy határozza meg a filmet és választja le más, valóságrepresentálásra törekvő médiumokról (elsősorban a festészetről), hogy a film primátusa a valósághoz fűződő ontológiai azonosságában áll, amely a fotográfiai jel és jelölt között áll fenn. A fényképezés és a film „felszabadította a képzőművészeteket a hasonlóság kötelezettsége alól” [7]. A mechanikus reprodukció lehetősége objektivitást biztosít a fotografikus művészetek számára, a film pedig (mint a kép időbeli rögzíthetősége) az „idő bebalzsamozójává” lép elő. [8] A film jele és jelöltje között egyrészt minden addigi médiuménál nagyobb hasonlóság áll fenn, másrészt Bazin a jel és jelölt közti viszonyt ontológiai azonosságként, egzisztenciális, ok-okozati kapcsolatként képzi el. A fotó ujjlenyomat, amely nem egy alkotással helyettesíti az ujjat, hanem annak nyomával. A dolog természetével áll közvetlen kapcsolatban. [9] Ez az ontológiai kapcsolat Bazinnél elsősorban a fénykép hitelességét és a valóság representálhatóságának garanciáját jelenti. Barthes *Világoskamra* című könyvében ez az „ez volt” megfogalmazásban fejeződik ki. A fénykép biztosítja a nézőjét a fénykép elkészültének „itt és mostjáról”. [10] A későbbi diskurzus ezt az ontológiai azonosságot a fénykép és a filmkép indexikus természeteként nevezi meg. Peirce jeltaxonómiája alapján az „ikon, index, szimbólum” hármas fogalomkészletének felosztása felől próbálják megérteni valóság és filmkép fogalmát. [11] Az indexet hagyományosan lenyomatként, nyomként, [12] illetve deixisként, tehát a rámutatás fogalmain keresztül értjük. Ez azt implicálja, hogy a film rámutat a lefilmezettel való térbeli és időbeli folytonosságra, amit fizikai azonosságában rögzít.

Bazin az esszéiben ebből a nyomvételi lehetőségéből vezeti le a filmi realizmust. Daniel Morgan Bazin-olvasata szerint a reprezentált valóság, tehát a filmképek fakticitásokká, filmtényekké válnak. Ez úgy jön létre, hogy a filmkészítő ezeket a posteriori módon fedezi fel a valóságból, majd egy olyan stílust konstruál ezekből, amely a film médiumának lehetőségei és korlátai által orientált. [13] Morgan a „tudomásulvétel” [*acknowledgement*] fogalmát produktív keretrendszerként értelmezi: a stílus azt mutatja meg, hogy a filmkészítő mit vesz tudomásul az előtte heverő fakticitások közül. Morgan abban látja a bazini realizmus nagyszerűségét, hogy a francia filmteoretikus nem definiálta a „valóst”, hanem meghagyta egy dinamikus használható fogalomként, így a realizmus nyitott kategória maradhatott. [14] Úgy gondolom, hogy a filmkép indexikussága Bazinnél egy olyan fizikai amalgámként van elgondolva, amely biztosítja a film médiumának legitimitását arra nézvést, hogy képes hozzáférni egy valósághoz, illetve ennek az

„objektív” valóságnak a létezését is garantálja. Az alkotó a médiumnak a segítségével képes szelektálni a valóságból, a valóság pedig a médium korlátai szerint válik hozzáférhetővé számunkra. A realizmus így képződik meg: a médium a stílust és a formát adja, a valóság a tartalmat – az index pedig biztosítja mindkettő stabilitását.

Amikor megjelenik a digitális képrögzítés lehetősége [1] és a fotográfia kémiai (tehát anyagi) alapját felváltja a töltéscsatolt eszköz, amely a fényt nem megőrzi egy fényérzékeny anyagon, hanem információkká (tehát bináris számjegyekké) alakítja [2] az indexikalitás felől kérdőjeleződik meg a film mint médium imént tárgyalt ontológiai elgondolása, illetve ennek nyomán a valóság viszonylag stabil fogalma. A digitális felszólít minket arra, hogy gondoljuk újra médiumainkhoz és valóságainkhoz fűződő viszonyainkat.

A film indexikalitásának és az abból fakadó ontológiájának meggyengülése vagy eltűnése különböző válaszokat provokált ki a filmtudományból. Lefebvre az indexikalitás fogalmát vizsgálva azt mondja, a peirce-i taxonómiát félreértették, a film nem csak indexikus, az ikonicitás és a szimbolikusság nem leválasztható róla. Ez a három fogalom minden esetben együtt jár, ha jelekről beszélünk. Lefebvre amellett érvel, hogy a film indexikális természete nem erősebb a CGI-nél vagy a festészetnél. [15] Ez egybevág azzal a manovich-i elképzeléssel, miszerint a film „nem egy indexikus médiatechnológia, hanem inkább a festészet egyik alműfaja”. [16] A digitális filmképek tehát ugyanolyan jelek, mint a festmények, jelentéseket közvetítenek, és az ábrázolt objektumokra hasonlítva teljesítik deiktikus funkciójukat is. Az anyagi, fizikai azonosság elvesztése a befogadási aktusban tehát nem problematizálódik. Rodowick talán erre mondja, hogy a digitális fényképek „sok szempontból a kémiai fotó kulturális funkcióit és előfeltevéseit termelik újra”, [17] azonban ő ezt csak az analóg film indexikalitásának elvesztésével nyíló űr pótlékeként érti. A digitális médium csak szimulálni képes az analóg lenyomatot. Az index elvesztése fontos probléma marad nála: „a nyomvétel térbeli és időbeli folytonossága megszakad”. A digitális rögzítés információvá van konvertálva, ontológiájában már nem különbözik a közvetlen számítógépes információ-előállításától. Rodowick tehát a filmkép természetének megkérdőjelezését teszi szükségessé. [18] Doane ennél jóval kritikusabb a digitális médiával szemben. Az index elvesztésében, az „anyagtalanság fantáziájának” eljövételét látja, ahol a képnek már semmilyen referencialitása és hitele nem marad. Másolatok másolataként léteznek, amely kikerül az idő hatalma alól. A dematerializáció ellenében határozza meg a mozi új feladatát: a lenyomat, véset anyagiságának helyreállítására szólít fel. [19] Doane álláspontjával egybevág Grønstad etikai irányultságú kritikája is, aki a posztfotográfia fogalmát használva próbálja a digitális fotót és filmet leírni. A fotográfia alapvető adottsága, hogy az általa ábrázolt objektum autenticitással rendelkezik az indexikalitás által. A posztfotográfia ellenkező irányban működik, az ábrázolt tárgyat egyenesen diszkreditálja létrejöttével. Az ontológiai töréspont utáni posztfotografikus képtermelés nála a képekbe vetett bizalmunkat ássa alá. [20]

A bizonytalan státuszú digitális filmképek elárasztják a film átalakulóban (vagy megsemmisülésben) lévő médiumát. Miközben az egyik oldalról úgy tűnik, hogy a valóság biztosítékeként szolgáló fotografikus reprodukció soha nem biztosított minket a létezőkről, a

térről, az időről (Lefebvre), a másik oldalról az látszik, hogy a digitálisban szakadt el azoktól (Doane, Grønstad).

A digitális szupermédiium remedializálja a filmet és saját hatásköre alá vonja. [21] A médiium lehetőségei és korlátai ezáltal átalakulnak. Doane Krauss médiiumfogalmát használja írásában: a médiium konvenciókészet, amely a technikai alap anyagiságaiból következik. Amellett foglal állást, hogy az anyagiságtól nem szakadhat el a médiium, mert az létfeltétele. [22] Rodowick Cavell médiiumfogalmát használja, amely szerint kreatív aktusok lehetőségei határozzák meg a médiiumok kategóriáit. [23] A két elképzelés tulajdonképpen nem áll olyan messze egymástól, amennyiben számításba vesszük, hogy a digitális médiiumoknak és ezen belül a filmnek egy virtuális „anyag” [ ]nevezetesen az információ [ ]a technikai alapja, amely kijelöli lehetőségfeltételeit. Ebből a szempontból a digitális szupermédiiumot egy nyílt forráskódú rendszernek képzelhetjük el, ahol szabadon bővíthetőek a médiiumok határai. Doane Krauss fogalmát tovább tágítva megjegyzi, hogy a médiiumok „esztétikai gyakorlat[a] inkább a folytonos újra feltalálása a médiiumnak az ellenállással szembeni ellenállás által”. [24]

Realitásról és valóságról újra érdemes beszélni [25] olyan filozófusok nyomán, mint Virilio vagy Baudrillard [ ]írja Rombes.[26] A valóság és annak reprezentálhatósága gyorsan változó médiakörnyezetünkben új szempontokat vet fel a szellemtudományok számára. Sággy szerint a valós, reális és a fiktív fogalmi – és ebben hasonlít Bazinre – dinamikus fogalmak, amelyek „makacsul” vissza-visszatérnek gondolkodásunk horizontjába. A realitás fogalma a digitálisban nem „megsemmisül”, hanem átalakul, „úgy, ahogyan a valós reprezentálásának és megismerhetőségének a feltételei is átalakulnak”. [27] A virtuális valóságok, a szimulációk és az egyre inkább a képernyőkre költöző valóság felől egyre sürgetőbb kérdés megkérdőjelezni makacs fogalmainkat.

## A posztmozi kora? – A történeti narratíva nehézségei

A posztmozi korának, az elmúlt harminc év digitalizálódó média- és filmkultúrájának történeti leírása szétfeszítené jelen dolgozat kereteit. Főleg azért, mert egy olyan bizonytalan, folytonos átalakulásban lévő időszak ez a filmművészet szempontjából, amelyet a rengeteg párhuzamosan jelenlévő technológia eklektikája határoz meg. A digitális film leírására vállalkozó irodalmak szerkezete is ugyanezt a töredezettséget, az átláthatatlanság és megfoghatatlanság képzetét keltik. Rombes pár oldalas kisesszéket ír a digitális filmről, címszavak köré rendezve lazán kapcsolódó szövegeit, [28] máskor egy megadott időköz szerint feldobott képek alapján elemez filmet. [29] Steven Shaviro „posztmozi” fogalmát egyfajta címkeként, hívószóként használja a filmtudomány. A fogalom a digitalizálódás által „kulturális dominanciáját” veszített mozi mint intézmény átalakulására, a mozgókép új (digitális) helyekre való szétszóródására utal, egy olyan médiatérre, ahol nehéz totális narratívákat alkotni. A posztmozi köré szerkesztett *Post-Cinema* című tanulmánykötet előszavában kifejti, hogy a fogalom termékenységében áll, hogy napjaink digitális mozgóképes kultúráját, környezetét „tájképként” képes láttatni, ahelyett, hogy „kusza

gyűjteményként” tekintenénk rá. <sup>[30]</sup> A kötet szerkezete és esettanulmányai mégis inkább leleplezik a posztmozi közös nevezőjét: akármennyire is szeretnénk egy egészként szemlélni ezt a kulturális teret, szinte lehetetlen. Azonban a kötet megmutatja azt is, hogy fragmentumokon, esettanulmányokon keresztül, mégis összeolvashatóak jelentések a digitális mozgóképekre és a digitális realizmusra vonatkozóan.

Jelen dolgozat ehhez hasonlóan fragmentum. Cuarón filmjein keresztül egyrészt a digitalizációhoz köthető technológiák új adottságait térképezhetjük fel, másrészt mindezt a film hagyományos, Bazintól eredeztethető, valóságrepresentációs médiumként való elképzelésének relációjában teszem. A vizsgált filmek egy tizenkét éves időintervallumban készültek 2001 és 2013 között. Egy olyan időszak ez, amelyben jól letapogatható az erővonalak átrendeződése. Elseasser és Hagener a következőképpen értelmezi a *digitális film* fogalmának átalakulását: „a melléknév felülkerekedik a főnéven, és a fark csóválja a kutyát. A film mostantól jelzője vagy attribútuma a digitálisnak, és nem fordítva: ez a hallgatólagos helycsere lesz tehát a lehetséges közös nevező, amely felé a beágyazott ellentmondás mutathat.” <sup>[31]</sup> Ez a nyelvtani metafora akár kiterjeszthető történeti értelemben is. A digitalizálódás egyre nagyobb térhódításával a film szépen lassan a digitális szupermédium részegységévé válik. A két végpont között produkciós, posztprodukciós és a forgalmazási technológiák szempontjából épp ezt az Elseasser és Hagener által megfogalmazott átalakulást láthatjuk. 2010 előtt digitálisan forgatott filmeket analóg filmszalagra kellett másolni, hogy moziba kerülhessenek. Ez még az analóg technikák kulturális dominanciáját jelzi. A 2010-es években már lezajlott, múltbéli esemény a mozis vetítés digitális standardizációja. <sup>[32]</sup> Ha valaki ekkor analóg technikával forgat, az utómunkához és a mozis forgalmazáshoz digitalizálni kell a filmszalagokat. Manovich felől ugyanezt az átrendeződést világítja meg a posztprodukció fázisának egyre növekvő szerepe. <sup>[33]</sup> A forgatás munkálatai egyre inkább a digitális utómunkálatokra való felkészülést jelentik, és nem az „itt és most” megragadására törekszenek. A digitális realizmusokról folytatott diskurzus sokfelé ágazó: különböző alkotók különböző technikákkal kísérleteznek. Cuarón és Lubezki valóságkeresése technológiailag és gazdaságilag determinált. Eljárásaik csupán bizonyos lehetőségeket mutatnak meg ahhoz, hogy a digitális technológiák által létrejövő új episztemében milyen utak nyílnak a realizmus és a valóság felé a film médiuma felől.

Azért lehet produktív Cuarón filmjeit a digitális diskurzus felől megvizsgálni, mert mint midcult szerző egyszerre őrzi autonómiáját és a stúdiók által felállított keretek közé van szorítva. A valóság keresésére szegődik Mexikóban, de zöld hátttereket kap Hollywoodban.

## **Perceptuális realizmus és a hosszú beállítás – Cuarón és Lubezki közös filmjei**

A következő fejezetben Cuarón és Lubezki közös filmjei alapján vizsgáljuk meg a realitás és a filmi

realizmus átalakuló koncepcióját. Az *Anyádat is* (Y Tu Mama Tambien, 2001) klasszikusnak tűnő realizmusától, *Az ember gyermeke* (Children of Men, 2006) köztességein át, a *Gravitáció* (Gravity, 2013) szinte virtuális valóságot idéző esztétikájáig jutunk. Elképzelésem szerint jól modellezhetővé válnak ebben az alkotói ívben a Bazin által ünnepeelt realizmus és a digitálisban felbukkanó perceptuális realizmus különbségei, illetve egymásba fonódásai. Cuarón és Lubezki híven ragaszkodnak esztétikájukhoz, hosszú beállításaikhoz a digitalizálódó filmkultúra kellős közepén. Módszereik nem változnak, mediális környezetük viszont annál inkább.

## Realitás mint effektus

A 90-es évek hollywoodi mainstream filmgyártása a digitális speciális effektek bővületében telt. Tom Hanks John F. Kennedyvel személyesen találkozott (*Forest Gump*. Robert Zemeckis, 1994), dinoszauruszok lepték el Amerikát (*Jurassic Park*. Steven Spielberg, 1993), 1991-ben pedig a Skynet ismét az emberiség ellen fordult (*Terminátor 2. – Az ítélet napja* [Terminator 2: Judgement Day, James Cameron]). A CGI vagyis a számítógép által generált kép a posztmodern, blockbuster-filmek szinte megkerülhetetlen elemévé vált. Az indexikalitáson alapuló filmi realizmus helyett realiztikus digitális képek építik fel a nézői imagináriusban a valóság képzetét. Amikor a számítógépes grafika mímelni kezdte a fotografikus rögzítést, elkerülhetlenné vált, hogy előbb-utóbb konstruáljon is ilyen fotografikus képeket, hiszen, ahogy Manovich is megjegyzi, a „film” anyaga szintjén már digitális, logikájában pedig komputációs. <sup>[34]</sup> A fotografikus felvétel és a konstrukció tehát ugyanazon talajon áll, vagy mondhatnánk úgy is [Rodowickot idézve] hogy a grafikus és a fotografikus közti különbség „a *Jurassic Park* óta megnyílt idegen új világban [...] többé már nincs jelen”. <sup>[35]</sup> Rodowick szövege a grafikus és fotografikus szétválasztottságának példájaként a *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964) kézzel rajzolt díszletét említi. Ezt kiegészítve érdemes megjegyeznünk, hogy *A hölgy és a herceg* (The Lady and the Duke, 2001) című Eric Rohmer film ugyanezt teszi a digitális episztémén belül és ennek eszközeivel. Rohmer egy interjúban a film kapcsán a következőkkel száll szembe mesterével, Bazinnal: „[...]Jegy jól látható műviség használata igazságot eredményez”. <sup>[36]</sup> Eric Rohmer filmjének festményei szintén nagyon expliciten tárják elénk a digitális kép festészetként való elgondolását. <sup>[37]</sup> A realizmus itt tehát ennek a szétválasztottságnak a hangsúlyozásával valósul meg. A perceptuális realizmusban – Prince fogalma felől értve <sup>[38]</sup> – ezzel szemben az említett megkülönböztetés megszűnik, a referencialításra épülő és a fotorealiztikusságot megteremtő „nem-valós” (unreal) képek a nézői percepció által érzékelt valóságban olvadnak össze. A perceptuális realizmus minimuma az, hogy a filmkép „strukturálisan megfelel a néző a háromdimenziós térről alkotott audiovizuális tapasztalatának”. <sup>[39]</sup> A logika ugyanaz: festészet és felvételek keverednek, de a festészet itt hiperrealisztikus, vagyis egy fotografikus reprezentáció realizmusának másolataként működik. Tehát már nem a valóságot reprezentálja, hanem egy baudrillard-i csavarral a reprezentáció reprezentációját adja. A hiperrealisztikus digitális kép és az indexikalitásnak vélt fotografikus

rögzítés Möbius-szalagként fuzionál a digitálisban, amelyet nézve a mi „vélt objektív valóságunk” szinte visszafejthetetlenné válik.

## Cuarón és Lubezki a valóság nyomába ered

Alfonso Cuarón rendező és Emmanuel Lubezki operatőr hollywoodi lehetőségeit az *Anyádat is* (Y tu Mama Tambien, 2001) című közös filmjük sikere alapozta meg. Ebben az analóg technikára forgó mexikói, coming-of-age road movie-ban teremtették meg azt a realista esztétikát és poétikát, amely erősen kapcsolódik a neorealista hagyományhoz és Bazinhez, és amely a globális filmkultúrában a kézjegyükké vált. A bazini realizmus klasszikus olvasatából következő stiláris eszközök alkalmazását fedezhetjük fel itt: hosszú beállításokra épülő jelenetek, nagy mélységelesség használata, illetve a belső vágás preferálása a kameramozgások segítségével. Ezek a hosszú beállítások az események és a képek objektivitásának időbeli kiterjedését jelenítik meg. Lubezki kézikamerája erre építve egyfajta megfigyelő dokumentumfilm esztétikát dolgoz ki. Az analóg technika, tehát a film mint matéria és médium a tér-idő és a tárgyi világ anyagságát a bazini elképzelés szerint reprezentálja. [40]

Cuarón ebben a filmben alapozza meg azt, ami később szerzői kézjegyévé válik: egy olyan vándorló kameratekintetet, amely a film elsődleges narratíváján túllépve a történelmi valóságot mint materialitást is igyekszik megragadni. Lubezki kamerája a fő narratív eseményeket elhagyva, hosszú beállításokban tekint ki a főszereplőket körülvevő világra: esküvőre, tüntetésre, a vidéki Mexikó mindennapjaira. Ez a tekintet egyrészt értelmezhető narratológiai szempontból Kristin Thompson filmi többlet fogalma alapján. [41] A mexikói társadalom fontos eseményei, annak képi reprezentációi a film fő narratíváját nem szolgálják. Mondhatnánk úgy is, hogy ez a felesleg a narratíva és az egység ellenpontja, amely a narratíva önkényességére és a valóság strukturálatlanságára mutat rá. Hangsúlyozza a fő narratíva esetlegességét és viszonyulását a történelmi kontextushoz. Másrészt Deleuze képenkíviliség fogalmának egyik aspektusa felől [42] is közeledhetünk a film kontextualizáló hosszú beállításaihoz: „Az egyik esetben a képenkíviliség azt jelöli, ami máshol vagy a látható körül létezik[...]”. [43] Cuarón ennek a „másholnak” a kamera általi felfedezésével mutatja meg a képkeretezések által kimaszkolt teret, és építi be azt is a diegézisbe, ezzel is a totalitás felé, a „valóság” minél pontosabb reprezentációja felé közeledve. Deleuze elképzelése szerint a tér halmazokra bontható: a kép keretében lévő látható halmaz mellett léteznek nem láthatóak is, amelyek a kamera által megidézve, közös halmazzá összeállva egy „homogén kontinuumot hoz[nak] létre, egy univerzumot vagy az anyagnak egy határtalan síkját.” [44] Azt hihetnénk, hogy így a halmazok megmutatásával egy egész, egy totális realitás, egy kontinuos anyag reprezentálható, de csalódnunk kell: ahogy Deleuze is figyelmeztet minket, az „egész” nem megragadható. Viszont ez a vándorló kameratekintet képes arra, hogy a film világát kiterjessze a képkereten kívüli tér felé. Az *Anyádat is* így nem egyszerűen két fiatal *coming of age* története, hanem az 1999-es Mexikó szociokulturális valóságának a lenyomata is. Cuarón számára a realizmus hitelessége ebben áll: az ember nem leválasztható környezetéről, a tér – legyen az



fizikai vagy szociokulturális – alapjaiban határozza meg az embert, mint társadalmi lényt.

Cuarón és Lubezki *Anyádat is* című filmjében tehát a realizmus a hosszú beállítások által az időt és közben a vándorló kameratekintet által a teret is kontinuitásként jeleníti meg, hogy a néző számára a totalitás képzetét hozzák létre, egyfajta klasszikus kontinuitáson alapuló realizmust. A bazini ontológiai realizmushoz való hűségük és az ahhoz való vonzódásuk mutatkozik meg ebben a korai munkában. Az analóg technikával készült *Anyádat is* által megteremtett esztétikát szinte problémamentesen ültetik át két későbbi, digitális technológiákat is alkalmazó (*Az ember gyermeke*, *Gravitáció*) filmjeikbe. A probléma nem a módszerek megvalósíthatóságában, hanem a megváltozó mediális körülményekben lévő jelenlétük okán jelentkezhet.



*Anyádat is (Y Tu Mama Tambien. Alfonso Cuarón, 2006)*

## A digitális gravitációs mezejében

*Az ember gyermeke* Cuarón és Lubezki első közös hollywoodi munkája. Egy viszonylag nagy költségvetés és a legkorszerűbb digitális utómunka apparátusa állt rendelkezésükre a film elkészítéséhez. Bár elsődlegesen 35mm-es filmszalagra forgott a film, ez digitalizálásra került, majd digitális utómunka segítségével készült a vágás, az összes vizuális effekt, illetve a fényelés és a hangutómunka is. Furcsa helyzetben vagyunk 2006-ban, amikor a mozikban már éppen zajlik a digitális vetítőrendszerek standardizációja, a hagyományos analóg vetítés helyét lassan mindenhol átveszi a DLP technológia. [45] Cuarón viszont mégis analóg technikát választ a film elkészítéséhez, amelyet később elsősorban digitálisan fog forgalmazni a Universal stúdió. A film egy olyan film- és technikatörténeti fordulóponton áll, ahol hiába forog egy film analóg technikával, szinte elkerülhetetlen, hogy többszörös konvertáláson átesve digitálisan kerüljön a nézők elé. Ez Shaviro terminológiája szerint a posztmozi kora, amikor a film kulturális dominanciáját már lecserélte a digitális, számítógép-alapú technológia. Tehát egy analógra forgó film sem kerülheti ki az új szupermédiум gravitációs mezejét. [46] Jelzésértékű az is, hogy a filmmel kapcsolatos szakirodalom már egyértelműen digitális filmként hivatkozik *Az ember gyermekére*, fel sem vetve az analóg rögzítés okozta problémát. [47] Cuarón vonzódása az analóg technika és a film Bazin által leírt ontológiájához egyrészt értelmezhető az elmúlóban lévő klasszikus mozi nosztalgiájaként, másrészt [és ez a valószínűsíthetőbb a rendező korábbi törekvései felől nézve] a realizmus

ethosának tett gesztus, stilisztikai és esztétikai döntés. A digitálisban a kontinuitás megteremtésére (vagy megtartására) új módszerek állnak rendelkezésre, az idő hagyományos filmi koncepciója is átalakulásnak indul. Eközben filmszalagból digitalizált, videófájltra írt, rárajzolt CGI kép disztigválja a rögzített és a generált képeket (képrészleteket), ugyanakkor paradox módon össze is mossa ezek határait. *Az ember gyermeke* úgy mossa el a határokat, hogy közben a néző teljesen elveszik a mediális koordináták között. Amit lát, az a valóság fotografikusnak tűnő reprezentációja [vagy még annál is „valóságosabb”: hiperreális.

Ahhoz, hogy *Az ember gyermeke* hosszú beállításait és realizmusát körül tudjuk járni, érdemes egy szemléletes ellenpéldával foglalkoznunk előtte. Szokurov *Orosz bárka* (Ruszkij kovcseg, 2002) című filmje a digitális hosszú beállítás első szignifikáns és talán legnagyobb vállalkozása a filmtörténetben. Az egész 99 perces film egy egysíntes hosszú jelenet a szentpétervári Ermitázsban DV kamerával rögzítve. A felvétel egy monumentális, precízen összehangolt koreográfia alapján lett rögzítve. Szokurov filmje a történelemhez való hozzáférhetőségről és annak problematikusságáról szól. Úgy kalauzol végig minket Oroszország történelmén, mintha egy különös múzeumi túrán vennénk részt. A történelem nem múltbéli valóságként és nem is emlékezetként van jelen a filmben. A történelem itt egyenlő annak reprezentatív tárgyi emlékeivel, illetve bizonyos események performatív újrajátszásával [*reenactment*]. Tarnay László szerint az *Orosz bárka* hosszú beállítása szimuláció, amely olyan stílusként van jelen a filmben, amely a wellesi mélységelességű kamera történeti folytatásaként is felfogható. Így ez a stílusként alkalmazott szimuláció reflektált, kritikai távolságot és viszonyulást alakít ki kép és befogadója között. [48] A perceptuális realizmus szimulációját pedig pont ezzel szemben határozhatjuk meg. Rodowick alapján a perceptuális realizmus elsődleges törekvése, hogy a kép térbelisége megfeleltethető legyen az ember térbeli világérzékelésének. Az észlelési és kognitív normáink szimulációja zajlik itt, [49] amely aztán [Tarnay szerint – egy „reflektálatlan közvetlenségben”, a közvetlen érzéki élmény illúziójában manifesztálódik a nézőben. [50] Úgy gondolom, *Az ember gyermeke* a szimulációnak mind a két módját sikeresen teljesíti. Az *Anyádat is* tárgyalása során elővezetett „narratív előtér” és „lefestő háttér” dialektikus viszonya, Cuarón sci-fijében már a digitális szimuláció szerint is megkülönböztethető.

Ezek szerint a narratív előtér szimulációi perceptuális realizmust hoznak létre, amelynek esztétikája a számítógépes játékok immerzív élményét nyújtja. A kontextualizáló, képen kívüli halmazokat felfedező hosszú snittek pedig egyfajta elidegenítő hatásként a nézőt kritikai távolságra sarkallja. Ez a szétválasztás azonban túl leegyszerűsítő, hiszen e két „realizmus- elgondolás” produktívan keveredik, hogy egy új esztétika megteremtése felé törjön utat.

Cuarón hangsúlyossá teszi itt is a fő narratívát körülvevő világot, hiszen a film legalább annyira szól Theo küldetéséről, mint arról a disztópikus nyugati civilizációról, amelyben léteznie kell. Ennek az egyik megoldása továbbra is a Lubezkivel közös kézjegyükké vált hosszú beállítás, amely sokszor elkanyarodva a fő narratíva vagy Theo nyomvonaláról, felfedezi a képen kívüli tereket. Theo az egyik jelenetben látogatást tesz unokatestvérénél, a kormányzat egyik miniszterénél, hogy pénzbeli támogatást kérjen „küldetéséhez”. Odaútja során egy luxusautó hátsó ülésén járja körbe a

disztópikus Londont, az utcán élő cserbenhagyott munkásosztályon és bevándorlókon keresztül, a politikai aktivistákon át egészen a steril és jól szeparált kormányzati negyedig. Ebben a néhány percben a teljes társadalmi spektrum reprezentációjára sor kerül, hogy aztán ennek fényében lépünk be egy múzeumszerű térbe, ahol olyan műalkotások láthatóak a háttérben, mint Picasso *Guernicája*, Michelangelo *Dávid-szobra* vagy Banksy *Kissing Coppers* című graffitije.

A tárgyalt jelenet Rossellini *Itáliai utazás* (Viaggio in Italia, 1954) című filmjének múzeumi és azt megelőző autós jelenetét idézi meg, amelyben Ingrid Bergman először merészkedik ki a nyaralóból Nápoly belvárosába. A jelenet Bazin számára is fontos hivatkozási alap, <sup>[51]</sup> és úgy tűnik, Cuarón is merít a neorealista eszköztárból. De amíg Rossellini filmjében Ingrid Bergman karaktere csodálkozik rá Olaszországra, mint az ismeretlenre, az idegenre, Cuarónnál ez a tekintet 2027 elképzelt, disztópikus Londonját nem Theo tekintete által járja be, hanem mintha a kamera mögé rendelt képzett szubjektum segítségével tenné. Így a város és később a „múzeumlakás” tereit értelmezésre váró, objektív felvételekként láthatjuk. Nem Theo szubjektumán átszűrve érzékeljük ezt a világot, helyette egy szerzői perspektíva van nyomatékosítva, hogy Theo és a világ kapcsolata egyel hátrábról, egy reflektált kritikai nézőpontból váljon értelmezhetővé. Rossellininél csak a múzeumban szakad el a kamera tekintete a Bergman által megformált Katherine-étől. Itt nagyon erős az az intenció, hogy az eddig Katherine tekintetével azonosuló kamerakép a főhősnő fantáziáját vigye színre. Cuarón ehhez képest a „múzeumi teret” a wellesi mélységelesség segítségével fedezi fel: <sup>[52]</sup> a kiállított műalkotások nem Theónak szólnak, hanem a nézőnek. Cuarón egyazon kép kivágatban szerepelteti Banksy *Kissing Coppers*-ét és Theo rendőri átvizsgálását vagy a falon függő *Guernicát* és az azelőtt kifinomultan étkező burzsoázia tagjait, a minisztert és fiát egy apokaliptikus helyzet kellős közepén. Ezek a képek egy beállításon belül képesek a gazdasági és politikai elit ironikus kritikáját adni. A vándorló kameratekintet és a wellesi mélységelességű beállítások együttesen adják a fő küldetésnarratíva szociokulturális kontextusát, és fogalmazznak meg kritikát. A neorealizmus folytatásának kísérlete ez, mind etikai, mind pedig esztétikai szempontból.

Ironikus, ahogyan ezek mellé a szekvenciák mellé kerülnek a perceptuális realizmus *par excellence* jelenetei. A hosszú beállításon alapuló szekvenciák azt az utat jelölik ki, amelyek a posztmozi érájában egy új realizmus felé törnek. Bruce Isaacs ezt a törekvést a re-materializáció fogalma felől közelíti meg. Mivel a filmkép már képtelen egy anyagi valóságot rögzíteni, a filmelőtti környezet anyagságát próbálja fokozni a nézőben <sup>[53]</sup> azáltal, hogy egy immerzív virtuális valóságot hoz létre. Ahogy Elseasser és Hagener írja, a digitális filmképek „(újra)megtestesített manifesztációi minden láthatónak, taktilisnek, érzékinek”. <sup>[54]</sup> Ez a felfokozott anyagság tehát csupán illúzióként jelentkezik, a látvány a digitálisban nem más, mint puszta információ, amely megfelelő elrendezésben szimulálni képes az anyagságot, hogy létrehozzon egy „virtuálisvalóság-hatást” <sup>[55]</sup> a nézőben. A valóság-hatások a tér-idő érzékelésének újratemtésével jönnek létre. A film talán leginkább ismert jelenete, egy hét és fél perces beállítás a film vége felé, amelyben Theo az elrabolt babát és Kee-t próbálja megmenteni London ostroma közben. Hosszú beállításként hivatkoznak rá, miközben a teljes szekvencia három különböző helyszínen (köztük egy stúdióban)

lett felvéve. <sup>[56]</sup> Egyrészt a terek újraalkotása szükséges a valósághatás létrehozásához. A jelenet tere tulajdonképpen a kulesovi alkotó földrajz <sup>[57]</sup> segítségével válik kontinuussá. Hiába a rendkívül részletes tervezés, komponált koreográfia, az alkotó földrajz montázs-eljárása, többször még számítógépes grafikai kiegészítést is igényelnek a képek. <sup>[58]</sup> Bazin felől nézve a jelenetet, furcsa dialektikát figyelhetünk meg. Cuarón képeit a wellesi mélységélesség határozza meg ebben a jelenetben is, amely egy aktívabb, cselekvő nézőt kíván meg, eközben viszont a hosszú beállítás kontinuitását tulajdonképpen az analitikus montázs teremti meg a filmben. <sup>[59]</sup> A néző aktív, de a kamera mozgása szinte szó szerint „kézen fogva” <sup>[60]</sup> vezeti őt és a figyelmét. Azok a mise-en-scène-ek, amikor a nézőnek egyszerre tisztában kell lennie Theo és a rá fenyegetést jelentő elemek pozíciójával egyazon képen belül, nem egy „intellektuálisabb” <sup>[61]</sup> viszonyt hoznak létre kép és nézője közt, hanem sokkal inkább a percepció felől teremődik meg az aktív-reaktív viszony, amelyet a nézőnek az akciószekvencia során át kell élnie. A percepció a „világhoz való cselekvésorientált viszony alapja”, <sup>[62]</sup> egy olyan ösztönszerű viselkedés, amely az emberi túlélés alapvető eszköze. A film hosszú beállításai „beszippantják egy elvarázsolt önfeladásba és immerzív jelenlét-élménybe” <sup>[63]</sup> nézőjüket. A Bazin számára oly fontos mélységélesség használata kettős alakot ölt Cuarónnál. Egyszer kritikai távolságra szólít fel, máskor reflektálatlan közelséget, fiziológiai aktivitást provokál ki a nézőből.

Cuarón és Lubezki különböző térrészleteket és különböző időfragmentumokat állít össze kontinuos téridővé, egy hosszú beállítással, amelyet nézve egy valós tér és egy valós idő egységének a szimulációja élhető át. A realitás trükké és effektussá válik. Olyan realizmusról beszélhetünk itt, amely nem a filmelőttesthez való hűségéből, az indexikus természetéből vezeti le kapcsolatát a valósághoz, hanem egy fenomenológiai, kognitív viszonyból. „A valós az, ami olyan, mint a valós” <sup>[64]</sup> írja ironikusan Rodowick. A valós az, amit valósnak érzékelünk <sup>[64]</sup> mondhatnánk mi, megmutatva a szimuláció realizmusának lehetőségét. A kérdés a realizmus kapcsán itt az, hogy ontológiai vagy fenomenológiai kérdések felől közelítünk hozzá. Cuarón bár ontológiai kérdésként is tekint rá – emellett tanúskodik az analóg technikához fűződő nosztalgikus viszonya –, és használja is a bazini realizmust lehetővé tevő eszközöket, mégis, a hosszú beállítás egy új esztétikáját fedezi fel a digitális technológia által megteremtett perceptuális realizmus segítségével. A klasszikus megoldások kiegészülve az immerzív akciójelenetekkel egy olyan filmélményt hoznak létre, amely a jelenetek többségének „békeidejében” intellektuális befogadást kíván meg nézőjétől, az akciószekvenciák során pedig a néző testi ösztöneire, perceptuális reflexeire rájátszva teremti meg a szimulációt. Másképpen mondva, a baziniánus film ontológiájának nosztalgiája a valóság iránt egyszerre van jelen a digitális film testeket és érzékeket bombázó „újfajta hajlékonyságával”. <sup>[65]</sup>



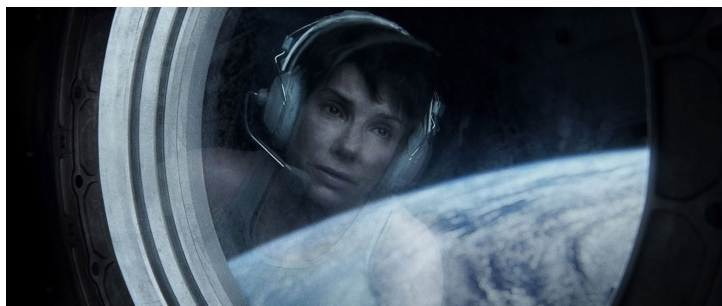
*Az ember gyermeke (Children of Men. Alfonso Cuarón, 2006)*

## Virtuális terek

Eddig elért eredményeikre alapozva, Cuarón és Lubezki 2013-ban egy űrben játszó sci-fi-t készítettek. A *Gravitáció* nagy költségvetésű stúdióprodukció, amelynek marketingkampányát elsősorban a film látványosságára, a hosszú beállítások technikai bravúrjaira és az ehhez méltó forgalmazási módok, a digitális 3D, IMAX 3D élményszerűségére alapozták.<sup>[66]</sup> Radikálisnak tűnő váltás Cuarón és Lubezki részéről egy olyan film készítése, amelyben szinte az egyetlen valóban fotografikus elem a színészek arca. Azonban, ha *Az ember gyermeke* akciójeleneteinek perceptuális realizmusa felől nézzük, azt látjuk, hogy organikus módon következik a *Gravitáció* ezen az alkotói úton.

Cuarón és Lubezki tulajdonképpen ugyanazt a stílust alkalmazzák, mint korábbi filmjeikben. A kamera számára legalább ugyanolyan fontos a környezet realitása, mint a fő narratívát alkotó színészeké. Hosszú beállításuk a film terét a kontinuitásában teremtik meg. Ez a látásmód, sajátos esztétika itt éri el csúcspontját, a totalitásra való törekvés elrugaszkodik a földről, hogy az egész bolygót vegye birtokba. Lubezki kamerája már nem a mexikói utakon vagy a disztópikus London utcáin járja el keringőjét, hanem virtuális Földkörüli pályára áll, hogy az embert történelmi, szociális viszonyai helyett az egész bolygó (vagy talán pont a virtualitás) kontextusában helyezze el. Ahogy Lubezki az *Anyádat is* során alkalmazott dokumentarista kézikameráját egy totalizálóbb, testre rögzíthető Steadicam váltotta *Az ember gyermekében*,<sup>[67]</sup> a *Gravitáció* során a kameramozgásnak már egy másik szféra fizikai törvényeinek kell engedelmessé válnia, hogy elérje a realitás hatását. Maga a kameramozgás is szimulációvá válik: egy olyan fizikai környezetben való létezését kell mímelnie, amely a néző számára teljesen ismeretlen. A filmkép pedig Cuarón és Lubezki realizmusának minden kapaszkodóját elveszíti: se tér, se idő, se anyagság nem létezik, minden (re)konstrukcióra szorul. Az óriási digitális apparátust igénylő CGI képek hozzák létre a NASA űrállomásának virtuális tereit és a Földet mint digitális látványosságot. A tér és az idő fogalmi digitális szimulációvá válnak, már semmilyen fotografikus, földi rögzítettség nem köti őket: mint ilyenek mindennél szabadabban manipulálhatók. A teret csupán az animáció perspektívája, az időt pedig ennek a perspektívának a mozgatása határozza meg, a színészek

arcáról készült valós felvételek csupán kiegészítései a már előre megtervezett és megalizált jeleneteknek. A digitális film [Manovich metaforájával] mint festmények sorozata válik láthatóvá.<sup>68]</sup> Azonban a festmény szó félrevezető lehet, Cuarón és Lubezki a lehető legfotorealisztikusabb képek megalkotására vállalkoznak. Egy olyan hiperrealista ábrázolásmód felé indulnak el, amelynek képei „arra törekednek, hogy a térbeli hasonlóság és a téri információk telítettségének tekintetében megelőzzék még magát a fényképet is”<sup>[69]</sup>. A CGI művészeket 3 hónapig tréningezték az űrbéli fizika elsajátítására. Lubezki kollégái segítségével felfedezte az úgynevezett „LED light boxot”, amely az előre animált digitális film fényviszonyait a lehető legreálisabban vetíti a színészek arcára,<sup>[70]</sup> hogy elkerüljék az „uncanny valley”<sup>[71]</sup> hatását. Amikor Lubezki erről a megoldásról beszél, hangsúlyozza, hogy a rotoszkópos eljárásához [amikor a színészek arcának felvételei és az animációk kompozitálásra kerülnek] elengedhetetlen a „LED light box” használata. A *Gravitációban* ugyanis nem a színészek mozognak a film terében, hanem maga a tér, vagyis ez a virtuális űr forog körülöttük. Ez ugyanúgy érthető a technikai megvalósítás praktikus leírása felől, mint a *Gravitáció* központi metaforájaként.



*Gravitáció (Gravity. Alfonso Cuarón, 2006)*

Tulajdonképpen a film 17 perces nyitójelenete megmutat minden vizuális eszközt, amit Cuarón és Lubezki a filmhez megalkotott. Bár Cuarón továbbra is igyekszik kihasználni a mélységelesség Bazin felől elgondolt intellektuális, tehát kritikai távolságot igénylő reflektált nézői pozícióját, néhány esettől eltekintve ez lehetetlenné válik. A Kowalski sisakjában megcsillanó Föld látványa szembesíti a befogadót saját nézői helyzetével, illetve a távolodó és egyre zsugorodó Stone térben elfoglalt helye is metaforizálódik. Azonban mindezeket a beállításokat a perceptuális realizmus immerzív élménye saját uralma alá hajtja. A testi reakció intenzívitasában szinte felszámolódik az intellektuálisan elemző, szelektáló néző. Amikor a kamera megközelíti Stone sisakját, majd abba behatolva átveszi a virtuális tekintet szerepét egy nézőponti beállításban, a megmutatott képek a Földről egy célt szolgálnak: egyfajta horgonyt képeznek, amelyhez képest a szédülés szomatoszenzorikus<sup>[72]</sup> élményt, egyfajta megtestesülést okozhat a nézőben. Ugyanígy működik Lubezki súlytalan kamerája, amellyel együtt mozgunk: szimulálódik az űrbéli fizika a nézői testben is. Itt a néző testi érzékleteiben jön létre a par excellence digitális film. Az a digitális film, amely Elseasser és Hagener leírásában „többé nem »ablakot« nyit a világra, nem »interfészként« működik a valóság felé, hanem magát a valóság arcát fogja jelenteni filmi »realizmusról« alkotott hagyományos definícióinkkal, mert a virtuális valóság »valósága« többé nem indexként, nyomként, egy »máshol« referenciájaként értendő, hanem egy (önmagában) teljes környezetként”.<sup>[73]</sup>

Másképpen (Baudrillard felől) mondhatnánk úgy is, hogy hiperreálissá válnak. Egy olyan realizmust hoznak létre, amelyben a modell megelőzi a valóságot, a „térkép megelőzi a területet”.<sup>[74]</sup> Mindezt úgy, hogy a valós és a szimuláció – a fotografikus felvétel és az animáció [közösen, egy „radikálisan eldönthetetlen hipervalós rendben áll össze”.<sup>[75]</sup> A valóságnak ebből az eredet nélküli modelljéből új paradigmák nyílhatnak, miközben klasszikus valóságértésünk egyre problematikusabbá válik.

Stone és Kowalski azon a Hubble űrteleszkópon végeznek szervízmunkát, amely távoli galaxisok fotografikus reprodukcióit állítja elő, a Földre pedig műholdjaink perspektívájából látnak rá. Ezek az eszközök Bazin totális moziját teljesíthetnék be, hiszen minden eddiginél totálisabb képet képesek rögzíteni. Jól látszik viszont, hogy a totalitás naiv elgondolás, a perspektíva tágítása nem képes nagyobb érvényű igazságot megmutatni számunkra sem a Földről, sem a világűrrel. A hozzáférésünk ezekhez továbbra is mediálisan és technológiailag korlátozott: teleszkópjaink mindössze újfajta látványosságokat teremtenek, rendkívül részletes információtömegekké konvertálódnak.

A *Gravitáció* bár egy testekkel kommunikáló realiztikus látványmozzi, eggyel hátrébb lépve azonban annak allegóriája. Az ember az új mediális környezetéből, a digitális szupermediumából, a technológiai eszközei révén próbál hozzáférni a valósághoz. Stone hajótöröttként lebeg az orbitális pályán ebben az idegen, még nem emberi világban, amelynek törvényei számunkra ismeretlenek. A földet érés már nem jelenthet hazatérést számára, a Föld valósága is a virtuálisban, a szimulációban ragad, ahol újra kell tanulni a járást, hogy elkezdődhessen a virtuális „Föld” kolonizációja. Stone következő feladata felfedezni új realitásviszonyainkat. Ahogy a modernitás is egy véletlen felfedezéssel kezdődött, korunk embere is ugyanígy került bele a digitálisba.



*Gravitáció (Gravity) Alfonso Cuarón, 2006*

## Hol a valóság?

Mary Ann Doane a „Hol a film?”<sup>[76]</sup> kérdése köré szervezi a film megváltozó médiumának vizsgálatát a digitálisban. A filmtudomány érdeklődése, ahogy láttuk a tárgyalt filmek során, szétválaszthatatlanul összemosódik a „Hol a valóság?”<sup>[77]</sup> útkeresésével. A digitalizálódás által kiprovokált médiaelméleti problémák és a film valóságrepresentációs vágya szorosan összefügg. Cuarón és Lubezki közös útja Hollywood egyre nagyobb stúdióiba arról ad számot, ahogyan a

Bazin által értett, a film ontológiai alapjából kiinduló realista eszköztárat a digitális apparátus perceptuális realizmussá alakítja. A filmelőttes valóságának materiális feltételeit elveszítve, a realista film az érzékszerveket veszi célba, hogy a testi, érzéki reakciók nyomán hozzon létre egy új valóságkonceptiót a digitálisban. Az ontológiai kérdésfeltevésre egy fenomenológiai válasz születik Cuarón alkotói útja során.

A realizmus és a valóság koncepciói a technológiáink és médiumaink folyamatosan változó alakjaiban mindig újraértelmeződnek. Ezek a gondolkodásunk horizontjába újra és újra, makacsul visszatérő fogalmak<sup>[78]</sup> ugyanolyan mitikusak, mint Bazin „totális mozija”.<sup>[79]</sup> Jól látszik, hogy örökké elérhetetlenek maradnak, de mégis a film (és persze más művészetek) feladata, hogy újabb és újabb kérdéseket fogalmazzanak meg feléjük.

## Jegyzetek

1. Bazin, André: William Wyler vagy a janzenista rendező. Ford. Hollós Adrienne. In *Mi a film?* Szerk. Vince Zalán. Budapest, Osiris, 1995. 334.
2. Kittler, Friedrich: *Optikai médiumok*. Ford. Kelemen Pál. Budapest, Magyar Műhely Kiadó – Rácz Kiadó, 2005. 20.
3. Uo. 20.
4. Lásd: Elseasser, Thomas: *Film History as Media Archeology: Tracking Digital Cinema*. Amsterdam, Amsterdam University Press, 2016.
5. Bazin, André: A fénykép ontológiája. Ford. Baróti Dezső. In uő: *Mi a film?* Budapest, Osiris, 1995. 16-23.
6. Bazin, André: William Wyler vagy a janzenista rendező Ford. Hollós Adrienn. In uő: *Mi a film?* Budapest, Osiris, 1995. 334.
7. Uő: A fénykép ontológiája, 19.
8. Uo. 21-22.
9. Uo. 22.
10. Barthes, Roland: *Világoskamra*. Ford. Ferch Magda. Budapest, Európa, 1985. 90.
11. Lásd: Pieldner, Judit: A mozgókép indexikalitásának újragondolása Antonioni, Bódy és Haneke filmjeiben. *Szövegek között*, 17 (2013), 168-183. URL: <http://acta.bibl.u-szeged.hu/id/eprint/32138> (utolsó letöltés dátuma: 2020.04.13.)
12. Lásd: „Ahogy a rókaláb hagy nyomot a hóban, minden egyes filmkocka egy megtörtént pillanat sziluettje, halotti maszkja.” Bódy Gábor: *Egybegyűjtött filmművészeti írások*. Szerk. Vince Zalán. Budapest, Akadémiai Kiadó, 2006. 105.
13. Morgan, Daniel: Rethinking Bazin: Ontology and Realist Aesthetics. *Critical Inquiry*, 32.3 (2006), 471.
14. Uo. 472.
15. Lefebvre, Martin: The Art of Pointing. On Peirce, Indexicality, and Photographic images. In *Photography Theory (The Art Seminar, II)*. Szerk. James Elkins. New York, Routledge. 2007. URL: [http://concordia.academia.edu/MartinLefebvre/Papers/112841/The\\_Art\\_of\\_Pointing.\\_On\\_Peirce\\_Indexicali](http://concordia.academia.edu/MartinLefebvre/Papers/112841/The_Art_of_Pointing._On_Peirce_Indexicali)
16. Uo.
17. „A digitális fényképek bizonyosan az indexikus jelek szerepét töltik be, és sok szempontból a kémiai fotó kulturális funkcióit és előfeltevéseit termelik újra. De ezt ugyanolyan módon és ugyanazon erővel teszik-e, mint a »film«?” Rodowick, Norman: Fejezetek a film virtuális életéből. Ford. Török Ervin. *Apertúra*,



2018. tavasz. URL: <http://uj.apertura.hu/2018/tavasz/rodowick-fejezetek-a-film-virtualis-eletebol/> (utolsó letöltés dátuma: 2020.04.18.)
18. Uo.
  19. Doane, Mary Ann: Az indexikus és a médiumspecifikusság fogalma. Ford. Füzi Izabella. *Apertúra*, 2012. tavasz. URL: <http://apertura.hu/2012/tavasz/doane-az-indexikus-es-a-mediumspecifikussag-fogalma> (utolsó letöltés dátuma: 2020.04.18.)
  20. Grønstad, Asbjørn: Back to Bazin? Filmicity in the Age of the Digital Image. *Popular Culture Review*, 13.2 (2002), 11-23.
  21. Lásd: Bolter, Jay David – Grusin, Richard: A remedializáció hálózatai. Ford. Babarczy Katica. *Apertúra*, 2011. tavasz. URL: <http://apertura.hu/2011/tavasz/bolter-grusin> (utolsó letöltés dátuma: 2020.04.18.)
  22. Doane: *Az indexikus és a médiumspecifikusság fogalma*
  23. Rodowick: *Fejezetek a film virtuális életéből*
  24. Doane: *Az indexikus és a médiumspecifikusság fogalma*
  25. Érdemes Graham Harman és a spekulatív realizmus filozófiai próbálkozásának feltűnését is megemlítenünk. Lásd: Horváth Márk–Losonczi Márk–Lovász Ádám: *A valóság visszatérése. Spekulatív realizmusok és újrealizmusok a kortárs filozófiában*. Újvidék, Forum Kiadó, 2019.
  26. Rombes, Nicholas: *Avant-Garde Realism*. URL: <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=442> (utolsó letöltés dátuma: 2020.04.13.)
  27. Sággy, Miklós: Makacs realizmus, avagy miféle fikció a (képi) valóság? *Apertúra*, 2009. tavasz. URL: <http://apertura.hu/2009/tavasz/saggy> (utolsó letöltés dátuma: 2020.04.14.)
  28. Lásd Rombes, Nicholas: *Cinema in the Digital Age*. London, Wallflower Press, 2009.
  29. Lásd Rombes, Nicholas: *10/40/70: Constraint As Liberation in the Era of Digital Film Theory*. Winchester, UK, Zero Books, 2014.
  30. Denson, Shane – Leyda, Julia: Perspectives on Post-Cinema: An Introduction. In *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Szerk. Leyda, Julia – Denson, Shane. Falmer, REFRAME Books, 2016. 1.-3. URL: <https://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/> (utolsó letöltés dátuma: 2020.04.20.)
  31. Elsaesser, Thomas – Haegener, Malte: Digitális film és filmelmélet. A testi digitális. Ford. Andorka György. *Metropolis*, 21.1 (2017), 11.
  32. Belton, John: Digital Cinema: A False Revolution. *October*, 100 (2002), 99–114.
  33. Manovich, Lev: *Software Takes Command*. London, Bloomsbury, 2013. 61-62.
  34. Manovich, Lev: *The Language of New Media*. Cambridge, MIT Press, 2001. 180.
  35. Rodowick: *Fejezetek A film virtuális életéből*.
  36. Ferenczi, Aurélien: Interview with Eric Rohmer. *Senses of Cinema*, 2001. szeptember, 16. szám. URL: <http://sensesofcinema.com/2001/french-cinema-present-and-past/rohmer-2/> (utolsó letöltés dátuma: 2020.03.26.)
  37. Manovich: *Mi a film?*
  38. Lásd: Prince, Stephen: True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory. In Henderson, Brian – Martin, Ann (szerk.): *Film Quarterly: Forty Years – A Selection*. Berkeley, University of California Press, 1999. 392-411.
  39. Uo. 32. (saját fordításban)
  40. Bazin: *A fénykép ontológiája*. 22.
  41. Thompson, Kristin: The Concept of Cinematic Excess. *Cine-Tracts*, 1.2 (1977. nyár), 54-64.

42. Deleuze, Gilles: *A mozgás kép.* Ford. Kovács András Bálint. Budapest, Osiris, 2000. 29.
43. Uo. 27.
44. Uo. 26.
45. Belton: *Digital Cinema: A False Revolution.* 108.
46. Lásd Shaviro, Steven: Post-Cinematic Affect. In *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film.* Szerk. Leyda, Julia – Denson, Shane. Falmer, REFRAME Books, 2016. 126-145.
47. Lásd: Purse, Lisa: Working Space: *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013) and the Digital Long Take. In *The Long Take: Critical Approaches.* Szerk. Gibbs, John, – Douglas Pye. London, Palgrave Macmillan, 2017. 221-235.
48. Tarnay László: A digitális mozgókép szomatoszenzorikus fordulata. *Metropolis*, 21.2 (2017), 11-12.
49. Rodowick: Fejezetek A film virtuális életéből.
50. Tarnay: A digitális mozgókép szomatoszenzorikus fordulata. 11-12.
51. Bazin, André: Rossellini védelmére. Ford. Hollós Adrienne. In uő: *Mi a film?* Szerk. Vince Zalán. Budapest, Osiris, 2002. 446.
52. Lásd Bazin: Orson Welles. Ford. Erdélyi Z. Ágnes. In uő: *Mi a film?* Szerk. Vince Zalán. Budapest, Osiris, 2002. 257-328.
53. Isaacs, Bruce: Reality Effects: The Ideology of the Long Take in the Cinema of Alfonso Cuarón. In *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film.* Szerk. Leyda, Julia – Denson, Shane Falmer, REFRAME Books, 2016. 492.
54. Elsaesser – Haegener: Digitális film és filmelmélet. A testi digitális. 13.
55. Uo. 12.
56. Udden, James: Child of the Long Take: Alfonso Cuarón's Film Aesthetics in the Shadow of Globalization. *Style*, 43. 2009/1. 31-32.
57. Kulesov, Lev: A montázs mint a filmművészet alapja Ford. Terbe Teréz. In *Mozgóképkultúra és médiaismeret. Szöveggyűjtemény*, 88. URL: <http://mek.niif.hu/00100/00125/00125.pdf>
58. Desowitz, Bill: Framestore CFC Delivers Children of Men. *VFXWorld Magazine*, 2006. október 16. URL: <https://www.awn.com/news/framestore-cfc-delivers-children-men> (utolsó letöltés dátuma: 2020.04.20.)
59. „1. a képmező mélysége a nézőt közelebbi kapcsolatba hozza a képpel, mint amilyenben a valóságban állott; joggal mondhatjuk tehát, hogy a kép jellege, szerkezete, a tartalomtól függetlenül is, valóságosabb; 2. ennek következtében sokkal aktívabb magatartást, sőt a rendezéshez való tevékeny hozzájárulást is követel a nézőtől, míg ugyanis az analitikus montázs esetében a nézőnek csak engednie kellett, hogy kézen fogva vezessék, és figyelmét csak a rendező által számára kiválasztott képek irányában engedhette el.” Bazin, André: A filmnyelv fejlődése. Ford. Baróti Dezső. *Mi a film?* Budapest, Osiris, 1995. 39.
60. Uo. 39.
61. A képmező mélysége kapcsán Bazin egy intellektuális viszonyt képzel el a néző és a kép között. Uo. 39.
62. Tarnay László: *A digitális mozgókép szomatoszenzorikus fordulata.* 17.
63. Elsaesser – Haegener: *Digitális film és filmelmélet. A testi digitális.* 12.
64. Rodowick: *Fejezetek A film virtuális életéből.*
65. Elsaesser – Haegener: *Digitális film és filmelmélet. A testi digitális.* 13.
66. Purse, Lisa: *Working Space: Gravity (Alfonso Cuarón, 2013) and the Digital Long Take.* 221.
67. Isaacs: *Reality Effects: The Ideology of the Long Take in the Cinema of Alfonso Cuarón.* 476.
68. Manovich: *Mi a film?*
69. Rodowick: *Fejezetek A film virtuális életéből.*

70. Thompson, Kristin: *GRAVITY, Part 2: Thinking inside the Box*. URL: <http://www.davidbordwell.net/blog/2013/11/12/gravity-part-2-thinking-inside-the-box/> (utolsó letöltés dátuma: 2020.04.09.)
71. „A természetellenesség völgye”, mely egy hasonlósági függvényben jelentkezik, ha arra vagyunk kíváncsiak, milyen hatást vált ki a nézőben a valósághű ábrázolás. Az elfogadhatóság egészen addig emelkedik, ameddig az ábrázolás szinte kísértetiesen nem hasonlít a valóságra. Ott azonban hirtelen megzuhan.” Tarnay: *A digitális mozgókép szomatoszenzorikus fordulata*. 21.
72. „Az élményt a saját testünkben „visszhangozva” éljük át.” Tarnay: *A digitális mozgókép szomatoszenzorikus fordulata*. 21.
73. Elsaesser – Haegener: *Digitális film és filmelmélet. A testi digitális*. 12.
74. Írja Horváth Baudrillard filozófiájáról: Horváth, Márk: *A digitalitás paroxizmusa. Spektákulum, szimulákrum, kibernetikai állapot és a virtualitás hiperkaotikus okkultúrája*. Szombathely, Savaria University Press, 2018. 132.
75. Uo. 132.
76. Doane: *Az indexikus és a médiumspecifikusság fogalma*
77. Bódy, Gábor: Hol a „valóság”? A dokumentumfilm metodikai útvonalaihoz. In Bódy Gábor: *Egybegyűjtött filmművészeti írások*. Szerk. Zalán Vince. Budapest, Akadémiai, 2006. 105-110.
78. Sággy: *Makacs realizmus, avagy miféle fikció a (képi) valóság?*
79. Bazin, André: The Myth of Total Cinema. In *What is Cinema?1. kötet*. Szerk. Gray. Los Angeles – London, University of California Press, 2005. 17-22.

## Irodalomjegyzék

- Barthes, Roland: *Világoskamra*. Ford. Ferch Magda. Budapest, Európa, 1985. *A hölgy és a herceg* (The Lady and the Duke. Eric Rohmer, 2001)
- Bazin, André: *Mi a film? Esszék, tanulmányok*. Vál., szerk. Zalán Vince, ford. Ádám Péter és mások, Bp., Osiris, 2002.
- Bazin, André: The Myth of Total Cinema In *What is Cinema?* Szerk. Gray. 1. kötet. Los Angeles – London, University of California Press, 2005. 17-22.
- Belton, John: Digital Cinema: A False Revolution. *October*, 100, 2002. 99–114.
- Bolter, Jay David – Grusin, Richard: A remedializáció hálózatai. Ford. Babarczy Katica. *Apertúra*, 2011 tavasz. URL: <http://apertura.hu/2011/tavasz/bolter-grusin>
- Bódy, Gábor: Hol a „valóság”? A dokumentumfilm metodikai útvonalaihoz. In Bódy Gábor: *Egybegyűjtött filmművészeti írások*. Szerk. Zalán Vince. Budapest, Akadémiai, 2006, 105-110.
- Deleuze, Gilles: *A mozgás-kép*. Ford. Kovács András Bálint. Budapest, Osiris, 2000.
- Denson, Shane – Leyda, Julia: Perspectives on Post-Cinema: An Introduction. In *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Szerk. Leyda, Julia [Denson, Shane. Falmer, REFRAME Books, 2016. 1-3. URL: <https://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/> (utolsó letöltés dátuma: 2020.04.20.)
- Desowitz, Bill: Framestore CFC Delivers Children of Men. *VFXWorld Magazine*, 2006. október 16. URL: <https://www.awn.com/news/framestore-cfc-delivers-children-men> (utolsó letöltés dátuma: 2020.04.20.)
- Doane, Mary Ann: Az indexikus és a médiumspecifikusság fogalma. Ford. Füzi Izabella. *Apertúra*, 2012 tavasz. URL: <http://apertura.hu/2012/tavasz/doane-az-indexikus-es-a-mediumspecifikussag-fogalma> (utolsó letöltés dátuma: 2020.04.18.)

- Elsaesser, Thomas [Hagener, Malte: Digitális film és filmelmélet. A testi digitális *Metropolis* 21.1 (2017), 8–26.
- Elsaesser, Thomas: *Film History as Media Archeology: Tracking Digital Cinema*. Amsterdam, Amsterdam University Press, 2016.
- Ferenzi, Aurélien: Interview with Eric Rohmer. *Senses of Cinema*, 2001. URL: <http://sensesofcinema.com/2001/french-cinema-present-and-past/rohmer-2/> (utolsó letöltés dátuma: 2020.03.26.)
- Grønstad, Asbjørn: Back to Bazin? Filmicity in the Age of the Digital Image. *Popular Culture Review*, 13.2 (2002), 11-23.
- Horváth, Márk: *A digitalitás paroxizmusa. Spektákulum, szimulákrum, kibernetikai állapot és a virtualitás hiperkaotikus okkultúrája*. Szombathely, Savaria University Press, 2018.
- Horváth Márk–Losonczi Márk–Lovász Ádám: *A valóság visszatérése. Spekulatív realizmusok és újrealizmusok a kortárs filozófiában*. Újvidék, Forum Kiadó, 2019.
- Isaacs, Bruce: Reality Effects: The Ideology of the Long Take in the Cinema of Alfonso Cuarón. In *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Szerk. Leyda, Julia [Denson, Shane. Falmer, REFRAME Books, 2016. 474–513.
- Kittler, Friedrich: *Optikai médiumok*. Ford. Kelemen Pál. Budapest, Magyar Műhely Kiadó – Rácz Kiadó, 2005.
- Kulesov, Lev: A montázs mint a filmművészet alapja Ford. Terbe Teréz. In *Mozgóképkultúra és Médiaismeret Szöveggyűjtemény*. URL: <http://mek.niif.hu/00100/00125/00125.pdf>
- Lefebvre, Martin: The Art of Pointing. On Peirce, Indexicality, and Photographic images. In *Photography Theory (The Art Seminar, II)*. Szerk. James Elkins. New York, Routledge. 2007.
- Manovich, Lev: *The Language of New Media*. Cambridge, MIT Press, 2001.
- Manovich, Lev: Mi a film? Ford. Gollowitzer Dóra Diána. *Apertúra*, 2009. őszi. URL: <http://apertura.hu/2009/osz/manovich-3>
- Manovich, Lev: *Software Takes Command*. London, Bloomsbury, 2013.
- Morgan, Daniel: *Rethinking Bazin: Ontology and Realist Aesthetics*. *Critical Inquiry*, 32.3 (2006).
- Pieldner, Judit: A mozgóképek indexikalitásának újragondolása Antonioni, Bódy és Haneke filmjeiben. *Szövegek között*, 17. Szeged, 2013. 168-183. URL: <http://acta.bibl.u-szeged.hu/id/eprint/32138> (utolsó letöltés dátuma: 2020.04.13.)
- Prince, Stephen: True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory. In Henderson, Brian – Martin, Ann (szerk.): *Film Quarterly: Forty Years – A Selection*. Berkeley, University of California Press, 1999. 392-411.
- Purse, Lisa: Working Space: *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013) and the Digital Long Take. In *The Long Take: Critical Approaches*. Szerk. Gibbs, John [Douglas Pye. London, Palgrave Macmillan, 2017. 221-235.
- Rodowick, Norman: Fejezetek a film virtuális életéből. Ford. Török Ervin. *Apertúra*, 2018. tavasz. URL: <http://uj.apertura.hu/2018/tavasz/rodowick-fejezetek-a-film-virtualis-eletebol/> (utolsó letöltés dátuma: 2020.04.18.)
- Rombes, Nicholas: *10/40/70: Constraint As Liberation in the Era of Digital Film Theory*. Winchester, UK, Zero Books, 2014.
- Rombes, Nicholas: *Cinema in the Digital Age*. London, Wallflower Press, 2009.
- Sággy Miklós: Makacs realizmus, avagy miféle fikció a (képi) valóság? *Apertúra*, 2009. tavasz. URL: <http://apertura.hu/2009/tavasz/saggy>

- Shaviro, Steven: Post-Cinematic Affect In *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Szerk. Leyda, Julia - Denson, Shane. Falmer, REFRAME Books, 2016. 126-145.
- Tarnay, László: A digitális mozgókép szomatosenzorikus fordulata. *Metropolis*, 21.2 (2017).
- Thompson, Kristin: *GRAVITY, Part 2: Thinking inside the Boks.* URL: <http://www.davidbordwell.net/blog/2013/11/12/gravity-part-2-thinking-inside-the-box/> (utolsó letöltés dátuma: 2020.04.09.)
- Thompson, Kristin: The Concept of Cinematic Excess. *Cine-Tracts*. 1.2 (1977. nyár), 54-64.
- Udden, James: Child of the Long Take: Alfonso Cuarón's Film Aesthetics in the Shadow of Globalization. *Style*, 43.1 (2009), 31-32.

## Filmográfia

- *A hölgy és a herceg* (The Lady and the Duke. Eric Rohmer, 2001)
- *Anyádat is* (Y Tu Mama Tambien. Alfonso Cuarón, 2006)
- *Az ember gyermeke* (Children of Men. Alfonso Cuarón, 2006)
- *Az orosz bárka* (Russian Ark. Aleksandr Sokurov, 2002)
- *Gravitáció* (Gravity. Alfonso Cuarón, 2006)
- *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993)
- *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964)
- *Terminátor 2. - Az ítélet napja* (Terminator 2: Judgement Day. David Cameron, 1991)

© Apertúra, 2022. tavasz | [www.apertura.hu](http://www.apertura.hu)

webcím: <https://www.apertura.hu/2022/tavasz/solyom-a-realizmus-valtozo-gravitacios-ereje-a-digitalizacioban-alfonso-cuaron-anyadat-is-ember-gyermeke-gravitacio/>

---

<https://doi.org/10.31176/apertura.2022.17.3.7>

