

Füzi Izabella

## Néző és közönség – Mozitörténeti vázlat

### Absztrakt

A tanulmány célja, hogy tágabb történeti összefüggésben világítson rá a szórakoztató célú mozgóképek domináns használataira. A mozgóképek kétfajta genealógiájából kiindulva, miszerint azok időbeliséggel felruházott képek, melyek különféle társadalmi használatokban aktualizálódnak, három nézői modalitást különít el. Mindhárom más-más alapra helyezi a mozgókép és a nézőség viszonyát: a performatív modalitásban a mozgókép rögzítetlen tér-időbelisége a nézés itt és mostjaként tapasztalható meg, a fikcionális belemerülés a történet itt és mostját tekinti elsődlegesnek, míg a szimuláción alapuló viszony a fizikai interakció azonnali visszacsatolású itt és mostjára koncentrálnak.

### Szerző

Füzi Izabella 1976-ban született Kézdivásárhelyen. A Szegedi Tudományegyetem *Elmélet és interpretáció* programján szerzett doktori fokozatot irodalomtudományból. Jelenleg az SZTE Bölcsészettudományi Karán működő Vizuális Kultúra és Irodalomelmélet Tanszék oktatója. Az *Apertúra* ([www.apertura.hu](http://www.apertura.hu)) alapító felelős szerkesztője. Kutatásai a filmi és irodalmi történetmondás komparatív vizsgálatára, a retorika nyelvfilozófiai megközelítésére, a medialitás, a nézői szubjektum megalkotottságának filmelméleti kérdéseire, a vizuális tömegkultúra történeti vizsgálatára terjednek ki. Ilyen tárgyú írásai tanulmánykötetekben és szakfolyóiratokban (*Literatura, Alföld, Holmi, Helikon, Metropolis, Apertúra*) jelentek meg. Társszerzője a *Bevezetés az epikai szövegek és a narratív film elemzésébe* (Szeged, 2006) című munkának. Önálló kötete (*Retorika, nyelv, elmélet*. Szeged, JATEPress) 2009-ben jelent meg. Számos könyv és szöveggyűjtemény (*Retorikai füzetek, Apertúra Könyvek*) szerkesztője.

---

<https://doi.org/10.31176/apertura.2018.3.6>

## Néző és közönség – Mozitörténeti vázlat

### 1.Üdvözet a moziból: előtte és utána

Egy feltehetően 1910 tájáról származó képeslapon, mely hatalmas ponyvasátort ábrázol díszes homlokzattal (Apolló Bioskop Színház), gőzgépes villanyteleppel, utazókocsikkal, ezt a szöveget olvashatjuk: „Üdvözet a moziból”. A felirat szerint ez a „Budapesti Apolló bioszkop-színház”, a képeslap datálásában viszont nem az elnevezés segít (mind az „Apolló”, mind a „bioszkop” rendkívül népszerűek voltak a korai mozgókép-vetítőhelyek elnevezésében), hanem a „mozi” kifejezés, amely 1907 után honosodott meg, [1] valamint a vándormozik elterjedtsége a fővárosban (melyeket idővel kiszorítottak az állandó vetítőhelyek). [2] A képeslap, mely egy ideiglenes épületet örökít meg a jövő számára, a mozikorszak beköszöntője is egyben egy olyan időpontban, amikor még csak formálódóban voltak a mozi intézményéhez kapcsolódó kulturális és társadalmi gyakorlatok.



*Budapesti Apollo bioszkop-színház*

Ma már viszont többé-kevésbé biztonságosan kijelenthetjük, hogy a mozi mint a mozgóképek kollektív nézésének privilegizált intézménye visszaszorulóban van, egyesek szerint akár búcsút is vehetünk tőle. Ezzel arra a változásra utalnak, amely ma különösen látványos és tendenciaszerűen érvényesül a fiatalabb generáció körében, nevezetesen, hogy a játékfilm mint mozgóképi terméktípus hátrébb sorolódik a preferencialistán (az online videót és a tévésorozatokot követi), [3] a digitális térben pedig a játékfilmnézés körülményei, kontextusa és az azzal kapcsolatos elvárások

is változnak.

Vajon a mozi pusztán csak egy lezárult felvonás a mozgóképi médiumok történetében? Hogyan változnak ma a film- vagy mozgóképnézés specifikus formái, a nézőség olyan gyakorlatai, melyeknek elméleti-esztétikai vizsgálata megalapozta magának a filmelméletnek mint területnek a kialakulását? Hogyan jött létre a mozi történetileg, és miért válhatott domináns intézménnyé a 20. század első felében? Jelen tanulmányban azt vizsgálom, hogyan határozták meg és alakították a mozi klasszikus modelljét a bemutatás intézményesített gyakorlatai, valamint az ezekhez kapcsolódó befogadási módok és azok a diszkurzív alakzatok, melyeken keresztül értelmezték, hogy mi is történik valójában a moziban. A vizsgálat fókuszában a két „korszakküszöb” áll: a mozi előtti és a mozi utáni perspektíva segítségével körvonalazom a mozi változó paradigmáinak a sajátosságait.

A mozi vagy a film halálát (a kettő nem ugyanaz, a magyarban a kifejezések szintjén jól elkülöníthető fogalmak <sup>[4]</sup>) már többször beharangozták: a Gaudreault – Marion-szerzőpáros 8(!) ilyen történelmi pillanatot különít el *The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age* című könyvükben. <sup>[5]</sup> A listából, mely intézményes és mediális átrendeződésekből épül fel, kiderül, hogy egyrészt a mozi/film halála oly gyakran be lett jelentve, hogy a filmről szóló írásokban már-már visszaterő alakzattá vált, másrészt az események, amelyekhez a lista elemei köthetők, mindig megannyi újjászületéssel jártak együtt. A mozi vagy a film „halálát” szerintük a következő események váltották ki:

1. Az 1890-es évek elején-közepén, még mikor a mozgóképet többnyire technikai invencióként mutatták be, nem feltétlenül volt egyértelmű, hogy a szórakoztatóiparban is jövője lehet.
2. 1907-1908 táján az állandó vetítőhelyek és a filmkölcsonzés kialakulásával a korábbi „kézműves” jellegű filmkészítés és -bemutatás véget ért, és az új mozi elindult a professzionalizálódás és az intézményesülés útján.
3. Az 1910-es évek elején a mozi addigi domináns paradigmája átalakult: a varieté típusú műsorszerkezet helyét átvette a stúdiókörülmények (szerződötetett társulatok, tőkekoncentráció, munkamegosztás) között készített egész estés játékfilm.
4. A hangosfilm gyors elterjedése az 1920-as évek végén sokak szerint pusztulásra ítélt egy kifejlett vizuális művészetet, a némafilmet.
5. A második világháború után a tévé beköltözik az otthonokba, és a mozgókép másféle használatait és típusait is hozzáférhetővé teszi (élő adások, közvetítések, betelefonálás, interaktív műsorok stb.).
6. Az 1960-as évektől a videorögzítő és -lejátszó megjelenésével a mozgóképek birtoklásának, archiválásának, bemutatásának tetszőleges, egyénre szabott formái alakulnak ki (házimoizálás, magángyűjtemények).
7. A távirányítónak az 1980-as években való megjelenése sokak szerint minőségi váltást hozott a tévénézésben: a többszatsornás műsorszórás a nézői tevékenységet egyfajta szerkesztési gyakorlattá változtatta a fizikai interakción keresztül.
8. A 2000-es években a digitális filmre történő váltás (digitális rögzítés, utómunka, vetítés,

hozzáférés, tárolás, archiválás) radikálisan megváltoztatta a mozgóképi használati módokat, aminek a következményei még nem egészen világosak.

Nyilván a fenti listát kiegészíthetnénk a mozgókép szórakoztató vagy művészeti célú használataiban bekövetkezett számos más (technikatörténeti) változással (pl. a színesfilm, a szélesvászon, térhatású mozi (kép és hang) bevezetésével). A mozgókép kulturális politikája szempontjából viszont az sokkal fontosabb, hogy a médium (vagy kulturális gyakorlat) történetében bekövetkező változásokat folytonosságként vagy töréspontokként észlelik a kortársak, és milyen diszkurzív alakzatokon keresztül hozzák létre a médium „identitását” (határait, keveredését, specifikusságát).

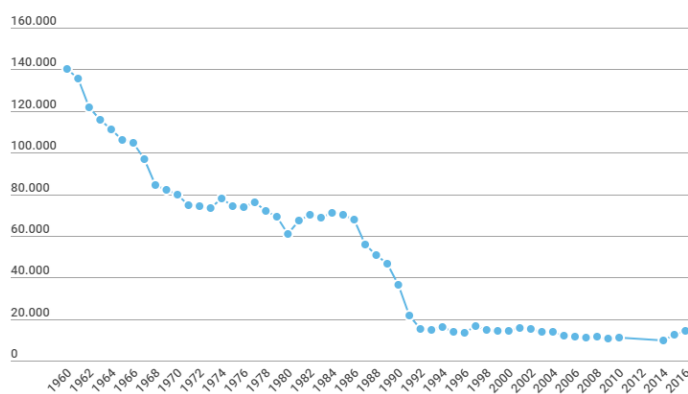
Az a változás, amelynek mi vagyunk ma a szemtanúi, két egymásnak ellentmondó tendenciában foglalható össze:

1. a *film* és a köré rendeződő intézményrendszerek elveszítették kulturális dominanciájukat, korábbi státuszukat a digitális médiumváltás következtében, s ez egyfajta identitáskrizist váltott ki; [6]
2. *mozgóképeket* továbbra is fokozottan növekvő mennyiségben készítenek, terjesztenek és néznek, csakhogy a mozgókép domináns színterei áttevődtek a digitális terekbe.

Az internetes tartalomtípusokat vizsgáló felmérések szerint jelenleg (2016-os adat) az internetforgalom 73%-át mozgóképek teszik ki. [7] Mivel a digitális médiumban a mozgókép definíciója nemes egyszerűséggel a videofájl, a 73% feltehetőleg a videofájlokkal végzett műveletek (letöltés, streamelés, fájlmegosztás, élő közvetítés stb.) adatforgalmának százalékos arányát fejezi ki, ami arra utal, hogy a digitális mozgóképhasználat ismérve a számítógépen végezhető műveletek repertóriumára. Az „online videotartalom” növekedésével párhuzamosan az online filmnézés aránya is növekszik: világszerte az emberek hetente majdnem 6 óra videót néznek átlagosan (2017-es adat, ami 34%-os növekedést jelent az előző évhez viszonyítva). [8] A mozgókép digitális kisajátításának következtében a korábbi formák, gyakorlatok, intézmények háttérbe szorúlnak, a mozgókép domináns gyakorlatai a szemünk előtt változnak meg.

Az egyik drámai változás a mozi mint a mozgókép kitüntetett bemutatóhelyét és mint intézményt érinti. A tévé elterjedése óta ez a második nagy csapás a mozira nézve: a televízióval való versengésből a mozi többek között termékspecifikációval és szinergikus együttműködéssel kászálódott ki. Már a videó elterjedése a 80-as évek végén jelentősen csökkentette a mozibevételek százalékos arányát, a DVD és az „online videotartalmak” elterjedésével ez tovább fokozódott olyannyira, hogy a mozibemutató gyakran pusztán csak marketingeszköz a video-, DVD- és videojáték-eladások növeléséhez. [9] 2010 óta, mióta a mozik világszerte átálltak a digitális vetítésre, maga a mozi funkciója is alapvetően megváltozik: színházi bemutatók, koncertek élő közvetítésének és más kulturális eseményeknek ad helyet a filmvetítések mellett. [10]

Mozilátogatások száma 1960 és 2016 között (ezer alkalom) - (nincs adat a 2011 és 2013 közötti időszakról)



Forrás: KSH

*Mozilátogatások magyar viszonylatban a kiemelkedőnek számító  
1960-as évtől kezdődően. Forrás: Fabók 2017*

## 2. A néző-közönség két történeti genealógiája

A mozi mint a mozgóképek bemutatását szabályozó intézmény és a mozinézés ezzel párhuzamosan történő kialakulása két, egymástól élesen nem szétválasztható genealógiához kapcsolódik. Az egyik a látás és a kép (mint bekeretezett látvány), valamint szűkebb értelemben a mozgókép történeteiből vezethető le (az egymással rivalizáló, egymást lecserélő, magyarázó, egymással „vitázó” képtípusok), ami nem független azoktól a filozófiai, esztétikai és tudományos magyarázatoktól, apparátusoktól és használatoktól, amelyek a képek nézését szervezték. A másik genealógia a nézősége mint társadalmi szerepre vonatkozik, különös tekintettel a nézőközönség történeti kialakulására, vagyis azon intézmények, formák, gyakorlatok történetére, melyek a nézés társadalmi funkcióját megjelenítették és szabályozták. Bár a médiahasználatot gyakran az egyre nagyobb nézői szabadság eléréseként ünneplik – különösen az újmédiás interaktív lehetőségek feltárulásával –, a mozgóképek nézését befolyásoló történeti változások az egyre fokozottabb és szorosabb „testreszabottság” történeteként is leírhatóak a moziközönségtől az egyéni nézőn át az egyéni cselekvőig.

Nem véletlen, hogy a mozi születéseként az 1895. december 28-i dátumot tartjuk számon, s nem a mozgóképek korábbi tudományos célú vetítéseit, s nem is Edison néhány évvel korábbi vállalkozását, az egyszemélyes kukucskáló dobozoknak (kinetoszkópoknak) helyet adó szalonok megnyitását. A Lumière-féle kinematográf a technikailag rögzített mozgóképet fizikailag jelen lévő nézőközönség<sup>[11]</sup> előtt mutatta be, s a továbbiakban ez lett a mozgóképek kiállításának, bemutatásának évtizedeken át tartó, sikeres modellje.

A mozi a nézőközönséget a (különbéle hagyományok alapján meglehetősen differenciált) színházról örökölte: a „mozgófényképszínház” elnevezés a magyarban még az 1950-es években is népszerű volt. A színházi nézőközönség történeti kialakulása a rítus és a színház közös performatív

működéséből érthető meg, mivel a színház történetileg a rituális cselekvés örököse. <sup>[12]</sup> A törzsi társadalmakban a rítus során olyan ismétlődő cselekvéseket vittek színre, melyekkel folyamatosan aktualizálták a mítoszokat, és végrehajtották a kollektív reprezentációk cseréjét. A rítusban való részvétel a társadalom minden tagja számára kötelező érvényű volt, és az abban eljátszott szimbolikus szerepek megegyeztek a hierarchikusan tagolt társadalmi szerepekkel, tehát a résztvevők a mai értelemben véve nem játszottak szerepet. A színházi performansz a rítussal szemben nem egy megváltoztathatatlan előzetes rend <sup>[13]</sup> újbóli színrevitele, hanem a komplex társadalmakban felmerülő, nyitott kimenetelű konfliktusok dramatizált „kipróbálása”. (Nem véletlen, hogy a színháznak a rítusból való kiválása olyan szekularizálódó társadalmakhoz kapcsolódik, mint az ókori görög városállamok vagy a reneszánsz Anglia <sup>[14]</sup>.) A rítusban a közönségnek tanúsító szerepe van, és gyakran maga a közönség is szereplővé válik, helyesebb tehát a rítus résztvevőiről beszélni. A színházban ehhez képest sajátos munkamegosztás történik a színészi és a nézői szerep különválásával. Ez a távolság másodlagossá teszi a közönség tanúsító szerepét és elsődlegessé az előadás sikerültségének esztétikai megítélését.

A színházi nézőközönségben tehát két különféle irány egyesül: egyrészt a rituális vonások a társadalmi kohézió irányába mutatnak (a társadalmi cselekvések szimbolizációja a jelentésalkotás közös horizontját teremti meg; ez a funkció jelenik meg az ókori drámák kollektív szereplőjében, a karban vagy kórusban, valamint a magyar *közönség* és *közösség* szavak közös etimológiájában); másrészt a rítusból kivált performansz vagy előadás – a széthullt rítus által létrejött távolság eredményeképpen – helyet ad az esztétikai ítéletalkotásnak, melynek egyik fontos része például a taps formájában történő tetszésnyilvánítás.

A színházból eredeztethető, fizikailag jelenlévő és az előadáshoz szervesen kapcsolódó nézőközönség fontos szerepet játszott a mozikközönség kialakulásában és meghatározó volt a korai mozi és a némafilm időszakában és később is minden olyan vetítéskor, amikor egy film bemutatása társadalmi eseménynek számított. A mozi intézménye fizikailag jelen lévő nézőközönséget feltételez. Ennek ellenére csak a korai mozira és legfeljebb a némafilm bemutatására jellemzők olyan textuális-narratív formák és intézményes bemutatási gyakorlatok, melyek a nézőközönséggel mint egy bizonyos helyen és időben összegyűlt fizikai tömeggel számoltak, és akár az adott közönségre szabott, lokális bemutatási módokat tettek lehetővé. Bár a klasszikus filmet is moziban nézték az emberek, és a klasszikus elbeszélés is magában foglalt olyan elemeket, amelyeken keresztül a nézőket közönségként szólította meg (különösen a vígjátékban, a musicalben és az attrakciós megoldásokban), a klasszikus film innovációja a néző egyéni megszólítása volt azáltal, hogy a mozgóképet a narratív információ és a néző pszichikai háttartása közti tranzakciós felületté változtatta. A filmnézés így el is válhatott a fizikai nézőközönség jelenlététől, és könnyen kisajátíthatóvá vált a televízió által, melynek a nézőközönsége (akárcsak egy újság olvasóközönsége) fizikailag szétszórta és mediatiszta. Az újmédiás platformokra költözött mozgóképi használatok azt ígérik, hogy a hálózatosság jegyében újra összeszedik a szétszóródott közönséget és maguk a felhasználók kontrollálhatják a közösségépítés egyes fázisait, miközben általuk ellenőrizhetetlen módon sorolják be őket, szabják testre a nézői szokásaikat és árusítják ki

az adataikat. Azok a módok azonban, ahogyan az apparátusok, textuális és mediális formák összeszedik (megszervezik) és szétszórják a közönségüket, a nézés másik genealógiájához tartoznak.

A mozinézés első feltűnő különbsége a színházi nézéshez képest az előadás és a nézés közti szakadék, eltolódás, amire Metz úgy hivatkozott, mint a színész és a néző „elvétett találkája” (amikor a színész jelen van, a néző nincs, és fordítva).<sup>[15]</sup> A technikai rögzítés (a fotográfia) vezette be a bemutatás/befogadás jelenének ezt a megosztottságát, ami a nézői funkció másik genealógiájához, a képek nézéséhez kapcsolódó használatok történetéhez kapcsolódik.<sup>[16]</sup>

A mozgókép mint újfajta képtípus megjelenése sajátos tekintetet hozott létre, a térben és az időben mozgó tekintetet. Ennek technikai feltétele akkor jött létre, amikor az optikai játékok feltalálásával lehetővé vált a mozgás vizuális módon történő szegmentálása. Ily módon a térben és időben mozgó tekintet leválik a fizikai térről, a néző anélkül válik a mozgó nézőpont birtokosává, hogy a teste mozogna. A körpanorámában a látogatónak még egy korlátokkal körülvett emelvényen kellett körbejárnia, hogy a mozgásillúzió és a 360 fokos, a nézőt beborító látványhatás létrejöhessen. A mozgó panoráma már a képet hozza mozgásba a nézőtérrel helyet foglalók szemei előtt azzal, hogy a képtekercset az egyik orsról a másikra csévélik. A térben mozgó nézőpont (alapvetően a térbeli helyváltoztatás szimulációja: a legtöbb mozgó panoráma kedvenc témája az „utazás”) az időt olyan változóként kezeli, melyet a kézi csévelés (a szimulált utazás) sebessége határoz meg.

Ezzel szemben a phenakisztozkóp – mely a celluloidszalagról vetítő mozi modelljévé válik – nemcsak térbeli, hanem időben is mozgó nézőpontot hoz létre. A mozgás már nem kötődik a (szimulált) térbeli helyváltoztatáshoz: a phenakisztozkóp résein bekukucsálva az egymásra következő képek „letapogatásából” jön létre. A kukucsáló szem válik azzá a helyé, ahol a képek megjelenése és eltűnése mintegy összeadódik – a mozgás nincs jelen a vizuális mezőben (ahogy a képek összessége sem), hanem a képek időben való kommunikációjával, az emlékezet által jön létre. A mozgás illúzió, mivel magában a testben konstituálódik, amely úgy viselkedik, mint egy fekete doboz, a mozgás lejátzásának gépezetévé válik.<sup>[17]</sup>

Ily módon a térben és időben történő mozgás eloldódik fizikai határaitól (a térbeli helyváltoztatástól és az idő múlásának kronológiai felfogásától), kiszakítódik a helyhez kötöttség (rituális) rendjéből. Plasztikus, tudati formává válik, melyet a korban gyakran állítanak szembe az állóképek halott merevségével, mozdulatlanságával.<sup>[18]</sup> A *mozgó* képeket kitüntető sajátosság a nem rögzített tér-időbeliség, mely a néző testén keresztül a világhoz való szubjektív viszonyként létesül. A mozgóképek tehát időbeliséggel felruházott képek. A film története úgy is leírható, mint arra tett kísérletek sora, hogy ezt a nem rögzített, virtuális tér-időbeliséget lehorgonyozzák, konkrét hely-időhöz kössék, kisajátítsák, aktualizálják. A mozgókép-bemutatás intézményes gyakorlatai és az ezekhez kapcsolódó nézői formák története szolgál erre bizonyítékkal.

A korai mozi időszaka különösen termékeny ezekben a kísérletekben, amelyek a mozgókép lehetséges befogadási formáit, funkcióit, használatait térképezik fel. Vessünk össze három olyan magyar mozibeszámolót, amelyek a moziélmény és a bemutatás különböző formáit írják le.

a.

„A mozi az eljövendő demokráciának kulturbölcsője. Nagyszerű demokráciával helyezkedik itt el minden rendű-rangú, osztálybéli ember. Úr és szegény, kényes és parfömös dáma, mosóteknő szagu proletárasszony. Tágranyilt szemű mezitlábos gyerek, kimért mozdulatu, nevelőnőnős urigyerek.” [19]

b.

„Tekintsünk be néhány percre egy külvárosi mozi sötét nézőterére. A homályban kidülledt szemek, kidagadt erek, tátva maradt szájak ülnek; a vásznon megjelenő intrikust »gazember, lóköttő, csibész« és hasonló hízelgő kitételek üdvözlík és mikor a nézőtér lámpái fölpislognak, izgalomtól sápadt, veritékes homlokokat, kimerült és beteg, lázban remegő arcokat látunk. Azután hazamennek és álmaikban rablók, gyilkosok, szerelmesek, cowboy-ok és vasúti szerencsétlenségek, rémségek és borzalmak kergetik egymást. Másnap fáradtan ébrednek és a munka, vagy tanulás közben is egyre mozi-remiscenciák, moziizgalmak, kinematográf-élmények foglalkoztatják a fantáziájukat. [...] A szegény, szürke, könnyű életet élő emberben tudattalan, meg nem nevezhető vágy él a rendkívüli, az ő életén túllendülő motívumok után. Ezt a tömegvágyódást elégíti ki a mozi...” [20]

c.

„Ma még csak néma és meghatott szemlélői vagyunk a mozi izgalmas és szenzációs jeleneteinek. Elfojtott lélekzettel lessük pl a jelenetet, amelyben a sivatag fenevadja nekiugrik az afrikai vadásznak, aki a legutolsó pillanatban teríti le a tigris — néző elöl elrejtett, de biztos fedezete mögül. A haladó technika jóvoltából azonban most már mi is résztvehetünk az izgalmas vadászon, anélkül, hogy Afrikába kellene, rándulnunk s testünk épségét kockára tennünk. Az ilyen vadászon a tigris vérszomjasán rohan felénk s amint lőtávolságnyira közeledik, vállhoz emeljük a fegyverünket s leadjuk az első lövést ismétlő fegyverünkből. [...]”

A mozinak újabb bravúrjáról van itt szó. A kinematografikus célokról, amelyekkel mostanában kísérleteznek Londonban. A mozgó célokat: rohanó állatokat, repülő madarakat, az automobilon menekülő apasokat nem a szokásos vásznonra vetítik, hanem papírlapra. A papír mögött alkalmas vastábla van elhelyezve, amely olyaténképen van a vetítógéppel összekötve, hogy az utóbbi azonnal megáll, mihelyt a vastáblát ütés, illetve lövés éri. Amikor tehát hidegvérrel rálövök a rám rohanó oroszlanra, ugyanazon pillanatban megáll a vetítógép s megáll természetesen az oroszlan is, úgy hogy megnézhetem, hol találtam el. Úgy tudjuk, hogy Londonban már részt lehet venni ilyen vadászaton.” [21]

Mindhárom mozibeszámoló az 1910-es évek elején íródott, de egészen eltérő módon képzei el a mozinézőség mibenlétét. Az első részlet a nézőközönség kollektív élményét emeli ki, amely a különböző társadalmi rétegekhez tartozó emberekből az előadás időtartamára valamiféle



közösséget kovácsol. Ennek alapja a közös gyönyörködés (mulatás, szórakozás, érdeklődés) a mozgóképek előadásában mint produkcióban, gyakran hangos tetszésnyilvánításokkal vagy tapssal kísérve. [22] A második beszámoló már magányos individuumokként veszi számításba a nézőket, akik elmerülnek a fikció világában, és teljesen megfélemeznek a bemutatás itt és mostjáról, hogy belső félelmeiket, vágyaikat, fantáziáikat a vászonra kivetítve majdhogynem teljes testi valójukban átléphessenek a fiktív világba. A harmadik beszámoló pedig a nézőtér hadszíntérré (vagy céllövöldévé) való átalakításáról szól. A cikk hosszasan latolgatja annak a szimulációnak a sikerességét, amely szinkronizálhatná a céllövő és az ellenség közti távolságot a moztér és a vetítés paramétereivel (a képen megjelenő katonák változó mérete modellálná a változó távolságot). A leírás a videojáték ősfarmájának tekinthető, amennyiben bevezeti a mozgóképpel való fizikai interakciót és a szimuláció alapelvét. [23]



*Egy nagy mozgófényképszínház közönsége. Forrás: Tolnai Világlapja, 1911.*

A leírások a nézőség háromféle történeti modelljét ragadják meg, melyek a nézői aktivitás/passzivitás különféle kritériumai és a változó bemutatási gyakorlatok alapján rajzolódnak ki. A nézőség ezen háromféle modalitása a mozgókép rögzítetlen tér-időbeliségét más-más módon aktualizálja:

- a.) a performatív modalitásban a mozgóképek előadását megítélő nézőközönség a nézés itt és mostjává fordítja le,
- b.) a fikcionális belemerülés a történet itt és mostját tekinti elsődlegesnek, míg
- c.) a szimuláción alapuló viszony a fizikai interakció azonnali visszacsatolású itt és mostjára koncentrál.

Bár ezek a megfogalmazások a 10-es években születtek, az általuk leírt nézői modalitások más-más történeti időpontban váltak a nézőség domináns gyakorlataivá (az interaktív-szimulációs ráadásul

ki is került a mozi intézményi keretei közül). Szigorú értelemben a második modellt tekintik a mozi történeti paradigmájának, az első és a harmadik bekeretezi és kontextualizálja, és a mozgóképekhez való nézői viszony egyik történeti modelljeként mutatja fel a többi között. A három modell nem kizáró viszonyban áll egymással, inkább arról van szó, hogy a mozgókép történetében olyan technikai vagy textuális innovációt képviselnek, amelyekhez egy-egy korszakban domináns használatok kapcsolódtak. Az egyes modellekre jellemző gyakorlatok között történetileg jelentős átfedések, folytonosságok vannak. Az alábbi táblázat megelőlegezi és összefoglalja a három modell elméleti és történeti leírását.

	PERFORMATÍV	FIKCIÓS	INTERAKTÍV
Történeti megjelenés	korai mozi	klasszikus mozi	posztmozi
A nézés időbeli struktúrája	a nézés itt és mostja	a történet itt és mostja	az interakció itt és mostja
Mozgóképek (bemutatásának) szervező elve	előadás	narráció	algoritmizált szimuláció
Tárgy	varietéjellegű moziműsor	mozifilm	videofájl
Nézői jelenlét módja	fizikai nézőközönség	egyéni néző mint a nézőközönség tagja	a néző mint cselekvő (interaktív felhasználó, játékos)
	kollektív nézőközönség		
Nézői bevonódás alapja	esztétikai tetszésnyilvánítás	fikciós belemerülés	interakció
Visszacsatolás	az előadók és a nézőközönség között	a történet és a néző pszichikai háztartása között	fizikai és a virtuális világ között

Bár a nézőségekre vonatkozó, forrásértékű beszámolók egy részét a magyar mozitörténetből merítem, a nemzeti filmforgalmazási rendszerekben található különbségektől (például az állami cenzúra vagy beavatkozás mértéke) eltekintek, mivel az általam vázolt elméleti-történeti modell általánosabb: a globálisan forgalmazott (de helyi kontextusokban bemutatott és befogadott) mozgókép szórakoztató célú használataira vonatkozik. A némafilm hidalta át a legkönnyebben a természetes nyelvek által szabott határokat (a feliratok fordításával), az interkulturális fordítást a filmmagyarázók és a helyi bemutatási gyakorlatok segítették, ugyanakkor a korai mozi és a némafilm nagyfokú szabadságot biztosított arra, hogy a bemutatás a helyi közösségek igényeinek figyelembevételével és visszacsatolással történjen. A minden paraméterében standardizálódó hangosfilm bemutatása a feliratozással, a szinkronizálással és a cenzurális beavatkozással, a kópiák minőségében és az infrastrukturális feltételek különbségeiben, a vetítőhelyek hierarchiájában (premier-, másodhetes és utánjatszó mozik, normál- és keskenyfilmes mozik) szintén mutatott változást, de a mozifilm textuális-narratív szinten mint önálló alkotás stabilizálódott, így a vetítési és bemutatási különbségek pusztán mellékkörülményeknek bizonyultak (a különbségek nem váltak

az értelmezés részévé). Azzal, hogy a szórakoztató célú mozgókép a mozi mellett más médiumokban is elterjedt (tévé, videó, digitális platformok), a nézői viszony kiegészült olyan (algoritmizált) műveletek sorozatával, melyek kiemelték a filmalkotás befogadását a „narratív kényszer”<sup>[24]</sup> alól, birtokolható és manipulálható tárggyá tették.

## 2.1 Korai mozi: a nézőtér performatív itt és mostja

Kortársak visszaemlékezései szerint az első vetítőhelyeket így reklámozták a vásári kikiáltók: „Itt az ördögös világcsoda! Élő emberek mozognak a falon, egyszerű kifeszített fehér vásznon! Ön látja, hogy élnek és még sincsenek a sátorban. Párisban vannak és Ön Pesten látja őket.”<sup>[25]</sup> A fotografikus nyomrögzítéssel párosított mozgókép-apparátus addig ismeretlen médiahatása a távoli életet közel, a múltat a jelenbe hozta. Makszim Gorkij, aki a Nyizsnij Novgorod-i összoroszági kiállításon látott először mozgóképet – nem a tudományos szekcióban, hanem egy francia zenés kávéházban, amely gyakorlatilag bordélyházként működött<sup>[26]</sup> –, visszatérő módon a mozgóképek elidegenítő, kísérteties hatását emelte ki: „Hideg borzong végig az ember hátán ettől a valamitől, ami nagyon nem hasonlít a való életre [...] Valami természetellenes, egyszínű világba vezeti önöket a képzelet, hangtalan, színtelen, de mozgással teli világba...”<sup>[27]</sup>

A korai mozi olyan bemutatási környezetet teremtett, mely egyrészt lehetővé tette a testi attrakciók (a vidámparki élményekhez hasonló meglepetés, ijesztgetés, sokkolás) kereskedelmi kiaknázását, másrészt megszélidítette, ismerőssé tette a nézők számára megszokott, a színházi és a zenei kultúrából vett bemutatási eljárásokkal. Az a felfogás, hogy a mozgóképeket a moziban nem csupán vetítik, hanem előadják, a némafilm korszakában végig meghatározó volt. Mind a korai mozi mozgóképes nyelve, mind az azt körülvevő előadási intézményes gyakorlatok a nézőközönség itt és mostját, a nézés jelenét hangsúlyozták, ami egyben azt is lehetővé tette, hogy a globálisan terjesztett mozgóképek számára helyi kontextusokat és értelmezéseket teremtsenek és ajánljanak.<sup>[28]</sup>

Az ősmozgóképek mindegyike a **fizikai mozgás** látványos megmutatására törekedett, gyakran a mozgást a kamera, vagyis a nézőtér felé irányítva. Ez nemcsak megnövelte a kép mélységhatását, hanem a néző testére irányuló mozgás mintegy áthidalta a vászon és a nézőtér közti távolságot. A vonateffektus<sup>[29]</sup> mint a mozi alapító mítosza egyszerre egy testi érzékelés megnevezése, mellyel a kép mintegy kinyúl a nézőhöz, a közönségképzésnek a művelete (amennyiben segít pszichológiailag feldolgozni az érzékletet) és reklámfogás a filmkészítők és vetítőhelyek részéről. Ugyanakkor a vonateffektus játékban tartja a nézőket a vászontól elválasztó távolságot, hol az elválasztottságot, hol a kettő közti kapcsolatot hangsúlyozza.



*A munkaidő vége (La Sortie des Usines Lumière à Lyon. Lumière-fivérek, 1895)*



*Milyen érzés, ha elgázolnak (How It Feels To Be Run Over. Cecil Hepworth, 1901)*

A színészi játék (tekintet, gesztusok, mozdulatok) is a vászon és a nézőtér közti „kommunikációt” ösztönzik: a frontálisan a kamera felé forduló színészek a nézőre néznek, kiszólnak, grimaszolnak, ezáltal nyílt teátrális helyzetet teremtenek. A nyílt exhibicionizmus vagy magának a játéknak a kiállítása, megmutatása egy olyan színházi hagyományból ered, ahol a színészi játék virtuozitása nem a szereppel való azonosulásból, a teátrális szituáció elleplezéséből fakad, hanem a nézők által is ismert pózok és mozdulatok készletéből való válogatásból és azok művészi végrehajtásából. [30]

A mozgóképek előadásában nemcsak a színészek vettek részt, hanem olyan szereplők is, akik a nézőkkel együtt a moziban helyezkedtek el. A korai moziban a mozigépész és a vetítógép a nézőtéren kapott helyett, és maguk is a látványosság részei voltak. A kézzel forgatott vetítógép önálló trükkhatások végrehajtására volt képes: mozgásba lendítette az állóképet, szabályozni tudta a vetítési sebességet, komikusan felgyorsítva vagy lelassítva a vásznon megjelenő mozgást vagy visszafelé vetítve a celluloidtekercset. [31] Ebben az időszakban (a mozi első 10 évében) a filmvetítések kb. egyórás programot jelentettek, a műsorszerkezet a varietére hasonlított (kezdetben maga a filmvetítés is a varieté, az orfeum egyik műsorszáma volt), vagyis vegyes

műfajokból épült fel (aktualitásfilmek, trükkfilmek, burleszkjelenetek, rekonstruált híradók, utazási filmek, egzotikus tájak és helyszíni felvételek, akrobataszámok stb.). Ugyancsak a nézőtér ten tevékenykedett a filmmagyarozó vagy a konferanszié is – akinek a munkájáról magyar viszonylatban kevés, pusztán említés szintű forrás maradt fenn –, valószínűleg az egész estés játékfilmek megjelenésével kopott ki a mozikból.



A pozsonyi Elektro-Bioskop heti műsorprogramjai (1905, 1907). Forrás: OSZK Kisnyomtatványtár.

A műsorprogram összeállítása egyfajta vágói vagy szerkesztői feladatot jelentett; a moduláris struktúra pedig megelőlegezte a tévé műsorprogramjának a logikáját (vagy az internetes videókból egyénileg készíthető lejátszási listákat), vagyis a különböző hangvételő, stílusú műfajok egymás mellé rendelését. [32] Karinthy berlini mozitudósításában így parodizálja a műsorszerkesztés ezen nivelláló működését: „... unalom és szalmacséplés, a német császár lovon, a német császár gyalog, a német császár négykézláb, Maxi bolhát keres és feldönti az állványt (zene: Wagner Feuerzauber-je), Prince-n keresztül megy az automobil és lemángorolja az anyósát (zene: Shumann, Opus 2.), Linder becsapja a rendőröket és felmászik egy gödör tetejére (zene: Berlioz, Flüchtiger Gedanke), aztán megint a német császár ruhában, a német császár uniformisban, a német császár a ház

tetején, a német császár a kéményben, a német császár egészben és külön, a német császár orra, mert olyan közel jött a géphez, hogy csak ezt látni belőle.” [33]

A korai műsorszerkesztésre jellemző változtatások, módosítások a némafilm időszak végéig fennmaradtak. Hevesy Iván 1927-es, a pesti filmkultúrát dokumentáló írásában [34] részletesen ismerteti azokat a műveleteket, amelyeken át kellett esnie a filmnek, mielőtt egy pesti moziban bemutatják volna. Hevesy szerint a mozik közti gyilkos konkurencia, a cenzúra és a nézői igények figyelembevételével folyamatosan átvágták a filmeket: megrövidítették, megváltoztatták a ritmust, magyarázó feliratokat tűztek be, megváltoztatták a képek sorrendjét, jelentéseket hangsúlyoztak vagy tompítottak, stb. A moziigazgató és a mozi alkalmazásában álló filmdramaturg (akinek a feladata a filmet a helyi közönség számára vetítésre előkészíteni, a feliratokat lefordítani) Hevesy szerint sokszor az alkotás esztétikai autonómiáját áthágva ténykedett: „Ha egy filmkölcsonzó megvásárol [egy] filmet, vagy a filmszínház előadásra köti, akkor azzal éppen úgy kénye-kedve szerint bánhat, mintha egy vég vásznat vásárolt volna. Az író, a scenáriumíró és a rendező megkomponálták a filmet és erre jön a mozidirektor és vagdossa, kurtítja, változtatja, ahogy neki jól esik.” [35] Hevesy elismeri, hogy a változtatások egy része kikerülhetetlen, és olyan példáról is beszámol, amikor a mozidramaturgok ötletesen és „művészien” oldották meg a feladatot.

Ugyancsak az „indokolt” beavatkozások közé tartozott a mozgókép élő zenei kísérete. Míg a korai időkben vagy a falusi mozikban legfőképpen mozizongoristák vagy más szólóhangszeren játszó zenészek kísérték (ugyancsak jellemző volt a gépzongora vagy a gramofon használata), az egész estés játékfilmek megjelenésével a premiermozikban 10-16 fős szerződött zenekar működött, melyet a mozi alkalmazásában álló mozikarmester dirigált. Arról, hogy milyen alapelvek mentén és milyen segédanyagokból készítették elő a zenei kíséretet, számos új történelmi kutatás áll rendelkezésre. [36] A legtöbb magyar forrás a némafilmzenével kapcsolatban a kísérő zene és a film közti hangulati összehangolást kifogásolja, a mozipublikum elégedetlensége a zenével humoros kuplék és darabok állandó tárgya lett (akárcsak a fenti Karinthy-idézetben). Jelen tanulmány szempontjából a kísérő zene jelentősége abban áll, ahogyan a mozgóképvetítést élő, performatív eseménnyé változtatta. Ezzel nemcsak megszelídítette, ismerőssé tette a médium idegenségét, értelmezte és kontextualizálta a mozgóképet, hanem jellegzetesen helyi összefüggésekre fordította le a globálisan forgalmazott filmeket.

A mozgóképek előadasként való bemutatása azt jelentette tehát, hogy a kreatív és narratív ágencia nem korlátozódott a filmkészítőkre, a korai időkben a mozigépész és a filmmagyarázó, a későbbiekben – a némafilmkorszak végéig – a filmdramaturg és a zenekar is jelentősen hozzájárult a bemutatás kontextusának a megteremtéséhez. Hogy mennyire átítatta a színházi kontextus élő eseményjellege a vetítéseket, arra jó példa a 10-es évek elején a magyar mozikban elterjedő kinemaszkeccs műfaja. A kinemaszkeccs egyes mozikról vetített és színpadi jelenetekből állt: a nézők „előben” is találkozhattak a mozivásznon felbukkanó színészekkel, akik a színpadon tovább játszották a szerepüket (az is előfordult, hogy a mozgóképen és a színpadon

szereplők nem egyeztek meg). A nézőtér itt és mostját és a vászon idejét ma már különösnek ható játékokkal kapcsolták össze. [37] A moziélményről beszámoló korabeli cikkek, versek, dalok arról tanúskodnak, hogy a nézőtér legalább annyira fontos helyszíne volt a mozinak, mint a vászon.

## 2.2 Klasszikus mozi: a történet fiktív itt és mostja

Amit a 70-es évek filmelmélete [38] a mozinézőség klasszikus paradigmájaként kidolgozott, az csupán csak az egyik történeti módja annak, ahogyan az emberek a moziban az idők során filmet néztek. Ebben a paradigmában elveszik a filmnézés kollektív élménye, egyszeri itt és most jellege. Az alkotás esztétikai autonómiája, határai viszont megszilárdulnak, ugyanakkor a „klasszikus film” [39] egy sajátos elbeszélési modalitás kialakításával teret ad az individuális nézői érzéletek, vágyak, félelmek és a vászonon megjelenő képi minőségek és események közti szimbolikus tranzakciónak. A klasszikus elbeszélés (vagy másként klasszikus hollywoodi narráció) megjelenése és elterjedése egyik fontos eleme az új nézői minőségnek, de más intézményi és bemutatási változások is hozzájárultak a kialakulásához.

Az 1910-es évek elején megjelent egy új terméktípus, az egész estés játékfilm és még abban az évtizedben fokozatosan elkezdte kiszorítani a varieté típusú műsorszerkezetet. [40] Akárcsak a mozipaloták megépítése, a játékfilm bevezetése is (vagy a „mozidarab”, ahogyan a kortársak nevezték) a mozi „megnemesítéséért” folytatott küzdelem része volt. Az amerikai stúdiók az olcsó nickelodeonok közönségének kiszélesítését, a középosztály meghódítását tűzték ki célul, a magyar filmgyártás a mozi felemelését az olcsónak gondolt tömegszórakoztatás szintjéről a nemzeti irodalomhoz tartozó művek adaptációjával gondolta végrehajtani. A játékfilm, vagyis a fikciós film megjelenése legalább egy évszázadig meghatározóvá vált a film történetében: benne összpontosultak a mozgóképben megnyilvánuló kreatív és művészi energiák.



*Omnia mozgóképpalota hirdetése. Forrás: Színházi Hét, 1912/28.*

A színészi játék az új elbeszélői modalitással egy időben változik meg: a nézők exhibicionista megszólítása helyett visszafogottabb, „realista” játéktípus terjed el, melynek elsődleges célja a fiktív karakter megteremtése, a színész és a szereplő egyé olvadásával. A színészek lemondanak a pózok és mozdulatok konvencionális használatáról, ehelyett kellékeket használnak és olyan realista színezetű részleteket, melyeket „a valós emberek aprólékos megfigyelésével” [41] sajátítanak el. A vászon már nem képez átjárót a nézőtérhez, a színészeknek tilos a kamerába nézniük. Amikor a kamerába nézés a musicalekben újra felbukkan, a tekintet tárgya a valós nézőközönség helyettesítőjeként működő fiktív közönség lesz. [42] A történet a karakter elsődlegességére épül,

amit a pszichológiai motiváció és kauzalitás biztosít.

Buster Keaton *Ifjabb Sherlock* (Sherlock Jr., 1926) című filmjében érdekes átmenetet figyelhetünk meg a vászon szerepét illetően a korai és a klasszikus mozi között. A mozigépész álmában belép az általa vetített film történetébe, amely a mozigépész álmodó-fantáziáló tekintetében átváltozik: azzá válik, akivé a való világban szeretne lenni, híres detektívvé egy igazi detektívtörténetben. A vászon vágyteljesítő logikája azonban felfüggesztődik, amikor fizikailag is be akar lépni ebbe a világba, mivel minduntalan kihajítják onnan. Aztán egyszer csak a nézőtéren feltehetően a mozigépészre néz, aki jelenetet vált, és így végre sikerül a belépés a fiktív világba. A mozivászon tehát a vágyak (és félelmek) logikája szerint működik, de itt még a nézőtérről felügyelik.



Behatolás a fikcióba: Buster Keaton *Ifjabb Sherlock* (Sherlock Jr., 1926)

Míg a korai moziban a színészek típusokat testesítettek meg, a klasszikus elbeszélés (és az elbeszélés más változatai is) a pszichológiailag motivált karaktert állítják előtérbe. A mozgóképen megjelenő fizikai mozgások, beleértve a szereplő mozgását, valamint a képi minőségek a narratív információ hordozóivá válnak. A néző azonban nem pusztán a történet kognitív összefüggésekben leírható feldolgozója, értelmi műveletek végrehajtója, hanem saját pszichikai energiáival „táplálja” a fikció kiépülését, amit már a korabeli cikkek is „belevetítésként”, „beleérezésként” írtak le. [43]

Szemben a korai mozi külső narrációjával (a feliratok, a filmmagyarázó, a zenei kíséret értelmezték és előadták az ismert történetet) az egész estés játékfilm belső narrációt használ, vagyis a beállítások egymásutánisága, térbeli, időbeli és oksági viszonyai hozzák létre a történetet. A vizuális narratív eszközök két különböző szinten és módon tesznek szert elbeszélő funkcióra. Diegetikus minden olyan eszköz, amely a történet világának az észleléséhez kapcsolódik, amit a szereplők maguk is észlelhetnek vagy tudnak, és a nézők tudomására hoznak. A történet ily módon mintegy feltárul a néző előtt, a többi médiumhoz képest különös észleleti gazdagsággal párosulva. A nondiegetikus eszközök nem a történet jelenéhez kapcsolódnak, hanem egy fölérendelt instanciához, a történet manipulációjának, elrendezésének szintjéhez a kihagyások, sűrítések, suspense, flashback, aláfestő zene, keresztvágás technikái által. A kamera (és a hangosfilmben a diegetikus hang) a nézőt elsősorban megtettesült észlelőként pozicionálja a



diegetikus világban, míg a nondiegetikus eljárások az észlelt világot és eseményeket jelentéssel ruházzák fel – olyan jelentésekkel, melyek a narratíva szimbolikus ökonómiájából adódnak, vagyis az események elrendezéséből és a történet zárlatából. A klasszikus fikciós film alapvető nézői paradoxona ez: Hogyan lehetek jelen egy olyan történetben (hogyan észlelhetek egy olyan történetet), amely már lezárult? Míg a korai mozi főként a mise-en-scène teatrális elemeivel (díszletek, színészi játék) és trükkökkel állította elő a fikciót, a klasszikus elbeszélés fikciós modalitása a nézői tudat szintjén jön létre, az észlelés és a tudás között létrehozott szakadék megteremtésével és áthidalásával. A filmes fikció nézője egyazon pillanatban jelenbeli észlelője és az utólagos perspektívából lehetséges értelmezője a fiktív világnak. [44] Ezt a szerkezetet az 1940-es évek film noirjaiban és a rokon műfajokban nyíltan is színre viszik a homodiegetikus narrátorok gyakori színre léptetésével, akiknek visszatekintő elbeszélése és kettős – szereplői és elbeszélői – perspektívája keretezi a filmet. [45]

Nézzünk erre egy alkalmas példát Hitchcock *Szédülés* (Vertigo, 1958) című filmjéből. Arról a jelenetről van szó, amikor Scottie, az exnyomozó megfigyeli a nőt egy étteremben, akit itt lát először, és akiről ki kell derítenie furcsa viselkedésének az okát. A jelenet elején Scottie még távolról figyeli a helyiség belső termében vacsorázó nőt, aztán a nő feláll, és a férfi felé halad. Egymás felé néznek, de a jelenet úgy van összevágva, hogy a tekintetük sohasem találkozik. A néző nemcsak azt látja és hallja, ami a helyszínen történik, hanem a szereplőkhöz képest többlettudásra is szert tesz. A beállítások képkihágata, sorrendje, időtartama, a diegetikus hangokat elfedő, erősödő nondiegetikus zene, a kamera légiés siklása (amikor a nő a férfi felé halad) olyan konvencionális jelek, melyekből a néző biztos tudja, amit a szereplők még nem is sejtnek, hogy Scottie nemcsak megismerte a nőt, hanem ráismert, végzetesen szerelmes lett belé. Akárcsak a jelenetbeli férfi és nő „elvésett találkája”, a néző és a szereplők közt is egy ilyen aszimmetrikus viszony jön létre: a néző jelen van (hiszen észlel), de a jelenetről való strukturált tudása szétfeszíti a puszta jelenlétet.



„Elvétett találka” (Hitchcock: *Szédülés* [Vertigo, 1958])

Textuális-narratív szinten a Hitchcock-filmek nyújtják a klasszikus mozinézőség legszemléletesebb kivonatát. A néző feladata a narratív rejtély megoldása – gyakran magának a

nézőségnek az explicit tematizálásával (*Hátsó ablak* – Rear Window, 1954), az észlelés mint a tudás forrásának az elbizonytalanításával (*Londoni randevú* – The Lady Vanishes, 1938), a közönség ellenőrző tekintetének a bekapcsolásával (*Észak-Északnyugat* – North by Northwest, 1959) vagy egy olyan fiktív történetbe való belemerüléssel, melyet a háttérből irányítanak (*Szédülés*). Hitchcock gyakran beszélt a közönségről szadisztikus összefüggésekben, mint akit meg kell regulálni, saját megfogalmazása szerint a közönséget rendezte, nem a színészeket. [46] Számára a néző is a „rendelésre készült tanú” szerepét töltötte be, mint Scottie a *Szédülés* történetében.

Természetesen nem minden, a klasszikus elbeszélés szabályai alapján készült film ad egyformán felületet a nézői belemerülésnek. Az olyan műfajok, mint a musical, a vígjáték vagy az akciófilmek visszatérnek egy betét erejéig vagy a film szervezőelvét tekintve az előadás prezentációs módjához: ezekben az esetekben a klasszikus narrativitás meggyengül és laza epizodikus struktúrává alakul át. Másrészt a klasszikus elbeszélés alapelveit követő filmet is lehet olyan előadásként nézni, ahol a fizikai nézőközönség reakciói szerves részei a befogadásnak.

Bár a klasszikus elbeszélés a 10-es években dominánssá vált az amerikai filmtörténetben, az európai filmben csak később jelent meg (a magyar filmtörténetben az 1930-as években vált dominánssá, bár az amerikai stílus bevezetését az újságcikkek már a 10-es évek végétől sürgették [47]). Az európai játékfilmek más narratív eszközökön alapultak, mint például a hosszú beállítás és a totálképek gyakori használata. A teljes műsoridőt betöltő játékfilmek bevezetése azonban itt is megváltoztatta a moziba járási szokásokat. A mozik megpróbálták rászoktatni a nézőket, hogy pontosan érkezzenek a vetítés elkezdésekor, míg a varietéprogramok nézői a folyamatosan ismétlődő előadások közben érkeztek és távoztak. A jól elhatárolható kezdettel és véggel rendelkező narratív film hozzájárult a mozgóképi alkotás mint zárt, egységes mű fogalmának a kialakulásához, ahogyan ma értjük a film fogalmát. A hangosfilm tovább erősítette a film mint szilárd határokkal rendelkező, egyedi alkotás elképzelését azzal, hogy standardizálta a vetítési sebességet. Mivel a hangosfilmet a kép és a hang közti rögzített szinkronizációs pontok határozzák meg, a hangosfilm ellenállt a némafilm vetítést előkészítő és meghatározó bemutatási praktikáknak. A hang szinkronizálása a mozgóképpel (például az ajakszinkron esetében) „totális” kontrollt gyakorolt a kép és a hang közti viszonyok fölött.

## 2.3 Posztmozi: az interakció itt és mostja

A posztmozi terminusa, különösen angol nyelvű előfordulásaiban (post-cinema) olyan ernyőfogalom, amely a korábbi mozgóképi modellekkal való folytonosságok és szakítások sokféle oldalát megnevezheti. A digitális váltás legalább négy szinten változtatja meg a mozgóképekhez való viszony mediális-technikai-befogadói alapját:

- a digitális kódolás leváltotta a filmfelvétel fotokémiai folyamatát: a filmek digitális fájlökká váltak (még akkor is, ha az elsődleges rögzítés fotokémiai úton történik, amit aztán átírnak digitális formátumra);

- a mozgóképek terjesztése és hozzáférése egyre inkább a digitális formátumokra és a digitális terekre <sup>[48]</sup> korlátozódik;
- a digitális interfészek dominanciája elérte a mozikat is a digitális vetítésre való áttéréssel; ezen túl a képernyőméretek és -fajták változatossága a mobiltelefontól az okostévéig és a keretek és határok nélküli 3D-s VR terekig a mozgóképekhez való viszony észlelési kereteit is megváltoztatják;
- a „passzívként” megbélyegzett hagyományos mozinézési formákat leváltják az interaktívnak nevezett formák.

Posztmozin a továbbiakban azt a fenti tényezőkkel összefüggő nézői modalitást értem, ami abból fakad, hogy a mozi és a játékfilm korábbi modellje elveszítette kitüntettségét, mivel a mozgóképek nézése szétszóródott különböző médiaformátumokba és platformokra, és a nézést a velük végezhető (algoritmizált) műveletek egész sora egészíti ki vagy rendeli maga alá. Ez a situáció a hagyományos körülmények között, moziban nézett játékfilmek befogadására is visszahat. <sup>[49]</sup> A televízió által sugárzott mozgóképek természetesen már jóval korábban meglazították a nézői viszonyt. De bármennyire is szétszórt és szórakozott a távirányítóval felfegyverzett tévéző figyelmé, még mindig nézőként viselkedik, és erre a tévébemondók régebben figyelmeztették is, amikor „kedves nézőinkként” szólították meg. A digitális eszközhasználat elterjedésével a nézői funkció egyre inkább keveredik a filmkészítői tekintettel és a fizikai (értsd: motorikus) interakción alapuló cselekvéssel, vagyis a néző játékosként, felhasználóként, fogyasztóként válik nézővé. A szelfizésben, a videoblogolásban, a participatív filmkészítésben a kamera előtti és kamera mögötti tekintet ugyanazon személyhez kapcsolható, s a saját kép(más) feletti kontroll egyre jobban kiterjeszhető. Jó példája ennek a kamera digitális kijelzője, mely az azonnali visszacsatoláson keresztül azonnali beavatkozást tesz lehetővé a film készítője számára.



*Participatív filmkészítés: egyszerre a kamera előtt és mögött lenni.*

A „tisza” nézői viszony megszűnése azzal is magyarázható, hogy a digitális kép szigorú

értelemben véve nem kép, a számítógép olyan eszköz, amely képes a képek szimulálására <sup>[50]</sup>, de a képeket nem „leképezi” analóg módon, hanem kiszámolja, s ezzel végtelenül manipulálhatóvá teszi: a *Mona Lisa* digitális reprodukciója nem más, mint az eredeti festmény fény- és színértékeinek digitális információvá való alakítása. Bármilyen input vagy fájl típus, információhalmaz digitális képpé alakítható a megfelelő algoritmussal. Ily módon a kamera mint filmfelvevőgép is kiküszöbölhetővé válik, a felvétel általi rögzítés pedig pusztán adatforrássá. Jacques Aumont a digitális mozgóképet képnek nevezi ugyan (amennyiben az képként, látványként viselkedik), de szembeállítja a beállítás fogalmával: „a beállítás felelősséggel tartozik a világnak, a kép csak a többi képnek tartozik felelősséggel”. <sup>[51]</sup> Végül soron ez azt jelenti, hogy a digitális kép megszűnik rögzítő médiumként működni, legalábbis a múlt nyomait őrző, azt felvétel útján rögzítő médiumként. (Amit a digitális mozgókép „rögzít”, az inkább a programozhatóság körében definiált invenció vagy kreativitás eredménye.) Ezzel az analóg módon rögzítő technikai médiumok (fotográfia, fonográf és a filmfelvevőgép) majdnem kétszáz éves története bekereteződik. <sup>[52]</sup>

A digitális mozifilm nem hozott létre új formát, új nyelvtant, megjelenésében az effektusokká változtatott analóg eljárásokat utánozza. A mozinézői tekintetben azonban a mozgókép megváltozott tárgyiasságából adódóan áthatja az interaktív tapasztalat, s ami ma többek között élvezetessé vagy unalmassá teszi a moziélményt az, ahogyan az óriási tévéképernyőkön a néző felismeri a szoftvert a mozgóképek mögött.

A posztmozi a film történetmondó médiumként való meggyengülését is maga után vonja. Úgy tűnik, hogy a mainstream játékfilm az utóbbi évtizedekben elveszítette azt a kreatív és művészeti energiát, potenciált, mellyel nézők tömegeinek a figyelmét megragadta, és képes volt a nyilvánosság fontos fórumává válni. Ezek a kreatív energiák meglátásom szerint átkerültek a tévésorozatokba és a webes platformokra, a művészeti innováció pedig múzeumi terekben, galériákban bemutatott mozgóképek készítésébe. A hollywoodi film talán utolsó erős hulláma épp a klasszikus elbeszélés felbomlását diagnosztizálta a 90-es évek komplex, moduláris narratíváiban. Ezek a játékfilmnek azon kereteit feszegették, amelyek a 10-es években jöttek létre, s amelyek hozzájárultak a zárt filmalkotás képzetének kialakulásához és a nézői belemerülés elmélyítéséhez. A moduláris narratívában a néző a narrátor cinkosává válik, ha nem is vele egyenrangú, de hasonló feladatokat kell megoldania: újrendezi vagy elrendezi az események sorrendjét (időfelbontásos narratíva), alternatív történeteket és cselekményszálakat hasonlít össze (elágazó narratíva). A klasszikus elbeszélés a késleltetésre épít, és a halasztásból fakadó narratív élvezet a zárt filmalkotás egységességét erősíti. A moduláris narratíva befogadója inkább „rejtvényfejtő”, mintsem néző. <sup>[53]</sup> A hipertext alapelveihez hasonló moduláris narratívák szellemében a „hagyományos” lineáris narratíva pusztán csak egyik lehetséges útvonalnak tűnik a sok közül, amelyek akkor válnak lehetővé, ha a befogadó interakciót létesít a szöveggel.

A „néző” ezen „végrehajtói hatalmát” tovább fokozzák az interaktív filmek és a videojátékok,

amelyekben a nézés fizikai cselekvéssel kapcsolódik össze. A kézi beavatkozást a nézés itt és mostjában hajtják végre a játékosok, de ennek eredménye a virtuális valóságban észlelhető változásban mutatkozik meg. A virtuális valósághoz való hozzáférés a játékos interakcióján keresztül lehetséges. Az egyik különbség a klasszikus film fiktív világa és a videojáték virtuális világa között, hogy a játékos nem pusztán észleli a virtuális világot, hanem kinesztetikusan (a saját test meghosszabbított mozgásával) és manuálisan képes beavatkozni abba. Videojátékot játszani azt a „képességet” jelenti, hogy a játékos „a szimbolikus vizuális információra precízen időzített manuális reakcióval felel”. [54] Míg a fikciós film a nézői észlelés itt mostját a tudás strukturált idejévé változtatja (pl. az események manipulációjával, késleltetéssel, suspense-szel), a videojátékban a játékos fizikai teste és mozdulatai, valamint a virtuális világban végrehajtott változások között jön létre strukturált interakció, melyet a játékszabályok rögzítenek. Az észlelés és a tudás (vagy az észlelés és a jelentés) közti viszony mellett itt az észlelés és az akció, a cselekvés közti viszonyra helyeződik a hangsúly. Az élvezet forrása a virtuális világban meghosszabbított test feletti kontrollban rejlik.



*Az észlelés és a cselekvés közti strukturált interakció a videojátékban.*

Christian Metz a fikciós film nézőjéről szóló elméletében hosszasan részletezi, miért is van szükség arra, hogy a moziban a néző felfüggeszsen mindenféle, cselekvésre irányuló akaratot. Metz szerint az alvással és az álommal szemben az éber állapotra az jellemző, hogy a külvilágból észlelt benyomások motoros válaszokban sülnek ki, amelyek a valóságoként észlelt világ megváltoztatására irányulnak. Az álomban – és ehhez hasonlóan a mozi sötétjében – az észlelést nem követi cselekvés, hanem az észleletek „visszaszállnak önmagukba”. [55] A néző demobilizálása, az észlelés és cselekvés közti kapcsolat megszakítása a feltétele a fikciós belemerülésnek.

Meglepő módon már a korai mozi egyik többszörösen újrahasznosított témája a moziban való megfelelő viselkedés (a demobilizált nézés) kialakítása volt. *A falusi találkozás a kinematográfjal* (The Countryman and the Cinematograph vagy The Countryman's First Sight at the Moving Picture Show. R.W. Paul, 1901) vagy *Jócsi bácsi a mozgófénykép-előadáson* (Uncle Josh at the Moving Pictures Show. E. S. Porter, 1902) azt a tudatlan alakot parodizálja, aki mintegy nem érzékelve a

határt a nézőtér és a vászon között, megpróbál beavatkozni a vászon világába, s végül az illúziót létrehozó apparátus anyagi eszközeibe (vászon és a vászon mögött elhelyezkedő vetítőgép és mozigépész) gabalyodik bele.

Azzal, hogy az interaktív film és a videojáték (ahogyan a YouTube-on való böngészés vagy a közösségi oldalakon történő videók nézése is) kapcsolatot teremt a fiktív világ észlelése és a „manuális reakció” között, megbontja mind az esztétikai távolságtartáson alapuló és az előadást megítélő tetszésnyilvánítást, mind a történetbe belemerülő fikciós nézői viszonyt. A nézést passzívként megbélyegző interakció azonban pusztán csak újradefiniálja az aktivitás mibenlétét, és közben lemond a nézői viszonyhoz kapcsolódó számos előnyről. Míg a narratívák például viszonylag lezárt történetet prezentálnak, amely egyfajta közös horizontot kínál az eseménysorozat értelmezéséhez, a szimulált világban semmi visszavonhatatlan nem történhet, a cselekvések ismételhetőek és javíthatóak az azonnali visszacsatoláson keresztül. Bár maguk a játékok is használják a fikciós történeteket, amikor fiktív karakterekkel benépesítik a virtuális világot, ezek elsődleges funkciója a szimuláció, nem pedig a fikció. (A játékos számára a fikcionális karakter megszemélyesítése a „precízen rögzített manuális reakciókon” keresztül lehetséges.) A szimuláció elsősorban nem jelentéseket, hanem tapasztalatokat kínál arról, hogy hogyan működik a világ és hogyan működtethető. Sok videojáték kifejezetten a munka, a termelés, a teljesítmény és a felhalmozás célracionális leple alatt (pontgyűjtés, küldetés teljesítése) teremti meg a szórakozás, a játék lehetőségét. [56]

Innen is ered a részvétel parancsa napjaink vizuális kultúrájában, az akció és az intervenció ösztönzése. A mozgóképek viszonyában az interakció először a hagyományos filmkészítés, -bemutatás, -terjesztés munkamegosztásának újra leosztását jelentette a felhasználók, a szoftverek és a nagy médiakonzernek között. A nézőség hagyományos formáinak a helyét átveszik a know-how, a procedurális tudás felhasználói technológiái. A film mint zárt alkotás határai újra feloldódnak az olyan műfajokon keresztül, mint a remix, a remake, a mémek, gifek stb.

### 3. Konklúzió

Természetesen a mozgóképekhez való nézői viszony számos más történeti formája is elkülöníthető a fentiekben említettekén kívül (a dokumentarista, a kísérleti, az avantgárd, de még a művészfilmes gyakorlatok nagy része is másfajta nézői viszonyokat feltételez). Jelen írás célja az volt, hogy a mozinézést mint a mozgóképek nézésének a 20. században domináns formáját a mozi előtti (pontosabban egy másfajta nézői élményen alapuló korai mozi) és a mozi utáni (a posztmozi) nézőpontjából vegye szemügyre. Ez a három nézői viszony a mozgóképnézés *domináns* kulturális technológiáinak számítanak, amennyiben bizonyos történeti korszakokban és konkrét bemutatási gyakorlatokban intézményesültek, és más nézési módokkal szemben előnyben részesültek. Mint a mozgókép médiuma által létrehozott rögzítetlen tér-időbeliség aktualizációi, mindhárom kijelöli a nézői élmény itt és mostját mint az előadás, a fikcionális belemerülés és az interakció tér-idejét azáltal, hogy a mozgóképi észlelést magára az előadásmódra irányítja, vagy a tudással (fikció), vagy

a cselekvéssel (szimuláció) kapcsolja össze.

Jó okunk van azt feltételezni, hogy a három időbeli struktúra (a közösségi élményként definiált nézés itt és mostja, az individuális belemerülés itt és mostja, az azonnali válasza alapuló interakció itt és mostja) a társadalmi tereket kijelölő társadalmi viszonyok lenyomata is egyben. Mindhárom kulturális technológia másként definiálja a mozgóképet mint tárgyat (előadás, játékfilm mint zárt alkotás, interaktív interfészen keresztül hozzáférhető videofájl), és máshol lokalizálja a kreatív és narratív ágencia helyét (előadás, narráció, szimuláció). Minthogy a mozgókép története még egyáltalán nem zárult le, a mozinézőség történeti, letűnőben lévő paradigmáinak értékelése feltehetően új szempontokkal bővül a mozgóképhez való új típusú viszonyok megjelenésével. Az már most világosnak látszik, hogy a filmtudománynak túl kell lépnie a film (azaz a fikciós zárt alkotás) határain ahhoz, hogy a mozgóképekhez való viszonyban és a nézőségben bekövetkező történeti változásokról – köztük az interaktív és szimulációs viszonyon alapuló digitális mozgókép lehetőségeiről – számot tudjon adni.

## Jegyzetek

1. Lásd ehhez Babits és a korai (magyar) mozi című tanulmányt. *Apertúra*, 2016. tél. URL: <https://www.apertura.hu/2016/tel/fuzi-babits-es-a-korai-magyar-mozi/>
2. A korabeli újságokban több hirdetést is találunk (1909, 1911), melyek sátormozikat kínálnak eladásra. Például: „Világhírű Narten bioskop, egy ezer személyre berendezve, (utazó sátor), saját gőzgépes villanyteleppel, hatvanezer méter képpel, teljes berendezéssel, személyzettel, szóval minden hozzávalóval bérbeadó.” (*Pesti Hírlap*, 1909. április 6.) A *Népszava* 1912. március 1-jei száma közli azon mozik névsorát, melyek a március 4-i, általános választójogért szervezett tüntetés agitációs plakátját bemutatták. A listában szerepel egy Kálvária téri „Bioskop-sátor”.
3. Ezt a váltást saját, az első éves egyetemi hallgatók körében végzett felméréseim, valamint Hartai László kutatása is igazolja. Hartai László: A zék, az alfák és a filmoktatás. *Apertúra*, 2018. tél. URL: <https://www.apertura.hu/2018/tel/hartai-a-zek-az-alfak-es-a-filmoktatasi/>
4. Érdekes tanulságokkal szolgálhatna az elnevezések és a fogalmak megszilárdulásának bonyolult útját feltérképezni a különböző nyelvekben, de itt nem lehetséges. Nyilván, míg a mozgóképet szórakoztatási céllal csak a moziban mutatták be, addig a „film” és a „mozi” kifejezések szabad variációja nem okozott különösebb nehézséget, bár a magyarban a mozi elsősorban a vetítőhelyet jelentette, csak manapság kezdett elterjedni 'filmalkotás' jelentéssel történő használata, leginkább a szlengben.
5. André Gaudreault – Philippe Marion: *The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age*. Ford. Timothy Barnard. Columbia University Press, 2015.
6. Sok más tünet mellett, ennek egyik jele abban mutatkozik, hogy a korábbi filmes intézmények átnevezték magukat vagy a mozgókép, vagy a média tágabb területére való utalással, például Film and Media Society (2002).
7. Cisco Visual Networking Index: Forecast and Methodology, 2016-2021. URL: <https://www.cisco.com/c/en/us/solutions/collateral/service-provider/visual-networking-index-vni/complete-white-paper-c11-481360.html>
8. The State of Online Video 2017 (Limelight Networks). URL: <https://www.limelight.com/resources/white->

9. 2004-ben például a hollywoodi stúdiók játékfilmgyártásában csak 21%-ot tett ki a mozibevétel. D. N. Rodowick: *The Virtual Life of Film*. Harvard University Press, 2007. 27.
10. Lásd ehhez Gaudreault – Marion: i m. 44.
11. Siegfried Zielinski úttörő kutatása szerint a 19. század második felében a mozi és a televíziós mozgóképekre irányuló innovációk fej-fej mellett haladtak. Abban, hogy ebből a versengésből ideiglenesen a mozi került ki győztesen, meglátásom szerint nem kis szerepe volt annak, ahogyan a 20. század elején a tömeg fogalmának – a szociális mozgalmakat kísérő – új, pozitív értelmezése megjelent. Lásd erről írásomat: Face or Ornament of the Masses? Balázs with Kracauer. In *Wissen – Vermittlung – Moderne. Studien zu den ungarischen Geistes- und Kulturwissenschaften um 1900*. Szerk. Csongor Lőrincz. Köln – Weimar – Wien, Böhlau Verlag, 2016. 365-389.
12. Itt és az alábbiakban Jeffrey Alexander antropológiai és kultúrszociológiai magyarázataira támaszkodom: Jeffrey C. Alexander: A társadalmi performansz kulturális pragmatikája: ritualitás és racionalitás között. Ford. Gagyí Ágnes. In *Társadalmi performansz (Színház és pedagógia. Elméleti és módszertani füzetek 2.)*. Budapest, Káva Kulturális Műhely, 2009.
13. Alexander ezt a mindenki számára ismert rendet úgy írja le, mint ami azért lehetséges, mert „még nincsen feszültség a mindennapi élet és a transzcendens szférák között” (2009: 34).
14. Lásd ehhez Matuska Ágnes: *Locus, platea, mundus: a társadalmi valóság eljátszásának módozatai. Apertúra*, 2017. nyár. URL: <https://www.apertura.hu/2017/nyar/matuska-locus-platea-mundus-a-tarsadalmi-valosag-eljatszasanak-modozatai/>
15. A képzeletbeli jelentő. Ford. Józsa Péter. *Filmtudományi Szemle*, 1981. 82.
16. A két genealógia – a színházi nézőé és a képek nézőjéé – nem válik élesen szét, a képek kultikus és kiállítási funkcióinak differenciálódása például a színháznak a rítusból való kiválásához hasonló mozzanat, mindkettő a művészeti autonómia megjelenésének történeteként írható le. A 18. század végén megjelenő színházi koncepció a színpadot képként kezelte, és festői hatások elérésére törekedett (*tableau vivant*, proszcénium, festői díszletek, színészi játék frontálisága stb. által). A kétféle genealógia összekapcsolódásából megfogalmazódott az az utópikus vágy vagy lehetőség, hogy a technikai sokszorosíthatósággal a mozinak egy minden eddiginél nagyobb, világméretű nézőközönsége jöjjön létre.
17. A testnek erről a felfogásáról lásd bővebben Jonathan Crary „fiziológiai optika” fogalmát. *A megfigyelő módszerei*. Ford. Lukács Ágnes. Budapest, Osiris, 1999.
18. Füzi Izabella: Mechanical Motion and Body Movements in Early Cinema and in Hungarian Film Theory of the 1920s. *Apertúra*, 20102. ősz. URL: <https://www.apertura.hu/2012/osz/fuzi-mechanical-motion-and-body-movements-in-early-cinema-and-in-hungarian-film-theory-of-the-1920s/>
19. Gárdos Mariska: Illúzió szárnyán. *Tárca. Népszava*, 1911. október 19. 2-3. 2.
20. Balassa Imre: A mozi. *Magyar Kultúra. Társadalmi és tudományos szemle*, II/1. 1914. január-június, 12-18. 16.
21. N.N.: Érdekes találmányok. Hadijelenetek a moziban, a nézők aktív részvételével. *Pesti Hírlap*, 1913. április 20.
22. Például: „Az a tapsvihár, amely Berky [Lili]nek a vásznon való megjelenését mindenkor fogadja, a legbeszédesebb bizonyítéka annak, hogy ez a kiváló és bájos színésznő teljesen meghódította a publikumot.” Magyar filmek. A Corvin-filmgyár bemutatója. *Pesti Napló*, 1916. augusztus 30. 12.
23. „Szimulálni annyit tesz, mint modellezni egy (forrás)rendszert egy más rendszeren keresztül, amely (valamilyen szemlélő számára) átveszi az eredeti rendszer viselkedési mintáját.” Gonzalo Frasca: Szimuláció vs narratíva. Bevezetés a ludológiába. Ford. Gyuris Norbert. In *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf és Kiss Miklós. Budapest, Kijárat, 2008. 125-142. 128.



24. Seymour Chatman: „Amire a regény képes, de a film nem (és fordítva). Ford. Sággy Miklós. In *Vizuális és irodalmi narráció. Szöveggyűjtemény*. Szerk. Füzi Izabella. Szeged, Pompeji, 2010.
25. Siklós Ferenc: A film és a zene. *A zene*, 1929/14-15. szám, 246.
26. Az orosz korai mozi fogadtatásáról és Gorkij mozis írásairól lásd bővebben: Yuri Tsivian: *Early Cinema in Russia and Its Cultural Reception*. Ford. Alan Bodger. University of Chicago Press, 1994. 28.
27. Makszim Gorkij: Lumière mozgófényképe. Ford. Kenczler Éva. In *Írók a moziban*. Vál. és szerk. Kende János. Budapest, Magvető, 1971. 12. A mozgóképpel való találkozást mint a médium megszületésének, identitásának narratív reflexióját lásd Margitházi Beja: „Last night I was in the Kingdom of shadows...” The Role of the Body and Senses in Various „First Contact” Narratives. *Apertúra*, 2012. ősz. URL: <https://www.apertura.hu/2012/osz/margithazi-the-role-of-body-and-senses/>
28. A klasszikus film lokális értelmezéseire lásd Miriam Hansen: Az érzékek tömeggyártása: a klasszikus film mint vernakuláris modernizmus. Ford. Füzi Izabella. *Apertúra*, 2018. tavasz.
29. Roberta Pearson: The Histrionic Code. In uő: *Eloquent Gestures. The Transformation of Performance Style in the Griffith Biograph Films*. Berkeley, Los Angeles, Oxford, University of Chicago Press, 1992. 21-23.
30. Hevesy Iván: Kurbli-trükkök. In Hevesy Iván és Dévai Béla: *A film kulisszatitkai*. Budapest, 1928.70-72.
31. Józsa Péter idézi Oscar Handlin a tévékritikus megállapítását: „A tv-műsorban egy western-film vagy egy kvíz után minden további nélkül következhet Euripidész vagy Shakespeare...A mass mediában helyet kap a politika és a sport, a tudomány és a szépirodalom, a művészet és a zene, de mindezt az irrelevanciának ugyanazon a síkján közvetítik.” Józsa Péter: A tömegkultúra problémái. In *Futószalag és kultúra. Esszék a mai amerikai kulturális életről*. Budapest, Gondolat, 1972.72.
32. -inti [Karinthy Frigyes]: Mozi és panoptikum. *Az Újság*, 1912. június 29. 10.
33. Hevesy Iván: A pesti filmkultúra. *Nyugat*, 1927/1.
34. Hevesy: i. m.
35. Lásd például: *The Sounds of Silent Films. New Perspectives on History, Theory and Practice*. Szerk. Claus Tieber és Anna Windisch. Palgrave, Macmillan, 2014.; Rick Altman: *Silent Film Sound*. New York, Columbia University Press, 2004.
36. Például a vetítés előtt bejelentették, hogy a vetítendő film vagy a zenekar még nem érkezett meg, aztán levetítettek egy filmet, amint látható volt a színházba való gyors száguldás, hogy az előadásra megérkezzenek.
37. Christian Metz: The Fiction Film and Its Spectator: A Metapsychological Study. In uő: *The Imaginary Signifier. Psychoanalysis and the Cinema*. Bloomington, Indiana University Press, 1982. 99-148.; Jean-Louis Baudry: A filmi apparátus ideológiai hatásai. Ford. Huszár Linda. *Apertúra*, 2006. ősz. URL: <http://apertura.hu/2006/osz/baudry>; Raymond Bellour: *L'Analyse du film*. Paris, Éditions Albatros, 1979.
38. A „klasszikus” jelző által felvetett problémákat lásd Miriam Hansen idézett tanulmányában.
39. A mozifilm híradóval való párosítása a televízió elterjedéséig még jellemző gyakorlat maradt.
40. Pearson: The Verisimilar Code. In *Eloquent Gestures*, 34.
41. Lásd erről bővebben Marc Vernet: A kamerába nézés. In uő: *A hiány alakzatai. A láthatatlan és a mozi*. Szerk. Füzi Izabella. Szeged, Pompeji, 2010. 31-56.
42. „[...] ez a beleélés nemcsak értelmi felfogást, hanem belső együttcsinálást, ösztönszerű utánzást jelent, mely még az együttképzést és tapasztalati megismerést is felülmúlja”. Dr. Réti Menyhért: *Film és tömeg. Magyar Kultúra*, 1941. 141.
43. A filmes fikció ilyen típusú felépítése természetesen nem csak a játékfilmben található meg, számos eszközét a szereplői tudatokat áttetszőként kezelő, tér-idő ugrásokra képes mindentudó narrátorral

rendelkező realista regényből kölcsönözte. Ami a játékfilmet megkülönbözteti a regénytől, hogy a történések kibontakozásába az észlelés szintjén is bekapcsolódhat.

45. A részletesebb példaelemzést *A gyilkos csókja* (The Killer's Kiss. Stanley Kubrick, 1955) című filmről lásd Füzi Izabella – Török Ervin: Narráció. In uők: *Bevezetés az epikai szövegek és a narratív film elemzésébe*. Szeged, 2006. URL: [http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%Ellis%20%E9s%20irodalmi%20narr%Elci%F3%20\(E\)/tankonyv/n](http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%Ellis%20%E9s%20irodalmi%20narr%Elci%F3%20(E)/tankonyv/n)
46. Lásd ehhez Linda Williams: Felügyelet és multság. A *Psycho* és a posztmodern film. Ford. Tóth Tamás. *Metropolis*, 2004/1. 72-95.
47. Egy 1920-ban íródott cikk így szemlélteti a két színrevitel közti különbséget: „Szobajelenet van, a szoba közepén egy nő áll, akit egy bandita megtámad. Régebben a jó rendezők és ma a naiv kezdők egyformán rendeznek. A szobában áll például a nő, a szobadíszlet jobb oldalán nyílik egy ajtó, amelyen egy marcona alak berohan és a nőre veti magát. Esetleg, ha realiztikus játékot akar a rendező kihozni, addig kurbiliztatja a gépet amíg – mondjuk – a nőt meg nem fojtják [...] Az amerikai és más nemzetiségbeli elsőrangú rendező ugyanezt a dolgot így csinálja meg méteres jelenetekből. Először egy méter filmre ráfotografálja a nőt a szobadíszletben, színpadi távlatban, amint körülnéz. Utána premier-plan, amely a nő arcát hozza, amint várakozásteljesen körülnéz. Majd nyílik az ajtó, belép az a bizonyos marcona hős, ismét premier-plan, amint vad, kéjes mosollyal, biztos győzelme tudatában végigméri áldozatát, egy új premier-plan, a nő kétségbeesett arcával, vergődő tekintetével, majd újból a színpadi távlatban állunk, a bandita ekkor ragadja meg a nőt, dulakodnak, esetleg premier-planban egy jól talált boksztütést, vagy a nő fejét, kidülledt szemmel, amint két marok görcsösen fogja a torkát. Végső felvétel: a nő a földön hever...” p.s.: A rendezői stílus. *Képes Mozivilág*, 1920. július 4. 3-4.
48. A digitális tér kifejezéssel azt szeretném hangsúlyozni, hogy ezzel egy új típusú társadalmi tér jött létre, mely új típusú társadalmi viszonyokat tesz lehetővé.
49. Azt, hogy DVD-formátumban forgalmazott játékfilmek hogyan alakítják át a nézői tapasztalatot, lásd: Laura Mulvey: The Possessive Spectator. In uő: *Death 24x a Second*. London, Reaktion Books, 2006. 161-180. és Richard Grusin: DVDs, Video Games, and the Cinema of Interactions. In *Post-Cinema. Theorizing 21st-century Film*. Szerk. Shane Denson és Julia Leyda. REFRAME Books, 2016. 65-87.
50. Lásd erről bővebben a D.N. Rodowick által részletesen tárgyalt perceptuális realizmus fogalmát. Fejezetek *A film virtuális életéből*. Ford. Török Ervin. *Apertúra*, 2018. tavasz.
51. Daniel Fairfax: The Experience of a Gaze Held in Time: Interview with Jacques Aumont. *Senses of Cinema*, 2017. június. URL: <http://sensesofcinema.com/2017/film-studies/jacques-aumont-interview/>
52. Ez természetesen nem egyszerűsíthető a manipulálhatóság kérdésre: mind az analóg, mind a digitális mozgókép manipulálható a saját médiumuk által lehetővé tett határokon belül. Itt inkább arról a médiumelméleti különbségről van szó, hogy míg az analóg médiumok rögzítik az információt, addig a digitális médiumok termelik, mégpedig úgy, hogy analóg eszközöket használnak input forrásként (optikai lencse, szkennelt képek).
53. Thomas Elsaesser: Az elmejátékfilm. Ford. Fábics Natália. *Metropolis*, 2012/2. 8-29.
54. Alex Rigopulos idézi Henry Jenkins: Játékok: az új eleven művészet. In *Narratívák 10. A narrációtól az attrakcióig*. Szerk. Kiss Gábor Zoltán. Budapest, Kijárat, 2011. 249.
55. Christian Metz: Film and Dream: Perception and Hallucination. In uő: *The Imaginary Signifier. Psychoanalysis and the Cinema*. Bloomington, Indiana University Press, 1982. 116-117.

56. Lásd ehhez Bakos Áron tanulmányát, aki a játékosok trollkodását szembeállítja a nagyrészt célracionális normális játékmennel: Karnevál a hálón. Trollkodás egy sok játékos részvételén alapuló online szerepjáték világában. *Erdélyi Múzeum*, 2016/2. 153-165.

## Irodalomjegyzék

- –inti [Karinthy Frigyes]: Mozi és panoptikum. *Az Újság*, 1912. június 29. 10.
- Alexander, Jeffrey C.: A társadalmi performansz kulturális pragmatikája: ritualitás és racionalitás között. Ford. Gagyi Ágnes. In *Társadalmi performansz (Színház és pedagógia. Elméleti és módszertani füzetek 2.)*. Budapest, Káva Kulturális Műhely, 2009.
- Bakos Áron: Karnevál a hálón. Trollkodás egy sok játékos részvételén alapuló online szerepjáték világában. *Erdélyi Múzeum*, 2016/2. 153-165.
- Balassa Imre: A mozi. *Magyar Kultúra. Társadalmi és tudományos szemle*, II/1. 1914. január-június, 12-18.
- Baudry, Jean-Louis: A filmi apparátus ideológiai hatásai. Ford. Huszár Linda. *Apertúra*, 2006. ősz. URL: <http://apertura.hu/2006/osz/ baudry>
- Bellour, Raymond: *L'Analyse du film*. Paris, Éditions Albatros, 1979.
- Chatman, Seymour: „Amire a regény képes, de a film nem (és fordítva). Ford. Sággy Miklós. In *Vizuális és irodalmi narráció. Szöveggyűjtemény*. Szerk. Füzi Izabella. Szeged, Pompeji, 2010.
- Cisco Visual Networking Index: Forecast and Methodology, 2016-2021. URL: <https://www.cisco.com/c/en/us/solutions/collateral/service-provider/visual-networking-index-vni/complete-white-paper-cll-481360.html>
- Crary, Jonathan: *A megfigyelő módszerei*. Ford. Lukács Ágnes. Budapest, Osiris, 1999.
- Dr. Réti Menyhért: Film és tömeg. *Magyar Kultúra*, 1941.
- Elsaesser, Thomas: Az elmejátékfilm. Ford. Fábics Natália. *Metropolis*, 2012/2. 8-29.
- Fabók Bálint: Évtizedekig tartó zuhanás után elkezdünk többet járni moziba. *g7.24.hu*, 2017. december 5. URL: <https://g7.24.hu/élet/20171205/evtizedekig-tarto-zuhanas-utan-elkezdunk-tobbet-moziba-jarni/>
- Fairfax, Daniel: The Experience of a Gaze Held in Time: Interview with Jacques Aumont. *Senses of Cinema*, 2017. június. URL: <http://sensesofcinema.com/2017/film-studies/jacques-aumont-interview/>
- Frasca, Gonzalo: Szimuláció vs narratíva. Bevezetés a ludológiába. Ford. Gyuris Norbert. In *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf és Kiss Miklós. Budapest, Kijarat, 2008. 125-142.
- Füzi Izabella – Török Ervin: Narráció. In *ők: Bevezetés az epikai szövegek és a narratív film elemzésébe*. Szeged, 2006. URL: [http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%Ellis%20%E9s%20irodalmi%20narr%Elci%F3%20\(E](http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%Ellis%20%E9s%20irodalmi%20narr%Elci%F3%20(E)
- Füzi Izabella: Babits és a korai (magyar) mozi című tanulmányt. *Apertúra*, 2016. tél. URL: <https://www.apertura.hu/2016/tel/fuzi-babits-es-a-korai-magyar-mozi/>
- Füzi Izabella: Face or Ornament of the Masses? Balázs with Kracauer. In *Wissen – Vermittlung – Moderne. Studien zu den ungarischen Geistes- und Kulturwissenschaften um 1900*. Szerk. Csongor Lőrincz. Köln – Weimar – Wien, Böhlau Verlag, 2016. 365-389.
- Füzi Izabella: Mechanical Motion and Body Movements in Early Cinema and in Hungarian

Film Theory of the 1920s. *Apertúra*, 20102. ősz. URL: <https://www.apertura.hu/2012/osz/fuzi-mechanical-motion-and-body-movements-in-early-cinema-and-in-hungarian-film-theory-of-the-1920s/>

- Gárdos Mariska: Illúzió szárnyán. Tárcsa. *Népszava*, 1911. október 19. 2-3.
- Gaudreault, André – Marion, Philippe: *The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age*. Ford. Timothy Barnard. Columbia University Press, 2015.
- Gorkij, Makszim: Lumière mozgófényképe. Ford. Kenczler Éva. In *Írók a moziban*. Vál. és szerk. Kende János. Budapest, Magvető, 1971.
- Grusin, Richard: DVDs, Video Games, and the Cinema of Interactions. In *Post-Cinema. Theorizing 21st-century Film*. Szerk. Shane Denson és Julia Leyda. REFRAME Books, 2016. 65-87.
- Hansen, Miriam: Az érzékletek tömeggyártása: a klasszikus film mint vernakuláris modernizmus. Ford. Füzi Izabella. *Apertúra*, 2018. tavasz.
- Hartai László kutatása is igazolja. Hartai László: A zék, az alfák és a filmoktatás. *Apertúra*, 2018. tél. URL: <https://www.apertura.hu/2018/tel/hartai-a-zek-az-alfak-es-a-filmoktatas/>
- Hevesy Iván: A pesti filmkultúra. *Nyugat*, 1927/1.
- Hevesy Iván: Kurblitrükkök. In Hevesy Iván és Dévai Béla: *A film kulisszatitkai*. Budapest, 1928.70-72.
- Jenkins, Henry: Játékok: az új eleven művészet. In *Narratívák 10. A narrációtól az attrakcióig*. Szerk. Kiss Gábor Zoltán. Budapest, Kijárat, 2011.
- Józsa Péter: A tömegkultúra problémái. In *Futószalag és kultúra. Esszék a mai amerikai kulturális életről*. Budapest, Gondolat, 1972.
- Margitházi Beja: „Last night I was in the Kingdom of shadows...” The Role of the Body and Senses in Various „First Contact” Narratives. *Apertúra*, 2012. ősz. URL: <https://www.apertura.hu/2012/osz/margithazi-the-role-of-body-and-senses/>
- Matuska Ágnes: *Locus, platea, mundus*: a társadalmi valóság eljátszásának módozatai. *Apertúra*, 2017. nyár. URL: <https://www.apertura.hu/2017/nyar/matuska-locus-platea-mundus-a-tarsadalmi-valosag-eljatszasanak-modozatai/>
- Metz, Christian: A képzeletbeli jelentő. Ford. Józsa Péter. *Filmtudományi Szemle*, 1981.
- Metz, Christian: The Fiction Film and Its Spectator: A Metapsychological Study. In uő: *The Imaginary Signifier. Psychoanalysis and the Cinema*. Bloomington, Indiana University Press, 1982. 99-148.
- Mulvey, Laura: The Possessive Spectator. In uő: *Death 24× a Second*. London, Reaktion Books, 2006. 161-180.
- N.N.: Érdekes találmányok. Hadijelenetek a moziban, a nézők aktív részvételével. *Pesti Hírlap*, 1913. április 20.
- p.s.: A rendezői stílus. *Képes Mozivilág*, 1920. július 4. 3-4.
- Pearson, Roberta: The Histrionic Code. In uő: *Eloquent Gestures. The Transformation of Performance Style in the Griffith Biograph Films*. Berkeley, Los Angeles, Oxford, University of Chicago Press, 1992.
- Rick Altman: *Silent Film Sound*. New York, Columbia University Press, 2004.
- Rodowick, D. N.: *The Virtual Life of Film*. Harvard University Press, 2007. <https://doi.org/10.4159/9780674042834>
- Siklós Ferenc: A film és a zene. *A zene*, 1929/14-15. szám
- *The Sounds of Silent Films. New Perspectives on History, Theory and Practice*. Szerk. Claus Tieber és

Anna Windisch. Palgrave, Macmillan, 2014.

- The State of Online Video 2017 (Limelight Networks). URL: <https://www.limelight.com/resources/white-paper/state-of-online-video-2017/>
- Tsivian, Yuri: *Early Cinema in Russia and Its Cultural Reception*. Ford. Alan Bodger. University of Chicago Press, 1994.
- Vernet, Marc: A kamerába nézés. In uő: *A hiány alakzatai. A láthatatlan és a mozi*. Szerk. Füzi Izabella. Szeged, Pompeji, 2010. 31-56.
- Williams, Linda: Felügyelet és mulatság. A *Psycho* és a posztmodern film. Ford. Tóth Tamás. *Metropolis*, 2004/1. 72-95.
- Zielinski, Siegfried: *Audiovizuók. A mozi és a televízió mint a történelem közjátékai*. Ford. Schulz Katalin és Kurucz Andrea. Budapest, Ráció, Gondolat, 2009.

## Filmográfia

- *A falusi találkozója a kinematográfia* (The Countryman and the Cinematograph vagy The Countryman's First Sight at the Moving Picture Show. R.W. Paul, 1901)
- *A munkaidő vége* (La Sortie des Usines Lumière à Lyon. Lumière-fivérek, 1895)
- *Észak-Északnyugat* (North by Northwest. Alfred Hitchcock, 1959)
- *Hátsó ablak* (Rear Window. Alfred Hitchcock, 1954)
- *Ifjabb Sherlock* (Sherlock Jr. Buster Keaton, 1926)
- *Jócsi bácsi a mozgófénykép-előadáson* (Uncle Josh at the Moving Pictures Show. E. S. Porter, 1902)
- *Londoni randevú* (The Lady Vanishes. Alfred Hitchcock, 1938)
- *Milyen érzés, ha elgázolnak* (How It Feels To Be Run Over. Cecil Hepworth, 1901)
- *Szédülés* (Vertigo. Alfred Hitchcock, 1958)

© Apertúra, 2018. tavasz | [www.apertura.hu](http://www.apertura.hu)

webcím: <https://www.apertura.hu/2018/tavasz/fuzi-nezo-es-kozonseg-mozitorteneti-vazlat/>

---

<https://doi.org/10.31176/apertura.2018.3.6>

Apertura.hu

Image not found or type unknown