

Borbíró András

Jól informatizált szuperhősök. Informatikai struktúrák és technológiai eszközeink jellegzetességeinek megjelenése a kortárs szuperhősfilmekben

Absztrakt

A napjainkban igen népszerű szuperhősös sci-fi filmekben a fantasztikum egyre nagyobb teret nyer a tudománnyal szemben. Ennek ellenére jól megfigyelhetők az informatikai rendszerekkel és technológiákkal teli modern környezetünk gondolkodásunkra kifejtett hatása.

Szerző

Borbíró András mérnöki végzettségű, de az esztétika és a populáris kultúra különféle médiumai iránt erősen érdeklődő szerző, aki több mint tíz éve publikál a Geekz blogon, a Filmvilág magazinban és annak online blogján.

Elérhetőség: andras.borbiro@gmail.com

<https://doi.org/10.31176/apertura.2019.15.1.6>

Jól informatizált szuperhősök. Informatikai struktúrák és technológiai eszközeink jellegzetességeinek megjelenése a kortárs szuperhősfilmekben

Érdekes kettősség figyelhető meg napjaink fősodorbéli fantasztikus látványfilmjeiben, kézenfekvő módon például az elképesztő (húsz éve megjósolhatatlan és elképzelhetetlen) népszerűsége szert tett szuperhősfilmekben. Egyrészt ugyanis úgy tűnik, hogy a racionális jelleg, az események valóságban történő gyökereztetése és alapos, hihető kifejtése csökkenő figyelmet, időt kap a tudományos-fantasztikus műfajú és annak határterületére sorolható filmekben, másrészt azonban a műszaki cikkek és modern információs technológiák direkt és közvetett módon jelennek meg a tudományostól, racionálistól messzire eső területeken is.

Az állítás első felét kifejtve: az elmúlt évtizedekben a tudományos igényesség és a klasszikus sci-fi gondolat kísérlet-jellege („mi történne a világunkban azon események hatására, hogy...”) eltűnőben van. Ehelyett a sci-fi toposzokat használó filmek gyakran használnak mesei jellegű, nem indokolt vagy kifejtett, akár *in medias res* alapszituációkat, valamint izgalmas és váratlan fordulatokat. Ilyenek például az árulások (Loki testvére ellenében), személyek feláldozása [Thanos a *Bosszúállók: Végtelen háborúban* (Avengers: Infinity War. Anthony Russo, Joe Russo, 2018)], kevés figyelmet fordítva azok drámai ívbe való ágyazására (Loki árulásait pusztán csak a *Thor: Ragnarök* (Thor: Ragnarok. Taika Waititi, 2017) alatt is nehéz követni, mint ahogy film végi hirtelen megtérésére sem kapunk erős indokot). Még ezeknél is nagyobb fontosságot kapnak a látványos akciójelenetek, elég, ha ezekre indokot ad az alaptörténet fantasztikuma (lásd a Marvel-filmeket). De távolodnak a racionalitástól és a széles látószögű vizsgálódástól a szerzőibb művek is, melyek ehelyett előszeretettel koncentrálnak a szereplők személyes érzelmi válságaira, ilyenformán hagyományos emberi – családi, azaz párkapcsolati vagy szülő-gyermek közötti – drámai szituációkat csomagolva sci-fi köntösbe [*Csillagok között* (Interstellar. Christopher Nolan, 2014), *Érkezés* (Arrival. Denis Villeneuve, 2016), *Expedíció* (Annihilation. Alex Garland, 2018)].

A fősodornál maradva tehát elmondható, hogy hiába a rengeteg tudományos tűnő elektromos berendezés és eljárás, hiába a pár évtizede elképzelhetetlen realitású, komplexitású és megkomponáltságú (3D-ben is élvezhető) csúcslátványosságú jelenetek sűrű sora, valójában a témák tudományos vetülete egyre jobban elsikkad, a korábban jellemzően sci-fi filmek által tárgyalt témák jó része a fantasztikus film műfajába mozgott át. Tudományos fantasztikum helyett

az elmúlt két évtized termésének nagyját inkább kütyüs fantasztikum vagy a gadget fiction, „ga-fi” névvel illethetnénk. A felszínes, látványos jelenségek pusztán paramétereik (események sebessége, objektumok – ellenségek, robbanások stb. – száma, háromdimenziós hatáselemek) értékének és az őket szerepeltető epizódok mennyiségének minden határon túli fokozásával egyszerre fojtják el a nézői igényt és a filmkészítői (játékidőben mérhető) lehetőségeket mind a hihetőséget növelő magyarázatokra (hogyan?, miként?), mind az elvont, allegorikus értelmezésre (miért?, mit sugall ez?). Azaz a meggyőzés, modellezés helyett mágikus működést, eredetet képzelünk az események mögé.



Tudomány és mágia vizuálisan is egybefolyik (A Vasember)

Vivian Sobchack filmteoretikus *Mittudományos fantasztikum?* [1] című esszéjében így fogalmazza meg a jelenséget: „A »speciális effektek« természetessé váltak, már nem számítanak különlegesnek, és látható jelenlétük nem igényli a természeti törvények empirikus alapjaihoz vagy a jelenlegi tudomány, technológia és társadalmi szerveződés belátásaihoz való kapcsolódást, azok allegorizálását vagy színlelt »racionalizációját«. A legtöbb sci-fi film és tévéműsor látványosságai egyszerre előreláthatóak és elkoptatottak.” Később pedig Arthur C. Clarke-ot és Peter Arney-t idézve: „A legtöbb eszköz, amelyet napi szinten használunk, és amelyektől függünk, már túl komplex ahhoz, hogy a specialistákon kívül bárki megértse őket. (...) amikor ez a megértés lehetetlenné válik – például a mobiltelefon esetében –, talán feladjuk, és az eszközt »mágikusként« fogadjuk el.” Az elsőre furcsának tűnő meglátást mások is alátámasztják. Erik Davis *Techgnosis* című könyvében éppen azt állítja, hogy egyes régi és újabb vallásokban megfigyelhető, manapság gyakran ezoterikus köntösben felbukkanó, tehát az emberiséget régóta foglalkoztató eszmék technokrata korunk olyan, a hitélettől és spiritualitástól látszólag távoli, műszaki témáiban bukkannak fel újra, mint a tudat majdani informatikai rendszerekbe való feltölthetősége és testünktől független tovább élése, vagy éppen a valódi mesterséges intelligenciák kifejlesztésének lehetősége. [2]

Másrészt azonban – a fenti trenddel látszólag ellentétes irányú folyamatként – azt is megfigyelhetjük, hogy a technológia beszívárog a szellemi élet olyan területeire is, amelyek látszólag távol esnek a műszaki gondolkodástól, a tudományosan vizsgálható, természetfeletti (vagy pusztán jelenlegi eszközeinkkel megvalósíthatatlan) eseményektől, a természettudományos

vizsgálódástól. A modern ember erősen technokrata világgépe gyakran allegóriákban, gondolati formákban, (véltetően akaratlanul) kölcsönvett mechanizmus képében nyilvánul meg. (A „modern embert” nem tudom jobban differenciálni, mert a nyugati kitétel már nem szükséges, a nyugati kapitalizmus gazdasági rendszere és egyben kulturális jelensége gyakorlatilag a világ minden fejlett országában uralomra lépett ilyen vagy olyan formában, de az olcsó mobiltelefonoknak és a széles sávú mobilinternetnek hála tulajdonképpen már a nagyvárosi vagy fejlett világbeli megjelölés is elégtelen.)

Egy korábbi esszémben ^[3] azt elemeztem három kortárs sci-fi film [*Doctor Strange* (Doctor Strange. Scott Derrickson, 2016), *Avatar* (Avatar. Ridley Scott, 2009), *Eredet* (Inception. Christopher Nolan, 2010)] vizsgálatán keresztül, hogy miképp nyilvánul meg a műszaki jellegű gondolkodás még olyan, e világgéptől látszólag idegen, transzcendens és spirituális témákban is, mint a mágia, a természettel való kapcsolatunk vagy az álmok világa. Jelen írásban az egyre műszakibbá váló közgondolkodás megjelenését a (Sobchack megfigyelésének megfelelően valóban inkább fantasztikus, mint tudományos) szuperhősfilmekben vizsgálom. E műfaj mesei történetíve és az egyéni felelősséget előszeretettel középpontba állító drámai helyzetei miatt különösen érzékenyen jelzi a modern embert (gyakran öntudatlanul) foglalkoztató kihívásokat és világnézeti változásokat. Az egyre gépiesebb – azaz komplex kommunikációs, kereskedelmi, transzportációs stb. rendszerek részeként funkcionáló – életmódunk, valamint a lassan, de tökéletesen ránk záruló informatikai technológiák – többek között a folyamatosan világléptékű politikai, gazdasági és ökológiai problémákat ránk zúdító média – együttesen hozza létre azon hatalomvesztettség-érzetünket és szorongásunkat, mely természetes módon keres megnyugvást a kirívó, valamilyen szempontból emberfeletti képességekkel rendelkező szuperhősök fantasztikus történeteiben. A szuperhősök lenyűgöző képességei és tettei sem tagadhatják le azonban az uralkodó technológiák gondolkodásmódunkon hagyott lenyomatát.



*A városi, áttechnologizált tér mint mágikusan vezérelhető gépezet
(fent: Eredet, lent: Doctor Strange)*

Az eddigiekben felvázolt ellentmondást – sci-fi tudománytalanodása és klasszikus sci-fi toposzok elterjedése – úgy oldhatjuk fel, ha felismerjük, hogy társadalmunkban az életünket átszövő, intim közelségbe engedett kommunikációs rendszerek és felületek, valamint a műszaki tárgykultúra iránti (gazdasági szereplők által mesterségesen tüzelt) rajongás egyszerre tesz mindent jelenlevővé és észrevehetetlenné az informatikai gondolati struktúrákat.

Csányi Vilmos etológus szerint egyszerre rendelkezünk eltérő jellegű, látszólag ellentmondásban álló hiedelmekkel. Ő ennek nevezi a tudományos elméleteket is, melyeket kísérleteink és tanulmányaink miatt hiszünk el (és bizonyíthatónak is tartunk), de a babona, mágia, vallásos hit jellegű elképzeléseinket is (melyekről mi sem gondoljuk, hogy bizonyíthatók).^[4] Hiszen ez utóbbiakat a történelem folyamán ugyanolyan sikeresen továbbörökítettünk, mint az előbbieket, és ugyanúgy a világról alkotott hiedelemgyűjteményünk részét képezik, amíg többé-kevésbé koherens egységbe vagyunk képesek rendezni őket. Márpedig képesek vagyunk, bizonyítja ezt a rengeteg vallásos Nobel-díjas természettudós is. Csányi ezen észrevételeire is tekinthetünk annak alátámasztásaként, hogy a tudomány és a mágikus jelleg képes elegyedni.

A határok e feloldódása miatt is „műfajtalanodik” el a tudományos fantasztikum, ahogy azt esszéjében Sobchack is kifejti. Anne Balsamo pedig felhívja rá a figyelmünket, hogy az új eszközök és alkalmazási módjaik szükségszerűen új emberi gyakorlatokat hoznak magukkal: új nyelvi és testi cselekedetek, újfajta interakciós, szocializációs, önkifejezési és tudásgyűjtési folyamatok, cselekvési lehetőségek jönnek létre. A technológiai innováció forrása pedig nem más, mint a

technológiai képzelet. [5] Úgy is fogalmazhatunk, hogy gondolkodás módunk és technológiai környezetünk egymásra hat, egymásból táplálkozik. Utolsóként pedig Király Jenőt idézném, aki így fogalmaz: „A fantasy-filmben a világ előtti világ szüli meg a világot a varázslat szelleméből, a sci-fiben a világ szüli a világ utáni világot a technika szelleméből.” [6] A modern sci-fi, mely a tudományos gondolkodás analitikus jellegét és jósló szándékát félretette a fantasztikum kínálta kreatív szabadságért és a gépi életterünkben otthontalanná vált emberi lélek szabadságvágyának kielégítéséért, a technika és a varázslat szelleméből egyaránt táplálkozni igyekszik. Mintha csak az előbbi miatt válna kívánatos (érthetővé) a mai embereknek és az utóbbi miatt laktatóvá (lelkileg kielégítővé).

A következőkben tehát a szuperhősfilmek elmúlt évtizedes dömpingjében keresem gondolkodásunk öntudatlan, technokrata átítatottságának nyomait és bizonyítékait.

Eltűnő terek

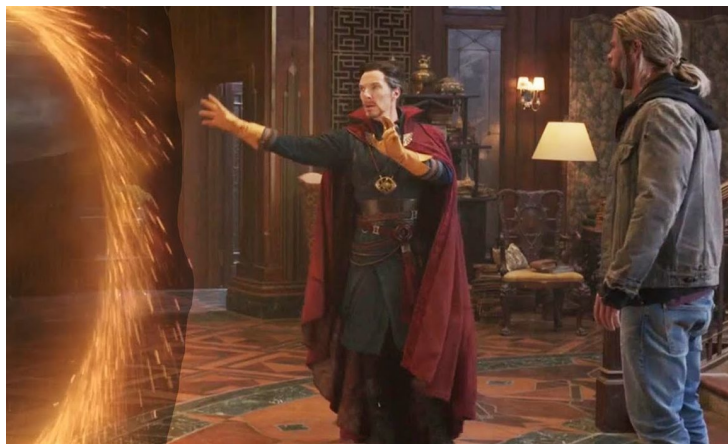
A mobilinternet mindenütt, mindenkor elérhetősége, valamint a pár évtizede egyszerűen elképzelhetetlen (pontosan emlékszem, hogy még műszaki emberek által is teljes hitetlenkedéssel fogadott) Google Earth, illetve a Google Maps Street View szolgáltatása a jelenlét azonnali, vizuális élményét kínálja számunkra a világ legtöbb városában, falujában és országútjain. (Sőt, ma már épületek és parkok gyalogos bejárhatósága is biztosított.) Fizikai helyváltogatás, útifilmek, útikönyvek vagy egyéb dokumentumok felkutatása nélkül azonnal egy poros nevadai utacsán vagy épp egy nyüzsgő bangkoki piac mellett találhatjuk magunkat. Ha pedig navigációra van szükségünk, a Google bárholonnan bárhova útvonalat javasol nekünk, szintén az egyértelmű, világos és könnyű odajutás lehetőségének ideáját sugallva.

Mindez azzal a következménnyel – a filmírás szemszögéből nézve problémával – jár, hogy a történet tágasabb terei összeomlóban vannak. Egy tömegfilmben nem lehet időt szánni a karakterek utazására, új helyszínek lassú, a megérkezés valóságos ritmusában történő bemutatására, mert a nézők elunná, hiszen a hétköznapijaink részévé vált virtuális jelenléthez sem kell idő. A hírek, videók, bejelentkezések a világ minden tájáról azonnal rendelkezésre állnak, és ahogy görgetjük közösségi médiás hírfolyamunkat, a legkülönbébb sorrendben és távolságról kerülnek a szemünk elé. Az instant virtuális jelenlét devalválja az utazás ősi, a világ tán összes meséjének és mondájának lényegi részét képező aktusát. Nehéz átérezni a körülöttünk megváltozó környezetet, az ismeretlen jellemformáló, elgondolkodásra, önvizsgálatra, az írónak a szoros értelemben vett cselekménynél szabadabb gondolatok leírására való lehetőségét (gondoljunk csak az *Odüsszeiára*, a *Toldira*, az *Utas és holdvilágra*...), ha rendszeresen és nagyon egyszerű, gyors módon élvezzük egy képernyőn keresztül a valahol messzi távolságban való jelenlét szimulációját.

De hozzájárul ezen felfogáshoz az is, hogy valódi utazásaink közben (még percekre is, a villamos ablaka előtt állva és zötykölődve) is módunk van azonnal elmerülni a telefonunkban, mondjuk a közösségi médiában vagy munkaügyi leveleinkben, és rengetegszer élünk is vele. Ezáltal

észrevétlenül, de mégiscsak sérül az utazás élménye, hiszen megfosztjuk magunkat a sorsszerű találkozások lehetőségétől, az időjárásnak való (testi-érzelmi) kitettségünktől, vagy éppen a valóság véletlenszerű rímeitől, például egy elkapott kifejezéstől, mely mintha saját kavargó gondolatainkra reagálna. Figyelmünket nem engedjük csatangolni, inkább szétdaraboljuk, térben és időben szétszórjuk. Észrevétlen, de fontos, rituális időszakok tűnnek el így az életünkben. Nem véletlen, hogy úton lenni, valahová tartani, a környező táj változásait leírni ősidők óta eposzok, útiregények, történelmi és kalandregények íróinak kedvelt eszköze a karakterek belső útjának kivetítésére, illusztrálására.

Ez pedig visszahat a filmekkel szembeni elvárásainkra is. (Talán nem is csoda, hogy azok a műfajok, melyekben az utazás általában hangsúlyos műfaji elemként van jelen – például a road movie, a western vagy a kalandfilm – manapság nem népszerűek, vagy erősen módosított szerzői értelmezésben jelennek meg.) Igaz persze, hogy a szuperhősök számára sohasem volt komoly gond az utazás, sőt gyakran éppen az e téren mutatott képességeik emelik őket közülünk a hősök emberfeletti világába. Batman mindig is előszeretettel élt a legkülönfélébb, felturbózott utazási eszközökkel, legyen az autó, motor, repülő, sőt a képregényekben vízfelszínen vagy az alatt úszó hajó. Superman egyszerűen csak a levegőbe szökkent, és előrenyújtott karral repült célja felé (vagy éppen még nagyobbat csalt, és már eleve ott járt, ahol a baj történik, és elég volt megpördülve átöltöznie egy telefonfülkében). Pókember hálója segítségével rántotta magát a magasba, hogy a nagyváros vertikálisan is kiterjedt beton- és üvegdzsungelében a közember számára elérhető gyalogos vagy tömegközlekedéssel történő módnál sokkal gyorsabban navigáljon. Ők azonban még mind meg kellett tegyék a távolságokat fikciós világukban.



Űrutazós sci-fik féregjárata helyett személyi közlekedésre alkalmas térbeli hiperlink (Doctor Strange)

A 2010-es évek Marvel-univerzumában azonban az utazási szükséglet egyre inkább eltűnik, és a virtuális jelenlét vagy az egyszerű teleportáció képessége a legkülönfélébb formákban jelenik meg. A modern hős nem utazik, hanem teleportál (Dr. Strange), odarepül, de nem madárként, hanem

isteni, kvázi végtelen sebességgel, vagy egyszerűen térkapukon keresztül közlekedik (Thor és Loki). Az internet hiperlinkelt jellege – ahol minden mindennel össze van kötve, és legfeljebb néhány kattintással elérhető – általános információ és gondolatszerző erővé vált. Birkás Gergely Ted Nelson hiperfilmről szóló gondolatát értelmezve írja, hogy az intermedialis mozi lényegében már létezik, hiszen interaktív struktúrában egymáshoz kötődő film, videó (és persze szöveg, kép és zene) sok mai, fejlett honlap és flash-alapú multimédia-kiadvány vagy éppen adatbázisozó elemeinek tekinthető. [7] De – kilépve a kísérletező újmédia-művészet iránt érdeklődők szűk világából – ma már létezik olyan, nagyközönségnek szánt szórakoztató videojáték is (*Her Story*, Sam Barlow, 2015), amely narratív keret és interakciós, vezérelhető hős helyett egy kereshető, rövid videofilm-részletekből álló adatbázisként jelenik meg a játékos előtt. Ez az adatbázis egy bűnügybe keveredett nő rendőrségi kihallgatásának nyomozati anyagát tartalmazza, melyben a játékos szabadon navigál, ügyes keresésekkel próbálva előrejutni, és semmilyen más segítséget nem kapva a megfelelő keresőszavakra kapott videolink-találatokon kívül.

Órajelre ketyegő idő

A számítástechnika magas fokú strukturáltsága nem csak az adattárolás, megjelenítés diszkrét jellegére igaz (gondoljunk csak a 90-es évek kicsi színmélységgel és felbontással eltárolt pixeles grafikáira, melyek ma már nosztalgiával, gyakran képzőművészeti alkotásokban jelennek meg), hanem az időbeliségre is. Az internet nem csak a térrel kapcsolatban írta át percepciókat, de az idővel kapcsolatban is. A modern telekommunikációs technológiák fellazítják az idő folyamatosságát és egyirányúságát is, áttagolva a kommunikációs módszereink eddig megszokott ritmusát. Főként igaz ez az egyre inkább széles körben (és idősebbek által) is használt chatprogramokra: Facebook Messenger, Google Hangouts, Viber vagy Skype. Ezek a programok a levelezéshez még eléggé hasonlatos e-mail technológiáját gyorsították fel, és az azonnaliság illúzióját kínálják, habár mindennapi életünk gyakorlati tapasztalata szerint mégis szaggatottan működnek való világbeli teendőink, mobilnet- és wifiproblémák, egyszerre több emberrel folytatott csevegések, valamint pusztán a gépelés máig (a beszédhez képest) fáradalmas, lassú aktusa miatt.

Nézzük, mit mond McLuhan az időről! „Technológiaként szemlélve, a [mechanikus] órát olyan gépnek nevezhetjük, amely gyártósorként működve egyenletes hosszúságú másodperceket, perceket és órákat állít elő. Ezen uniformizált módon feldolgozva az idő leválik az emberi tapasztalat ritmusairól. A mechanikus óra tehát, röviden, közreműködik egy számszerűsített és mechanikailag meghajtott univerzum képének létrehozásában.” [8] Mindezt a hatvanas években írta, amikor az órák még valóban mechanikusak voltak, és amikor még évtizedekre voltunk az online, elektronikus kommunikációs módszerektől, melyek az emberi reakcióidő milliárdrészének órajelén üzemelve közvetítik egymásnak küldött, rövid, írásos üzeneteinket, nem is beszélve gépi rendszereknek küldött parancsainkról és az azokra kapott instant válaszokról. Mindezen gépi rendszerek pedig szorgalmasan, központi órajelre ketyegve működnek, azaz szolgáltatják

számunkra a megélt időt (olykor erősen lelassulva vagy teljesen lefagyva...).

A szoftveres munkaeszközökre jellemző visszacsínálhatóság, az okostévén vagy PC-n fogyasztott mozgóképes tartalmak (YouTube és egyéb videók), sorozatok és egész estés filmek megállíthatósága, visszatekerhetősége, kikockázhatósága (melyet egyre több szerző használ ki gegek vagy rajongóknak szóló rejtett utalások elrejtésére) mára kellőképp szétzilálta az időérzékünket ahhoz, hogy a forgatókönyvírók a történet nem feltétlenül sokat magyarázott, meglepő vagy kizökkentő elemeként, relatíve könnyedén írhatják felül a cselekmény időrendjét. Igaz, az idő folyamatába való belenyúlás (mely az emberiség mesekincsének és mitológiáinak gyakori eleme) már évtizedek óta szerepel a CGI-vel látványossá varázsolt tömegfilmekben: Superman például már 1978-ban visszatekerte az időt (*Superman*. Richard Donner, 1978), de ott ez a néhány percet befolyásoló, minimális időmanipulációval járó tett még a film hosszan mutatott, váratlan csúcspontja volt. Azt is fontos megjegyezni, hogy az amerikai szuperhősös képregények színterére hagyományosan jellemző az alternatív valóságok létrehozása – valószínűleg azért, mert az egymástól független történetfolyamok segítségével több író is szabadon, a többi eseménytől teljesen független téridőben elmesélheti szája íze szerinti epikus vagy épp személyes drámai történetét az ismert hősi karakterek felhasználásával.

Birkás Gergely rámutat, hogy a filmes elbeszélés nem teszi lehetővé az interakciót, de a hagyományos narratív linearitás módosításával megjelenhet az általa „adatbázis-jellemzőnek” nevezett számítástechnikai jellege.^[9] Valóban, az újra és újra, másképp és másképp lefutó jelenetek végső soron azt a nézői bevonódást elérő narratív (film és irodalom előtti, a szóbeli mese gyökereiig visszanyúló) alapeszközt terjesztik ki, mellyel a főszereplővel empátiából és érdeklődésből automatikusan közösséget érző néző annak döntéseit is magáénak érzi. A döntéshelyzet visszaállításával és a fikció világának ismétlődő, az eltérő döntésekre adott eltérő válaszainak megtapasztalásával egyfajta szimulált, virtuális interakció jön létre.

Ugyan az említett írásban hozott mellé [*A lé meg a Lola* (Lola rennt. Tom Tykwer, 1998)] több hasonló példa is sorolható volna, akár évtizedekkel ezelőtt készült [az azóta is másolt *Idétlen időkig* (Groundhog Day. Harold Ramis, 1993)], akár frissebb, sci-fi [*A holnap határa* (Edge of Tomorrow. Doug Liman, 2014)] és más műfajú is [*Boldog halálnapot!* (Happy Death Day. Christopher Landon, 2017)], mégis sokatmondónak érzem, hogy az elmúlt években milyen gyakori és jelentéktelen üggyé vált irányítani, szabályozni az időt, különösen szuperképességekkel. Amikor Higanyszál (Quicksilver) lelassítja az időt, hogy a felrobbanó épületben tartózkodó fiatalokat kimentse onnan az *X-Men: Apokalipszis*-ben (X-Men: Apocalypse. Bryan Singer, 2016), mindez egy szórakoztató, zenével aláfestett betétként jelenik meg, mely önmagában videóklipként is megállná a helyét valamelyik zenei csatornán.

Talán még jobb példa, mikor a Bosszúállók csapata alternatív téridőt létrehozó időutazást hajt végre a Kvantumvilág segítségével a *Bosszúállók: Végjáték*-ban (Avengers: Endgame. Anthony Russo, Joe Russo, 2019). Az is jó illusztráció, amikor Dr. Strange a saját nevét viselő filmben ellenfele, Dormammu elleni cselként egyszerűen csomót köt az időre, egy programozásban jól ismert

jelenséget, végtelen hurkot létrehozva [10]. De a jelenet egyértelműen hasonlít egy videojátékra is, mind humorában (Dr. Strange a világűr messzeségéből abszurd látványt nyújtva pottyán újra és újra a szürreális méretű Dormammu elé), mind vizuális esztétikájában (ezerszínű, zsúfolt látvány), illetve még inkább logikájában. Az ügyességet igénylő videojátékok hőse ugyanis általában a játékos próbálkozásai során rengetegszer meghal, a korábbi játékállás azonban azonnal visszaállítható, a kihívás újraprobálható. Az azonnali visszaállítás ténye egy számítógép előtt dolgozó embert a jól ismert Ctrl+Z műveletre, azaz legutóbbi parancsunk visszaállítására is emlékeztetheti.

Dr. Strange máskor is készségszinten képes irányítani a téridőt: karaktere egy térkapu segítségével harmincpercnyi valahol (nézők által nem látott, talán valóban a semmiben történő) zuhanásra kényszeríti Lokit (*Bosszúállók: Végtelen háború*), azaz térben és időben egyaránt különösebb felhajtás és súly nélkül, gegként tálalva félretesz egy karaktert a cselekmény későbbi részére, leginkább mert a forgatókönyvnek így kényelmes. A nézőket, úgy tűnik, a legkevésbé sem zavarják ezen húzások – hiszen gondolkodásunk már úgyis szokva van a folyamatok pillanatnyi megszakíthatóságához, folytathatóságához és visszafordíthatóságához, valamint a kommunikáció időbeli fragmentációjához.

Az időt a mai médiatartalmak egyébként is egyre szabadosabban kezelik narratív eszközként: a linearitás elvetése sokszor nem indokolt, szerzői döntést (másképp nem visszaadható mondanivalót) tükröz, hanem pusztán a modern néző kielégítését célozza, aki valódi interakció nélkül is egyre jobban és ösztönösebben igényli a bevonódás élményét – például az újraprobálkozás, újra lefuttatás (virtuális) lehetőségén keresztül. Médiatartalmakat írtam, mert mára már a konzervatívabb teoretikusok is kénytelenek belátni, hogy a mozgóképes médiumok és a videojáték elkezdtek összeérni. A *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018) című sorozatepizód filmes-sorozatos platformon debütált (Netflix), a *Late Shift* (Tobias Weber, 2016) videojátékos konzolon (Playstation 4), de befogadási, „fogyasztási” módjukban gyakorlatilag megkülönböztethetetlenek egymástól. Megfigyelhető az a trend, hogy az azonnali, valós idejű vezérlés és visszacsatolás lehetőségét kínáló játékok között egyre több a filmes narratív eszközöket nagy mennyiségben használó alkotás, melyek a döntéseket nagyrészt a cselekmény fordulópontjain történő, kijelölt lehetőségek közüli választásra szűkítik (*Beyond: Two Souls* (David Cage, 2013), *Detroit: Becoming Human* (David Cage, Adam Williams, 2018), *Until Dawn* (Larry Fessenden, Graham Reznick, 2015), *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* (Tom Heaton, 2019)).



A játékos egyszerre befogadója és aktív alakítója a narratívának, gyakran élet-halál döntéseket hozva (Until Dawn)

Számítógépes architektúrák kölcsönzött logikai szisztémák

A szoftverrendszerek egyik alapvető, de rejtett (azaz a legtöbb felhasználóban nem tudatosuló) jellemzője annak logikai rétegzettsége, strukturáltsága. Jellemzően csak akkor gondolunk bele, mennyire sok összehuzalozás, igazítás, rejtett programkód működtetheti a megszokott szoftveres eszközeinket, amikor valami éppen nem működik: nem sikerül bejelentkezni a Spotify- vagy Netflix-fiókunkba ismerősünknél, pedig otthon már megy, nem jelenik meg időben frissítés a kedvenc mobilapplikációkhoz, pedig már megvettük az új telefonunkat, amin újabb operációs rendszer van, mint a régien.

Az átlagemberek által elérhető és napi szinten használt okostelefonos és okostévés programok, funkciók mögött valójában brutális méretű adatbázisok, valamint azt karbantartó, felhasználói kéréseket kiszolgáló és adatbiztonsági feladatokat ellátó szoftverek tömkelege üzemel éjjel-nappal. Az adatbázisok építésének és kezelésének tudománya önmagában akkorára nőtt, hogy az ezt kezelő szoftverek mély ismerete ma igen jól jövedelmező tudás a munkaerőpiacon. Ugyanígy megbecsült és megfizetett képesség a keresőmotorok optimalizálása, mellyel a Google indexelési és keresési folyamatainak ismeretében az ügyfél honlapját a hozzáértők feljebb tudják tornászni a Google-keresések találati sorrendjében. A Google minden nap használt eszközünk lett, melynek köszönhetően megszoktuk, hogy bármit azonnal megtalálhatunk, elérhetünk az interneten (ma már az internetes könyvjelzők, bookmarkok használata is ritka, a Google úgymint azonnal kidobja a keresett honlap címét, ha csak nagyjából is emlékszünk rá).

Még ezt a sajátos információszerző logikát is felfedezhetjük a főleg fiatal, a digitális világban otthonosan mozgó nézőket célzó Marvel-filmekben. A *Bosszúállók: Végtelen háború*-ban Thanos a Végtelen Kövek segítségével olyan erőre tesz szert, mellyel képes egyetlen pattintására – látszólag véletlenszerűen – megfelelni az egész univerzum népességét. Az isteninek tűnő hatalom azonban, úgy érzem, elég furcsán működik: nem hasonlít egy feldühödött mitológiai isten csapására, melyhez jobban illene valamely morális szempontú, esetleg származásbeli válogatás. Túlságosan

egzakt a „minden második lény” megjelölés, melyet a film azzal is megerősít, hogy a hősök is jelentős számban (habár kissé kisebb arányban) pusztulnak. A képesség mögött egy indexelt világegyetem eszméjét fedezhetjük fel, mely az informatikai adattárolás jellegét követve mintha csak egyetlen nagy adatbázisban tartalmazna minden élőlényt, melyből véletlenszerűen válogatni is lehet (szintén kifejezetten számítástechnikára vagy elméleti matematikára jellemző művelet). A felsőbb hatalomnak és a véletlenszerűségnek való kiszolgáltatottság borzalma az adatbázisjelleggel kiegészülve isteni csapás vagy fantasztikus történetbe, mesébe illő szörny pusztítása helyett inkább egy internetes oldal meglekkelésének következményét, a felhasználói személyi adatok ártó szándékú felhasználása jelentette kiszolgáltatottságunkat juttathatja eszünkbe.

A számítástechnikai logika más jellemzőit is felfedezhetjük egyes fantasztikus képességek működésében. A természeti világ elemeivel és a 20. század analóg elektronikai berendezéseivel ellentétben a modern digitális technika diszkrét, azaz csak adott értékeket felvehető változókat használ. Nem kell programozónak lenni hozzá, hogy igazán ismerősnek találjuk ezt a fogalmat, elég arra gondolnunk, hányszor állítottuk egész számokból álló értékskálán tévénk kontrasztját, monitorunk fényerejét, telefonunk csörgési hangerejét, hányszor kapcsolgattunk két- vagy többállású kapcsolókat internetes kérdőíveken, programok beállításai között. De gyakori az igen-nem érték a jogosultságok kezelésénél is: teljesen megszokott például a multinacionális vállalatoknál, hogy az ajtókat személyes kódkártyával lehet nyitni, csakis a munkakör által indokolt módon beállítva. Az éles átmenetek, szigorúan elkülönült fogalmi állapotok logikája a mindennapi gondolkodásunk részévé vált. Habár egy szöveget akármilyen figyelemmel el lehet olvasni az éppen csak rápillantástól az átfutáson át a koncentráló, figyelmes olvasásig, egy e-mailünket vagy olvasottnak, vagy nem olvasottnak állíthatjuk be.

A szuperhősök filmes univerzumában több, binárisan kapcsolható vagy legalábbis számszerű módon összemérhető értékű képesség található. Ez azonban a műfaji filmek kedvelt, bizonytalanságukkal feszültséget adó próbatétel-toposztát – vajon képes lesz-e a hős elvégezni egy adott próbatételt, kihívást? – gyengíti az absztrakt logikát idéző, egzakt összehasonlításra épülő logikájával. A Marvel-univerzumban Mjólnirt, Thor nevesített kalapácsát az arra vésett szöveg szerint csak az igazán méltók képesek felemelni, ami a Bosszúállók csapatából jó ideig csak Thort jelenti (igaz, később Amerika Kapitány is jogosult lesz rá). A csak tulajdonosának engedelmeskedő varázstárgy ugyan a mesék és mondák toposztaként is megtalálható (a Mjólnir erősen emlékeztet az Excaliburra, melyet az Arthur-mondakörben csak a leendő király képes kihúzni egy sziklából), ugyanakkor egy mai néző számára a kalapács használhatóságának kétértékű igen-nem állása sokkal inkább idéz jelszóval védett hozzáférési szabályozást, mint mitikus sorsszerűséget, és a fenti példánál a Marvel-filmek sem sugallják ez utóbbit: nem kell magyarázniuk a jelenséget, mert számítástechnikai szempontból azonnal érthető.

Még szembeszökőbb példa a jogosultsági hierarchia logikájára és a bináris működésre – és egyúttal a jellegzetesen technokrata „test mint gép/hardver, szellem mint vezérlés/szoftver” analógiára – a *Thor: Ragnarökben*

szereplő kisméretű eszköz, a Sakaar világban használatos ún. obedience disk (kb.: engedelmesítő lapka). Ezt egy személy testére csapva annak izmai egy elektrosokkal lebéníthatók, azaz gyakorlatilag az élőlények testét elektromos zavarójellel ki-bekapcsolható gépnek ábrázolja. Az már csak hab a tortán, hogy ezen testhekkelő eszköz a szó szoros értelmében vett távkapcsolóval vezérelhető. Ugyanezen filmben a skandináv mitológia Asgard világának lakói egy térkapun (tudományos-fantasztikus filmek féregjárata) keresztül közlekednek, mely egy karddal nyitható ki, annak hiányában nem használható. Eme megjelenítés egyszerre idézi az informatika világának két elemét: a különböző fiktív világok helyszínei közötti azonnali összeköttetés a hiperlinkeket, míg a hozzáférés eszköze, a kard (melyet egy zárba kell dugni és elfordítani) a jogosultságon alapuló védelmet idézi. (Milyen sokatmondó a tény, hogy e világban a jelszó maga a kard...)



A karakterek testre csatlakoztatható vezérlőegységekkel meghekkkelhetők és irányíthatók (Thor: Ragnarök)

Ezen műszaki jellegű, kérhetetlen mechanikussággal működő technológiai eszközök egy másik, fiatal médium, a videojáték hatását is magukon viselik, mely a filmével napjainkban egyre jobban összeér, egymást formáló hatásuk pedig egyre nyilvánvalóbb és kutatottabb terület. A videojátékok működési mechanizmusára ugyanis igen jellemző az irányított hősöknek vagy egyéb aktoroknak (gép, lény, természeti vagy ipari folyamat stb.) a játékos parancsaira való pontos, megbízható, gyors reagálása, azok hűséges végrehajtása. A drámai feszültség létrehozásában kisebb szerepet kapnak a hagyományos drámai történetekre jellemző, a szereplőkben lejátszódó érzelmi folyamatok, vívódások, és többet az interaktív, ügyességi akciójelenetek, mindezek pedig a modern szuperhősfilmekre is jellemzők (ezt már csak a játékidő jellemző kitöltése alapján is állíthatjuk). A morális és érzelmi konfliktusok átvezető epizódokban elmesélt, habár intenzíven koncentrált drámai kötőanyagává válnak, melyek során a videojátékok jellemzően időlegesen felfüggesztik a beavatkozás, interakció lehetőségét, a szuperhősfilmek pedig filmnyelvi eszközökkel (például az akciójelenetek gyors tempója utáni látszólag megdermedő idővel, színpadias dialógusokkal, a fizikai beavatkozást lehetetlenné tevő távolságokkal, erőpajzsokkal stb.) jelzik, hogy a hősöknek éppen mikor nem elérhető a beavatkozás lehetősége, és mikor kapnak újrateret az akcióikon (jellemzően fizikai támadásokon) keresztüli részvételt. Sokatmondó az is,

hogy magukban az összecsapásokban is milyen gyakran megjelenik az egyértelmű fölény két karakter között, gyakran humoros formában (például ahogy Hulk néhány másodperc alatt elbánik az addig fenyegetőnek és nagy hatalmúnak beállított Lokival, a földhöz csapkodva őt). A harci képességek eme egyértelműen összehasonlítható működése az absztrakt algebrát és számítástechnikát idézi.

A videojátékos és látványfilmes jellegzetességek keveredésével kapcsolatban érdemes a hagyományos műfaji keretek szétfeszítéséről is szót ejtenünk. Sepsi László rámutat, hogy – habár a videojátékok a kezdetektől fogva sokat merítettek a tömegfilm zsánereiből – a játékpiacon műfajkategoriai eltérően alakultak a filmétől az előbbi médium jelentősen nagyobb, nem történetmesélésre koncentráló, hanem interaktív attrakciói miatt.^[11] A filmes zsánerek elsősorban történetbeli sajátosságokra koncentrálnak (konfliktustípusok, hely és idő, ikonográfia, kiemelő filmes zsánerpaletta). Sepsi esszéje vezérfonalául nem Mark J. P. Wolf megközelítését választja, aki az interaktivitás módja mentén kategorizál, hanem Geoff King és Tanya Krzywinska bonyolultabb, négy dimenzió mentén vizsgálódó módszerét, melyet a *Screenplay: Cinema/videogames/interfaces* tanulmánykötet előszavában írnak le.^[12] E négy dimenzióból csak az egyik az interaktív játékmotívumként említett módja, a másik háromból a legfontosabb pedig a milió, azaz stílári és narratív tartalom, mely már összekapcsolható a filmes műfajokkal (ha általában nem is végezhető egy az egyben történő megfeleltetés, inkább keveredés, átmeneti megidézés a jellemző).

Nagyon hasonló módon a szuperhősfilmek is gyakran olvasztanak magukba markáns műfaji toposzokat anélkül, hogy következetesen próbálnának megfelelni az adott zsáner alapvető elvárásainak. A Batman-filmekben például egyértelműen a film noir, az *Amerika Kapitány: A tél katonájában* (Captain America: The Winter Soldier. Anthony Russo, Joe Russo, 2014) a hidegháborús kémfilmek hangulata és cselekményelemei köszönnek vissza, de a végkicsengése és a hősök jelleme egyikben sem adja vissza a megidézett műfajok kiábrándultságát, cinikusságát. Emberfeletti erejű hősök hosszas, a tér három dimenzióját látványosan kitöltő (repkedéssel, ugrálással, teleportálással, zuhanással teli) küzdelmeit, annak látszólagos véget érése után történő gyakori újjáéledését, a kritikus pillanatokban éppen kapóra jövő, a hősöket megmentő (elektronikai vagy valóban mágikus működésű) varázstárgyakat, vagy éppen az egzotikusabbnál egzotikusabb helyszíneket viszont annál hűségesebben szállítják ezen filmek. A szuperhősfilmek eme látvány- és eseményorientáltsága közelebb esik a videojátékok fent említett miliójéhez, mint a klasszikus tömegfilmes műfajisághoz. (Talán erre gondolt Martin Scorsese nemrégiben nagy port kavart megjegyzésével, miszerint a Marvel-filmek valójában nem mozifilmek, hanem inkább hullámvasútszerű mozgóképek.)

Bőrök, maszkok, jelmezek

Korábban már érintettük a szoftverrendszerek rétegzett, strukturált felépítését. A számítógépes szoftverek szintekre bontásakor a legfelső általában valamiféle grafikus kezelőfelületet jelent. A programozók ezzel a felhasználói felülettel való interakciót UX-nek, azaz user experience-nek

(felhasználói élmény) nevezik. Ma már alapvető, kimondani sem szükséges elvárás például PC-s programok esetén, hogy meg tudjuk változtatni a betűtípust vagy betűméretet, látáskorlátozottak kontrasztosabb képet állíthassanak be, a gyengébb hardverű felhasználók kikapcsolhassák a díszítő szerepű animációkat, vagy éppen le tudjuk cserélni a színeket, háttérképeket ezen a kezelőfelületen, mint ahogy a telefonunk elő- és hátlapjának cseréje is népszerű szórakozás (főleg a fiatalok körében). Ez utóbbit a skin (bőr) vagy a tematika (theme) cseréjének hívják.

Véleményem szerint az efféle szoftveres, kezelőfelületet illető testesztelési lehetőségek vagy tágabban a szoftver megjelenésének változási lehetősége (például a bankunk átvariálja az automatáinak menürendszerét, grafikus dizájnját) hatással van a mindennapi észlelésünkre is. Kialakult egy felfogásbeli rugalmasságunk, specializált absztrakciós készségünk, mellyel le tudjuk vágni az analóg, predigitális gondolkodásmód szerint szétbonthatatatlannak tartott fogalmakról azok külsejét, megjelenését, vagyis az interakciós felületet. Szoktatva és szokva vagyunk hozzá, hogy a tartalom, a dolgok lényege függetleníthető attól, hogy éppen hogyan érzékeljük azt érzékszerveinkkel. Egyszóval: az információ leválasztható a médiumról. Dragon Zoltán Lev Manovich gondolatmenetét folytatva írja, hogy – szemben mondjuk egy hordozó médiumától (keret, vászon, festékanyag) hagyományosan leválaszthatatlan festménnyel – ma a digitális reprodukció szétválasztja a művet és az azt közvetítő interfészt (például egy online, nagy felbontású múzeumi képtárat, amely ma már nem ritkaság).^[13]

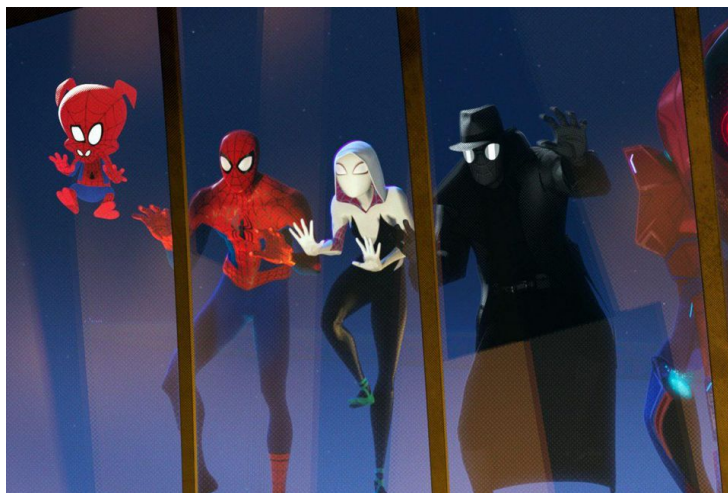
A filmes kultúrában ezt a jelenséget egyre kevésbé kell magyarázni, hiszen egy évtizede extrém volt a CGI technológiával öregbített vagy fiatalított színész. 2006-ban éppen egy superhősfilmrel, az *X-Men: Az ellenállás végével* kezdődött meg egy trend (Patrick Stewart és Ian McKellen fiatalításával), mely azóta gyakorlatilag minden látványos tömegfilmes franchise-ban (*Terminátor*, *A hobbit*, *Csillagok háborúja*, *Marvel*) és különálló filmekben (*Tron: Örökség* (*Tron: Legacy*, Joseph Kosinski, 2010), *Gemini Man* (*Gemini Man*, Ang Lee, 2019)), sőt szerzői művészfilmekben (*Benjamin Button különös élete* (*The Curious Case of Benjamin Button*, David Fincher, 2008), *Az ír* (*The Irishman*, Martin Scorsese, 2019)) egyaránt megjelenik. Sőt, ma már filmszerepet kaphat és bevételt növelhet a bőr, amelyben nem élnek: a nézők többségének ingerküszöbét már nem éri el egy elhunyt színész digitális reanimálása (Carrie Fisher és Peter Cushing a *Csillagok háborúja*-filmekben). A jövő kérdése, hogy kíváncsiak lesznek-e, pontosabban hajlandók lesznek-e megnézni tömegek egy régóta elhunyt színészt CGI-bőrben, akinek a fenti példákkal ellentétben a múltban sem volt semmi köze az érintett filmhez, sőt nem is élt a korszakban (James Dean szerepeltetésének terve a *Finding Jack* című, vietnami háború végén játszódó filmtervben).

A superhősfilmekben ennek az eszmének remek táptalajt biztosított a névtelen, önbíráskodó igazságosztó szerepet és a nézői azonosulást egyaránt lehetővé tevő klasszikus maszkos-jelmezes álca toposza, mely a műfaj markáns eleme a képregényes kezdetektől fogva (a Marvel kiadó 1930-as évektől gombamód szaporodó álarcos hősei), sőt már azelőtt is (*Az operaház fantomja*, *Zorro*). Az elmúlt évtized azonban ennek új és árulkodóan keveset magyarázott, nem a történet központi hatáselemeként tált változatait prezentálta. Loki karaktere például bármilyen formát fel tud

ölteni, amely annyira gyakori (és súlytalanná vált) visszatérő fordulat, hogy pusztán gegként tálalva is találkozunk vele, jellemzően testvérével, Thorral folytatott civakodás formájában (*Thor: Ragnarök*). Csak az X-Men-univerzum mutánsai között több mint egy tucat alakváltó van, ezek közül az elmúlt évtized filmjeiben Mystique kapott gyakori szerepet (*X-Men: Az elsők* (X-Men: First Class. Matthew Vaughn, 2011), *X-Men: Az eljövendő múlt napjai* (X-Men: Days of Future Past. Bryan Singer, 2014), *X-Men: Apokalipszis*).

A cserélhető, belső lényegről leválasztható külső gyakran a történetek főellenfeleinek karakterén is megfigyelhető, mely megidézi az önmagával szembenéző hős doppelgänger-toposzt is. A képregényes logika megkülönböztető szuperképessége hagyományosan áthelyezhető, így a hősök ellenfelei megszülethetnek saját sötét tükörképükként is, mint például a Vasemberrel azonos technológiát használó Ivan Vanko, azaz Whiplash a *Vasember 2*-ben (Iron Man 2. Jon Favreau, 2010). De a külső jegyek másolásával (copy-paste) létrehozhatók párhuzamos hőskarakterek is, például egy adott hős férfi és női vagy éppen fehér és fekete változata – ott van például a nevükben és ruhájuk hazafias színeiben hasonlító Amerika Kapitány és Marvel Kapitány. E tükrözések közül azonban a megfilmesítésig egyelőre kevés jutott el (többet is beharangoztak), képregényes médiumban annál gyakoribb.

A megjelenés, skin-cserével rokonítható egy másik, a szoftveres architektúrák rétegzettségéhez hasonlítható trend. Ugyanúgy, ahogy programjainkkal szemben is egyre nagyobb elvárás, hogy bármilyen eszközön ugyanúgy fussanak és elérhetőek legyenek (például megvásárolt filmjeink vagy streamelési előfizetésünk mobilunkon, tévéinken és esetleg máshol található játékkonzolunkon), ugyanúgy megjelent a platformfüggetlenség ideája a tömegfilmes franchise-okban. A szuperhősök esetén ez nem csak a más médiumokra való kiterjedést jelenti (képregények és filmek mellett regények, mobil- és konzoljátékok, társasjátékok, játékfigurák), hanem pusztán a filmvilágon belül is az univerzumukat elhagyó hősök elsöre meghökkentő, mára kézenfekvő ötletét. Ez utóbbira szinte folyamatosan szállítja a példákat a Marvel filmes univerzum, nem kis részben hozzájárulva annak belső körös, addiktív hangulatához. A több szempontból is rendhagyó *Pókember – Irány a Pókverzum!* (Spider-Man: Into the Spider-Verse. Bob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman, 2018) egy olyan, többféle stílust (2D és 3D CGI-t) keverő animációs film, melyben egyenesen egy karakter több párhuzamos dimenzióbeli alteregója fog össze a főellenfél legyőzése érdekében. E film a régről ismert szuperhősös üzenetet, miszerint akárki, még egy hétköznapi kisember is lehet hős, kitágítja a párhuzamos dimenziók által, gyakorlatilag azt sugallva, hogy a megfelelő dimenzióban mindenki éppen hős (azaz Pókember, vagy épp Pókmalac). Innen már tényleg csak egy médiumok feletti lépés kell, hogy eljussunk a videojátékok magunkra szabható karaktergenerálásáig. De ugyanez az üzenetet közvetíti a Tony Stark által tervezte Vasember-páncél, mely viselőjét technológiai eszközökkel emberfeletti erejűvé teszi. (Jellemző, hogy a Bosszúálló-univerzum filmjeiben Vasember harci képessége jellemzően erősebb a nem technológiai, hanem mutálódott hősökénél, de a technológiai még az isteni származású karakterekkel is felveszi a versenyt.)



A szuperhősöknek régen csak alteregóik voltak, ma már egyenrangú módon, akárhányszor is sokszorosíthatók (Pókember – Irány a Pókverzum!)

Persze a mai mémkultúrában, azaz újrahasznosított fotók, videók és zenék világában felnőtt fiatal nézők már meg sem lepődnek rajta, hogy a másolhatóság korában, mikor egy karakter egyedisége sokszorosítás által, akciójelenetek hatásnövelése céljából bármikor semmissé tehető, majd a szükséges (drámai, a szituáció emberi ismerősségét követelő) pillanatban visszakapcsolható, a copy-paste jelensége hány formában és milyen természetességgel bukkan fel a modern látványfilmekben. Így vált a pusztán, szégyentelenül egyszerű számszerű fokozás egyre gyakoribb vizuális elemmé a Marvel-filmekben is, legyen szó a Bosszúállók-filmek visszatérő, az előzetesek által kötelezően tartalmazott csúcspontokról, mely a rohamozó szuperhősök sorfalát mutatja, az önmagát illúziószerűen megtízszerező Doctor Strange-ről, vagy a már említett *Irány a Pókverzum!* több (bőrszínű, nemű, fajú) formában megjelenő és eltérő képességekkel rendelkező póklénycsapatáról. És már megint visszatérünk McLuhanhoz, aki már a tömeges könyvnyomtatásban is nagymértékű gondolkodásformáló erőt látott – vajon mit szolt volna akkor a digitális adatszerkesztés szempillantás alatt szaporítható, másolható tartalmihoz?

Világhálóba gabalyodva

„A kikötő felett úgy szürkéllett az ég, mint a televízió képernyője műsorszünet idején” – így kezdi William Gibson *Neurománc* című regényét ^[14], és találóbban talán még senki sem foglalta össze a televízió valóságot megjelenítő, reprezentáló jelentőségét (és ez esetben épp karaktereinek elveszettségét sem fikciójának embertelen közegében). Napjainkban azonban a tévé helyhez kötött, nem személyre szabható, hosszas (azaz akár negyedórás) megszakítatlan figyelmet követelő médiuma már kifejezetten lomhának és elmaradottnak érződik, melyet a legtöbb fiatal be sem kötött otthonába. Jobban szemlélteti a közösségi tempóról és információforrásokról lekapcsolódott, vesztes infonauta fentihez hasonló rémképét a horrorfilmekből ismerős akkumulátor-töltöttség, térerő nélküli, halott mobiltelefon gondolata, mely nem kínálja többé a világháló éltető, végtelen, szomjoltó információforrását.

A CNN egy riportja szerint több amerikai polgár olvas és néz híreket az interneten keresztül, mint nyomtatott sajtóból vagy a rádióból, és háromnegyedük e-mailekből vagy közösségimédia-oldalokról értesül azokról. Kiváltképp a Facebook és a Twitter segítségével a hírfogyasztás egyoldalú tevékenység helyett olyan tevékenység lett, amelyben megosztások segítségével aktívan részt veszünk. ^[15] Ez azonban nem csak a ténytudás oldódásával járt, de talán még fontosabb hatása a ténytudásban való kételkedés, bizonytalanság terjedése. Az egyrészt azonnal hozzáférhető, ilyen módon visszaemlékezést, végiggondolást, sebtiben véghez vitt becsléseket feleslegessé tevő információk (Wikipedia, politikai híroldalak, IMDb stb.), másrészt kis képernyőn, feldarabolva, lerövidítve, menet közben olvasott szövegek és gyakran ellenőrizhetetlen források kiszolgáltatnak, kontrollálhatóvá tesznek minket. Ebben a paranoidnak hangzó vízióban pedig nincs is feltétlenül bábjátékos: az erős és gyors visszacsatolású közösségi médiában minden könnyen túlgerjed, és minden azonnal mém lesz. (A japánok élen járnak a probléma felismerésében, nemhiába figyeli őket annyira minden cyberpunk író és rajongó. *A Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*

(Mamoru Oshii és mások, 2002) és a *Paranoia Agent* (Kon Szatosi, 2004) sorozatok hosszan elemzik a feloldódó identitás jelenségkörét.)

Marshall McLuhan már a hatvanas években ráirányította az emberiség figyelmét az általunk használt technológiák hatalmas szerepére történelmünkben, társadalmi szerveződésünkben, gondolkodásunkban. Halála óta megjelent életünkben a számítástechnika, majd az internet, végül pedig a látszólag csak egy kis lépcsőfokot jelentő, valójában azonban gyökeresen újszerű minőségű újmédia-immerziót jelentő mobiltelefon, azon belül is a mobilnettel rendelkező okostelefon. Olyan technológiai vívmány ez, amelyet illetően igazán könnyen meghosszabbíthatók McLuhan gondolatai az üzenetté (ember- és társadalomformálónak) váló korábbi, sokkal passzívabb történelmi médiumokról, ahogy azt a bevezetőben már megtettük.

A digitális média és közösségi hálók megítélése, talán nem meglepő módon, a jelenkori teoretikusok és gondolkodók körében meglehetősen változatos: egyesek a közügyekben való sosemvolt mértékű demokratikus részvétel, a bármely képesség és szaktudás magas fokon specializált elsajátítása és a médiumok határait elmosó kreatív önkifejezés lehetőségeit látják benne. Mások viszont úgy vélik, a teljes emberi tudásanyag gyors és korlátlan elérhetősége (vagy ennek illúziója) felületes gondolkodásra sarkall, elértéktelenítve a Gutenberg-korszak olyan erényeit, mint az olvasottság és a megfontolt kritika, ennek megfelelően elbutult generációt, intellektuális izolációt és művészi elszegényedést emlegetnek. Az okostelefonok kora tehát tekinthető konstruktivista álomnak és rémálomnak is. [16]

Annyi azonban bizonyosnak tűnik, hogy mára, mikor a közösségi hálózatok által befolyásolt választások és a hekkerek által vívott online hadműveletek hírei lassan megszokottá válnak, aligha kell sokat magyarázni a közvélemény, illetve még inkább a köz információval való ellátása feletti kontroll jelentőségét. Ennek megfelelően az átvitt értelemben és szó szerint is alacsony szintű, azaz az utcákon vívott igazságtétel helyett a szuperhősöknek egyre fontosabb feladata és célja a tömegmédiában való megjelenésük, PR-imidzsük általi politikai hatalom birtoklása. A jellemzően cinikusabb, sötétebb, felnőttebb DC Comics filmadaptációkban ez egyre gyakrabban megjelenő és egyre nagyobb súlyú témává válik, mely a sci-fi és akciófilm zsánere helyett inkább a politikai thrillereket idézi [*Batman Superman ellen – Az igazság hajnala* (Batman v Superman: Dawn of Justice. Zack Snyder, 2016), *Batman: Sötét lovag* (The Dark Knight. Christopher Nolan, 2008), *Watchmen: Az őrzők* (Watchmen. Zack Snyder, 2009)].



A harc a közvéleményért is zajlik – tömegek így irányíthatók könnyen (Batman Superman ellen – Az igazság hajnala)

De a szuperhősöknek ma már – hála az internetnek és a tömegkommunikációs eszközöknek – akkor is meg kell állniuk az egész világ közvéleményének morális ítélszéke előtt, amikor a film éppen nem érint politikai témát. McLuhan megfogalmazásában: „Az elektronika pusztá faluvá szűkítette bolygónkat. Robbanásszerű sebessége, mellyel az összes társadalmi és politikai funkciót összekapcsolta, intenzíven növelte az emberi felelősségérzetet.”^[17] A tét pedig, a műfaji filmek mohó fokozási hajlandóságának hála, egyre csak nőtt. Pókembernek a 2002-es *Pókemberben* (Spider-Man. Sam Raimi, 2002) még csak szerelme és egy libegőnyi gyerek élete között kell válaszson ellenfele gonosz mesterkedése miatt, Batman a 2008-as *Sötét lovagban* már egy komphajónyi elítélt és civil között (bár a morálisan nehéz döntési kényszer következményét mindkét film elcsalja). A licit megállíthatatlan, a folyamat vége pedig végső soron kiszámítható volt: egy teljes város [*Batman: Kezdődik* (Batman Begins. Christopher Nolan, 2005)] és a Föld bolygó [*Bosszúállók* (The Avengers. Joss Whedon, 2012)] után ma már az egész univerzum sorsa a hősök vállán nyugszik (*Bosszúállók: Végjáték*).

Ahogy McLuhan jósolta: „Az elektronikus korban az egész emberiséget viseljük bőrünként.”^[18]

—

A modern idők modern hősöket igényelnek. A folyamatosan online, mindig elérhető, digitális eszközöket tudatukba, mentális folyamatainkba engedő nézők beszélnek a technika nyelvét, és ezt várják el látványfilmjeiktől is, melyek a 20. századi filmnyelvtől, narratív logikától egyre eltérőbben kezelik a téridőt, bonyodalmakat és karaktereket.

Jegyzetek

1. Sobchack, Vivian: Mittudományos fantasztikum? Egy műfaj hanyatlása a technológiai varázslat korában. Ford. Erdei Lilla. *Apertúra*, 2015. tavasz-nyár. URL: <https://www.apertura.hu/2015/tavasz-nyar/sobchack-mittudomanyos-fantasztikum-egy-mufaj-hanyatlasa-a-technologiai-varazslat-koraban/>
2. Davis, Erik: *TechGnosis: Myth, Magic, and Mysticism in the Age of Information*. London, Serpent's Tail, 2004.

3. Borbíró András: Digitális délibábok. *Filmvilág*, 2018/01. 04-08. old. URL: http://www.filmvilag.hu/xereses_aktcikk_c.php?&cikk_id=13503
4. Tóth Balázs, Csányi Vilmos: *Hiedelmeink*. Budapest, Libri, 2017. 199.
5. Balsamo, Anne: *Designing Culture. The Technological Imagination at Work*. Durham & London, Duke University Press, 2011. 4-7.
6. Király Jenő: *A film szimbolikája. A fantasztikus film formái II/2*. Kaposvár-Budapest, Kaposvári Egyetem Művészeti Kar Mozgóképkultúra Tanszék, Magyar Televízió Zrt., 2010. 480.
7. Birkás Gergely Sándor: A film és a videojáték fúziója a kortárs vizuális kultúrában. *Apertúra*, 2012. tél. URL: https://www.apertura.hu/2012/tel/birkas_a_film_es_a_videojatek_fuzioja/
8. McLuhan, Marshall: *Understanding Media*. London, Taylor & Francis Ltd., 2005. 158.
9. Birkás Gergely Sándor: i. m.
10. Borbíró András: i. m.
11. Sepsi László: A szabadság határai. *Filmvilág*, 2015/09. 22-26. URL: http://www.filmvilag.hu/xereses_aktcikk_c.php?&cikk_id=12377
12. Krzywinska, Tanya, King, Geoff: *ScreenPlay: Cinema/videogames/interfaces*. London and New York, Wallflower Press, 2002.
13. Dragon Zoltán: A szoftver és a film: a film helye a digitális kultúrában. *Apertúra*, 2009. tél. URL: <http://www.apertura.hu/2009/tel/dragon>
14. Gibson, William: *Neurománc*. Ford. Ajkay Örkény. Budapest, Valhalla Páholy, 1999. 9.
15. Gross, Doug: Survey: More Americans get news from Internet than newspapers or radio. *Edition.CNN.com*, 2010.03.01. URL: <http://edition.cnn.com/2010/TECH/03/01/social.network.news/index.html>
16. Gardner, Howard, Davis, Katie: *The App Generation: How today's youth navigate identity, intimacy, and imagination in a digital world*. New Haven – London, Yale University Press, 2013. 33-34.
17. McLuhan, Marshall: i. m. 5.
18. McLuhan, Marshall: i. m. 52.

Irodalomjegyzék

- Balsamo, Anne: *Designing Culture. The Technological Imagination at Work*. Durham & London, Duke University Press, 2011. 4-7.
<https://doi.org/10.1215/9780822392149>
- Birkás Gergely Sándor: A film és a videojáték fúziója a kortárs vizuális kultúrában. *Apertúra*, 2012. tél. URL: https://www.apertura.hu/2012/tel/birkas_a_film_es_a_videojatek_fuzioja/
- Borbíró András: Digitális délibábok. *Filmvilág*, 2018/01. 04-08. old. URL: http://www.filmvilag.hu/xereses_aktcikk_c.php?&cikk_id=13503
- Davis, Erik: *TechGnosis: Myth, Magic, and Mysticism in the Age of Information*. London, Serpent's Tail, 2004.
- Dragon Zoltán: A szoftver és a film: a film helye a digitális kultúrában. *Apertúra*, 2009. tél. URL: <http://www.apertura.hu/2009/tel/dragon>
- Gardner, Howard, Davis, Katie: *The App Generation: How today's youth navigate identity, intimacy, and imagination in a digital world*. New Haven and London, Yale University Press, 2013. 33-34.
- Gibson, William: *Neurománc*. Ford. Ajkay Örkény. Budapest, Valhalla Páholy, 1999. 9.
- Gross, Doug: Survey: More Americans get news from Internet than newspapers or radio. *Edition.CNN.com*

, 2010.03.01. URL: <http://edition.cnn.com/2010/TECH/03/01/social.network.news/index.html>

- Király Jenő: *A film szimbolikája. A fantasztikus film formái II/2*. Kaposvár-Budapest, Kaposvári Egyetem Művészeti Kar Mozgóképkultúra Tanszék, Magyar Televízió Zrt., 2010. 480.
- Krzywinska, Tanya, King, Geoff: *ScreenPlay: Cinema/videogames/interfaces*. London and New York, Wallflower Press, 2002.
- McLuhan, Marshall: *Understanding Media*. London, Taylor & Francis Ltd., 2005. 158.
- Sepsi László: A szabadság határai. *Filmvilág*, 2015/09. 22-26. old. URL: http://www.filmvilag.hu/xereses_aktcikk_c.php?&cikk_id=12377
- Sobchack, Vivian: Mittudományos fantasztikum? Egy műfaj hanyatlása a technológiai varázslat korában. Ford. Erdei Lilla. *Apertúra*, 2015. tavasz-nyár. URL: <https://www.apertura.hu/2015/tavasz-nyar/sobchack-mittudomanyos-fantasztikum-egy-mufaj-hanyatlasa-a-technologiai-varazslat-koraban/>
- Tóth Balázs, Csányi Vilmos: *Hiedelmeink*. Budapest, Libri, 2017. 199.

Filmográfia

- *A holnap határa* (Edge of Tomorrow. Doug Liman, 2014)
- *A lé meg a Lola* (Lola rennt. Tom Tykwer, 1998)
- *Amerika Kapitány: A tél katonája* (Captain America: The Winter Soldier. Anthony Russo, Joe Russo, 2014)
- *Avatar* (Avatar. Ridley Scott, 2009)
- *Az ír* (The Irishman. Martin Scorsese, 2019)
- *Batman: Kezdődik* (Batman Begins. Christopher Nolan, 2005)
- *Batman: Sötét lovag* (The Dark Knight. Christopher Nolan, 2008)
- *Batman Superman ellen – Az igazság hajnala* (Batman v Superman: Dawn of Justice. Zack Snyder, 2016)
- *Benjamin Button különös élete* (The Curious Case of Benjamin Button. David Fincher, 2008)
- *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018)
- *Boldog halálnapot!* (Happy Death Day. Christopher Landon, 2017)
- *Bosszúállók* (The Avengers. Joss Whedon, 2012)
- *Bosszúállók: Végjáték* (Avengers: Endgame. Anthony Russo, Joe Russo, 2019)
- *Bosszúállók: Végtelen háború* (Avengers: Infinity War. Anthony Russo, Joe Russo, 2018)
- *Csillagok között* (Interstellar. Christopher Nolan, 2014)
- *Doctor Strange* (Doctor Strange. Scott Derrickson, 2016)
- *Eredet* (Inception. Christopher Nolan, 2010)
- *Érkezés* (Arrival. Denis Villeneuve, 2016)
- *Expedíció* (Annihilation. Alex Garland, 2018)
- *Gemini Man* (Gemini Man. Ang Lee, 2019)
- *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* (Mamoru Oshii és mások, 2002)
- *Idétlen időkig* (Groundhog Day. Harold Ramis, 1993)
- *Late Shift* (Tobias Weber, 2016)
- *Paranoia Agent* (Kon Szatosi, 2004)
- *Pókember* (Spider-Man. Sam Raimi, 2002)

- *Pókember – Irány a Pókverzsum!* (Spider-Man: Into the Spider-Verse. Bob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman, 2018)
- *Superman* (Richard Donner, 1978)
- *Thor: Ragnarök* (Thor: Ragnarok. Taika Waititi, 2017)
- *Tron: Örökség* (Tron: Legacy. Joseph Kosinski, 2010)
- *Vasember 2* (Iron Man 2. Jon Favreau, 2010)
- *Watchmen: Az őrzők* (Watchmen. Zack Snyder, 2009)
- *X-Men: Apokalipszis* (X-Men: Apocalypse. Bryan Singer, 2016)
- *X-Men: Az eljövendő múlt napjai* (X-Men: Days of Future Past. Bryan Singer, 2014)
- *X-Men: Az elsők* (X-Men: First Class. Matthew Vaughn, 2011)

© Apertúra, 2019. Ősz | www.apertura.hu

webcím: <https://www.apertura.hu/2019/osz/borbiro-jol-informatizalt-szuperhosok-informatikai-strukturak-es-technologiai-eszkozeink-jellegzetessegeinek-megjelenese-a-kortars-szuperhosfilmekben/>

<https://doi.org/10.31176/apertura.2019.15.1.6>

Apertura.hu

Image not found or type unknown