

Füzi Izabella

A képernyő és a filmvászon hibridizációja: a videóchat és a videószelfi játékfilmes idézése (*Remélem, legközelebb sikerül meghalnod ?*, *FOMO ? Megosztod és uralkodsz*, *Szép csendben*)

Absztrakt

A három kortárs magyar filmben azt vizsgálom, hogy a médiatechnológiák milyen szerepet játszanak a történetben az erőszak vagy visszaélés elkövetésében, dokumentálásában (rögzítésében) és bizonyításában. Az online mozgóképi telekommunikáció nemcsak a történet kibontakozásában vesz részt, hanem mozgóképi idézetként olyan intermediális aktusként fogható fel, mely a filmnarráció lehetőségeit is módosítja. A videóchat, a videószelfi és általában a számítógépes képernyő beemelése a játékfilmbe a filmvászon és a számítógépes képernyő működése közti különbségeket feszegeti, feltérképezi a szereplő narratív és digitális identitása közti határvonalat, valamint a fikciós teret kiterjeszti a hálózati térre, a történet időbeli összefüggéseit összekapcsolja a hálózatiság szimultaneitásával.

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) 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.2021.16.4.5>

Füzi Izabella

A képernyő és a filmvászon hibridizációja: a videóchat és a videószelefi játékfilmes idézése (*Remélem, legközelebb sikerül meghalnod ?*, *FOMO ? Megosztod és uralkodsz*, *Szép csendben*)

A *Remélem, legközelebb sikerül meghalnod* (Schwechtje Mihály, 2018), *FOMO Megosztod és uralkodsz* (Hartung Attila, 2019) és a *Szép csendben* (Nagy Zoltán, 2019) hármasa az elmúlt évek magyar filmtermésében különleges konfigurációt alkot, hiszen mindhárom film a szexuális zaklatás vagy visszaélés (az első két esetben internetes zaklatással kiegészülő) témáját dolgozza fel. Mindhárom film tinédzserkörnyezetben játszódik olyan karakterekkel, akik a felnőtté válás küszöbén állva nem sok segítséget kapnak a felnőttektől vagy a társaiktól a traumák és az őket elborító érzések feldolgozásában. Mindhárom film a rendezők első nagyjátékfilmje, és mindhárom valamilyen sajátos narratív és/vagy képi megközelítést választ a téma narrativizálásában. A kritikák a filmek relevanciáját egyöntetűen a nemi erőszak és visszaélés kortárs diskurzusához képest pozicionálták.

[1] Ebben a tanulmányban egy másik szempontot szeretnék megvizsgálni, mégpedig azt, hogy a fiatalok által is használt kortárs médiatechnológiák milyen szerepet játszanak a történetben az erőszak vagy visszaélés elkövetésében, dokumentálásában (rögzítésében), bizonyításában és diskurzusában.

A *Remélem*-ben a két főszereplő közti érzelmi viszony a videóchaten bontakozik ki, de az egyik fél digitálisan valaki másnak az identitását veszi fel, később bosszúból az intim helyzetben a videóchaten rögzített képeket nyilvánossá teszi. A *FOMO*-ban a főszereplő egy vloggercsapat tagja, akiknek legkedvesebb időtöltése a YouTube-ra szánt challenge-videók készítése. A kontentgyártásban érvényesülő, fokozódó egymásra licitálás a szereplőt behajszolja egy olyan nemi erőszakba, melyet a rögzítés céljából követ el. A *Szép csendben* az ellenpélda szerepét tölti be azzal, hogy visszautasítja az erőszak mozgóképi bemutatásának, bizonyításának kényszerét – és bár az áldozat készít egy hangfelvételt, aminek célja az elkövetés dokumentálása, a film a rögzítő és kommunikációs technológiák hatókörén kívül helyezi az erőszak által okozott trauma megélhetőségét és közölhetőségét.

A kortárs filmek mai történeteibe már egyre megkerülhetetlenebb azoknak az online kommunikációs technikáknak a beemelése, amelyek nemcsak a karakterek, hanem a nézők mindennapjait is alakítják. Ez annak a következménye, hogy a mozgóképkészítés, -közvetítés, -terjesztés privilégiuma már nem korlátozódik a filmkészítőkre, hanem a mindennapi élet fontos eszközévé vált. A filmkészítés praktikus szempontjából pedig azt vonja maga után, hogy [] mivel a játékfilmes karakterek már nemcsak a fiktív térben tevékenykednek, hanem az online térben is []

létre kell hozni a vágóasztalon azt a digitális infrastruktúrát, mely a karaktereknek digitális identitást kölcsönöz (honlapok és felületek architektúrái, felhasználói profilok, stb.). A következőkben a mozgóképi kommunikáció két műfaját vizsgálom: a magánszemélyek közti beszélgetésre használt videóchatet és a közösségimédia-felhasználásra készített videószelfit.

A mozgóképi kommunikáció történetében a videóchat úgy viszonyul az analóg filmhez, mint a telefon a fonográfhoz a hang technikai mediatizációjában. A fonográf és a kinematográf rögzítette a hangot, illetve a mozgóképet, így alkalmassá tette az eltolt, késleltetett, egyirányú kommunikáció céljaira. Az azonnali, egyirányú kommunikációt a rádió és a televízió élő műsorai valósították meg, de az azonnali visszacsatolásra lehetőséget adó mozgóképi médiumra egészen napjainkig kellett várni.

kommunikáció	hang	mozgókép
késleltetett egyirányú	fonográf	kinematográf
azonnali egyirányú	rádió	televízió
azonnali kétirányú	telefon	videóchat

A játékfilmes karakterek közti egyidejű kommunikáció tehát nem a videóchattal kezdődött. A telefonbeszélgetés (a távirat mellett) a korai narratív filmben (Griffith egytekerescseseiben) gyakran szolgált a gyors és gyakori helyszínváltás meghonosításának és magyarázatának diegetikus eszközeként. A párhuzamos szerkesztés egyik funkciója a diegetikus egyidejűség létrehozása, mely a beállításváltásnak nem a térbeli, hanem az időbeli logikája mentén ad értelmet: a térbeli megszakítás hozza létre az egyidejűséget a helyek egymás *utáni* bemutatásával. [2] A helyek ilyen (táv)kommunikációja a fiktív tér kiterjesztésének és az egyidejűség érzetének érzéki bemutatását eredményezi [a néző, de nem a szereplők számára].[3]

A videóchat mint egyidejű mediatizált interakció a szereplők szintjén történik, mivel a láthatóság dimenzióját is bevonja a kommunikatív csereaktusokba. A videóchatelő szereplők helyzete a játékfilmben azért sajátos, mert ők maguk is mozgóképek előállítóivá, közvetítőivé és nézőivé válnak, miközben filmezik magukat és nézik magukat és a beszélgető partnerüket. Ez a helyzet nagyban különbözik attól, amikor a szereplők moziban vagy tévében mozgóképet néznek. A videóchatelők tehát nem csupán a filmnézők megkettőződésai, hanem az online kommunikáció részvevői, ami által a diegetikus jelen idő és a diegetikus tér a szereplők tevékenységén keresztül és ellenőrzése mellett megoszthatóvá válik. A telefonbeszélgetés klasszikus játékfilmes alkalmazása az egymástól távol lévő terek összekapcsolását segítette, a távolság áthidalását, a fiktív tér kiterjesztését olyan helyekre, melyek a szereplők számára közvetlenül nem elérhetőek. [4] A videóchat játékfilmes alkalmazásánál nemcsak a néző, hanem a szereplők számára is hozzáférhetővé válik a távoli tér és idő sajátos, vizuális és hang által történő intim megtapasztalása. A kétszemélyes magánbeszélgetések esetében a privát otthoni tér, illetve a személyes, intim tér megosztásának kezdeményezése a szereplők hatáskörébe esik, megvalósulása azonban az online mozgóképi kommunikáció mediális keretei között lehetséges.

A videószelfi digitális megjelenése a webkamera tömeges elterjedéséhez kapcsolódik, mely a

számítógép terét egycsapásra beemelte a hálózati térbe. ^[5] Később a mobiltelefonba szerelt szelfikamerák megjelenésével lehetővé vált a mobilt hordozó testnek a hálózathoz kapcsolása. A privát, intim tér megosztása, a felvételek szerkesztetlensége, a gyakori közelképek a videóblogokhoz hasonló formai megjelenítést eredményeznek. Míg azonban a videóblogban a videó-én identitásának a megteremtése az epizódok sorozatában történik, gyakran önéletrajzi, narratív szituációba ágyazva, ^[6] a videószelfi nem teszi szükségessé az ilyen típusú időbefektetést. Lehet az azonnali kommunikáció része (élőben közvetített, mint a videóchat) vagy késleltetett, de az azonnali visszacsatolás a videóchattól eltérően általában más, nem mozgóképi formában történik.

Akárcsak az állóképes verziója, a videószelfi sem pusztán mobillal vagy webkamerával készített önportré(film), hanem a közösségi médiába való megosztás céljából készített (mozgó)kép, tehát a hálózati kommunikáció része, „annak a képessége, hogy a digitális hálózatokra kapcsolt (mobil)eszközökkel fényképezzük le magunkat, hogy aztán ezt az öndokumentációt másokkal is megosszuk”. ^[7] Misha Kavka meggyőzően érvel amellett, hogy a szelfi nemcsak az énünk meghosszabbítása a hálózati kommunikáció felületein, hanem a (deleuze-i értelemben vett) test-gép asszemblázs része. Ahogyan a mobil az azt tartó kézben, a jellegzetes pózban a testhez kapcsolódik, az applikációkkal készített, filterekkel átszűrt, bizonyos keretezésekben és meghatározott pózokban feltűnő szelfi-én egy technologizált test, mely nemcsak a fizikai környezetben, hanem egy újfajta, hálózatosisított társadalmi mezőben is elhelyezi az ént. A szelfi „az én, a tér, a gép és a hálózat közt létrejövő komplex viszonyok együttese”, „a digitális eszközön átszűrt és a közösségi hálóra szánt testi én az őt körülvevő térben”. ^[8] Az önfilmezés a videószelfi esetében tehát kiegészül a csoporthoz tartozás vágyával, a hálózati identitáshoz kapcsolódó tekintet interiorizálásával – ez határozza meg a videószelfi társadalmi vetületét.

Mind a videóchat, mind a videószelfi esetében a felhasználó egyszerre több olyan pozíciót testesít meg, amelyek a hagyományos vizuális rezsimekben külön szubjektumokhoz kapcsolódtak [] egyszerre mozgóképkészítő és -befogadó, -előállító és -terjesztő, operatőr, színész és rendező, világosító, berendező, vágó, utómunkás, néző és nézett. A legdrasztikusabb kihívást a néző és a nézett egyesítése jelenti, ami a társadalmi viszonyok alapképletének számító „látni” és „látva lenni” kölcsönösségét egyetlen, meghasadt szubjektumhoz kapcsolja. ^[9] Technikai értelemben erre először a 70-es években tömegesen elterjedő videokamera adott lehetőséget, mely az analóg filmfelvevőgéppel szemben (ahol szükségszerű az időbeli eltolás a felvételkészítés és a megtekintés ideje között), lehetővé tette az azonnali képfeldolgozást és -közvetítést. A tévé által bevezetett élő közvetítést a videóművészet különböző kísérletei radikalizálták, vagy fordították a visszájára. Bódy Gábor a kamerát szembefordította a vele összekapcsolt monitorral, így jött létre a „végtelen kép”, mely olyan végtelen regressziót nyitott meg, ahol a kép a kamera és a monitor közti megsokszorozódott terekben eltűnik. ^[10] Lynda Benglis videóinstallációjában két arc mosódik egybe: az egyik a monitoron látható arc, és egy másik, élő arc, mely a monitoron lévő arcot utánozza. Miközben egymást kérdezik vagy parancsszavakat osztogatnak [] „Most!”, „Ez most van?”, „Indítsd el a kamerát!” [] a rögzített és az „élő” arc közti különbség elmosódik. Rosalind Krauss

szerint a videóművészet „paradigmatikus esete a kamera és a monitor között zárójelezett, felfüggesztett test”. [11]



Lynda Benglis: Now (1973)

Míg a videóművészet a tükörhelyzetet reflexív távolsággá alakítja (Lynda Benglis a saját monitorarcával veszekszik, vagy a monitoron megjelenő arcot szájon csókolja), a videószelfiben a szelfikamera és a digitális kijelző közti azonnali visszacsatolás által a felhasználói tapasztalatban a rögzítés egybeesik a megjelenítéssel, a szubjektum az objektummal, a néző a nézettel. Ez a rövidzárlat a szereplő-színész, az operatőr és a nézői pozíció között a felügyelet, az ellenőrzés illuzórikus hatalmát kölcsönözheti a szelfizőnek, bár ennek az ára a mozgókép és a szubjektum önmagába záródása, melyben az objektív és szubjektív szemszög, a kamera előtti és mögötti egybeesik. Ahogyan Ferencz-Flatz rámutat, bár a videónak lehet egy kihelyezett megszólítottja, aki a filmezés és pózolás célpontja, a tükörben ellenőrzött és módosított pózolás, az önfilmezés folyamatosan kibillent a kommunikációt. [12]

Míg a digitális és mozgóképtechnikák feletti kontroll sajátos ágenciát biztosít a szereplők számára a fiktív világban, ez gyakran jár együtt a tehetetlenséggel és az áldozati szereppel. Ez történik legalábbis az olyan képernyőfilm-thrillerekben, mint az *Unfriended: Dark Web* (Stephen Susco, 2018), *Keresés* (Searching. Aneesh Chaganty, 2018) vagy a *Profile* (Timur Bekmambetov, 2018). A formailag nagyrészt a videóchatre alapozó mozgóképek egyben történetmesélő filmek is, melyek a képernyő és a filmvászon hibridizációjával kölcsönöznek a szereplőknek egyszerre játékfilmes és digitális identitást. A képernyőfilm jut a legmesszebbre ennek a hibridizációnak a kiaknázásában: itt a történések helyszíne a szereplők által használt elektronikus kijelző(k), a szereplők tettei a képernyőre korlátozódnak, identitásuk azoknak a digitális műveleteknek az effektusa, amelyeket a néző beazonosít és felismer. A számítógépes monitor egy olyan operatív mező, ahol a végrehajtott digitális műveletek (keresés, navigáció, online kommunikáció, megnyitás, törlés, stb.) a hálózat végtelen teréhez és örök jelenéhez való kapcsolódás eszközei, miközben a hálózat bejáratott útvonalai a digitális szubjektum, identifikáció lehetőségét is kiváltják. A képernyőfilm nézőjét az applikációk működésének az ismerete varrja be az elbeszélésbe, teszi a narratív kommunikáció címzettjévé.

A videóchat, a videószelfi és általában a számítógépes képernyő ilyen beemelése a játékfilmbe egy olyan intermediális aktusként is elgondolható, mely a filmvászon és az interfészként működő képernyő közti különbségeket feszegeti, feltérképezi a szereplő narratív és digitális identitása közti határvonalat, valamint a fikciós teret kiterjeszti a hálózati térre, a történet időbeli összefüggéseit

összekapcsolja a hálózatiság szimultaneitásával. A szereplők által létrehozott vagy használt mozgóképeknek a játékfilm testébe ágyazása, a mozgóképek mozgóképben való idézése a médiarivalizáció összefüggésében is vizsgálható. Paul Young *Cinema dreams its rivals* (2005) című könyvében olyan hollywoodi filmeket elemez, melyek a játékfilm domináns helyzetét veszélyeztető rivális médiumokkal (rádió, tévé, internet) foglalkoznak.^[13] A fősodorbéli filmekben két stratégia különböztethető meg: a videó, a számítógép, a virtuális valóság, az internet, a közösségi média, a videójáték, stb. vagy utópikus remények és elvárások tárgyaivá válnak, melyeket jelenleg nem tudnak teljesíteni, vagy félelmet keltő, horrorisztikus történetek szereplői (kísértetjárta tévékészülékek, halált hozó VHS-kazetták, a közösségi média mint a totális ellenőrzés eszköze).

Az általam vizsgált filmek nem tisztán ebbe a paradigmába sorolhatóak; a más médiumokkal való versengés nemcsak a film helyzetével kapcsolatos szorongást jelenítheti meg, hanem az új médiumok hatásainak bekebelező kisajátítását és a film identitásának az újratárgyalását is célozhatja. Mivel ezekben a filmekben a történeteknek a nézői megalkotását a játékfilm narratív technikái közvetítik, a továbbiakban azt vizsgálom, hogy a digitális technikák használatának a megjelenítése a filmben milyen ütközési pontokat hoz létre a két médium között, hogyan helyezi át a fikciós film narratív lehetőségeit. A kérdés a továbbiakban tehát úgy tevődik fel, hogy milyen módon keresztezi a mozgóképi telekommunikáció a fikció felépítését, mi a játékfilmes narráció és a mediatisztázott online interakció viszonya, és hogyan formálja át a játékfilmes karakterek identitását a digitális identitásuk.

Remélem: a videóchat játékfilmes kisajátítása

A *Remélem* []akárcsak aFOMO []a közösségi média szocializációs szerepét alapvetőnek tekinti a fiktív világ fiataljai esetében. A digitális műveletek egyszerre teszik lehetővé az identitások, avatárok, perszónák váltogatását, kreatív alakítását és az én – főként a képeken keresztül történő [] tárgyiasítást, amikor a „képi énre”^[14] vonatkozó, számszerűsíthető figyelem(mennyiség) az identitás egyetlen támaszává és az önbizalom fokmérőjévé válik. Beninek, aki a film egyik mellékszereplője, az a legnagyobb problémája, amikor a barátnője a közösségi médiában szakít vele, hogy tönkreteszi az imidzsét; Adri arra büszke, hogy az üzenőfala „egy műalkotás”. A digitális „személyiség” (digital personhood) dramaturgiai megközelítése párhuzamot von az offline és az online identitások konstitúciója, rögzíthetősége, tárolása és hozzáférhetősége között. Erving Goffman munkájából^[15] tudjuk, hogy az önprezentáció mindennapi dramaturgiai feladat, amelyben az alakítás célja a többiek befolyásolása, és olyan ismételt, előre megszabott cselekvési minták szerint történik, melyeket (társadalmi) szerepeknek nevezhetünk. Különböző közönségek előtt különböző identitásokat viszünk színre (Goffman terminusaiban: mást mutatunk homlokzatként és mást hagyunk rejtve a színpalák mögött). Kerrigan és Hart^[16] viszont arra hívja fel a figyelmet, hogy a digitális interakciókban nemcsak felszaporodhat a szerepek, perszónák, maszkok száma a különböző applikációk, platformok és használataik mentén, amelyeket nehéz

egységesíteni, egyben tartani, hanem a rögzítés és tárolás eltérő lehetőségei miatt időben is ugyanúgy problémás az identitás egységesítése, összefogása. Míg a sokféle temporális identitás az egyén élettörténetében csak az átmeneti, liminális fázisra jellemző a hagyományos társadalmakban, ami a beavatási rítusokon keresztül megélhető és narrativizálható, addig a digitális személyiség különböző platformokra és applikációkra széttagolt részei nehezen vethetőek alá narratív tranzakcióknak, és technikai rögzíthetőségük és tárolhatóságuk folytán alkalmasak arra, hogy kiszivárogtassák (leakage).

A *Remélem* dramaturgiai szerkezete látványosan állítja ki a digitális és offline identitás közti folytonossághiányt, amikor a film 35. percében nézőpontot vált, és egy új fokalizátort léptet be az elbeszélésbe. Mindaddig Eszter, az angoltanárába szerelmes középiskolás lány rajongó, szerelmes szemén keresztül építettük fel a történetet, viszonyuk szöveges üzeneteken és főként a videóchaten keresztül bontakozott ki. A nézőpontváltással a történet előlről kezdődik, és amikor Péter válik az események és értékelésük fokalizátorává, kiderül, hogy ő az, aki az angoltanárt digitálisan megszemélyesítette és Esztert manipulálta, mivel úgy érezte, hogy a lány figyelmét nem tudja másképpen tartósan magára irányítani. Miután a lány szakít az „angoltanár”-Péterrel (81. perc), és az osztálytársával kezd járni, Péter bosszúból elküldi Eszter riválisának a lány félmeztelen fotóit, melyeket korábban a videóchatelés alatt rögzített. A képek nyilvánosságra kerülése után az osztálytársak megvetése és online zaklatása öngyilkossági kísérletbe kergetik Esztert; ezután a közösségi médiába posztolt hírhez kapcsolódóan Eszter vetélytársának kommentjeként jelenik meg a film címe: „Remélem, legközelebb sikerül meghalnod ”.

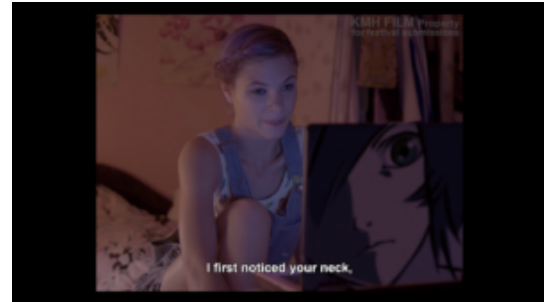
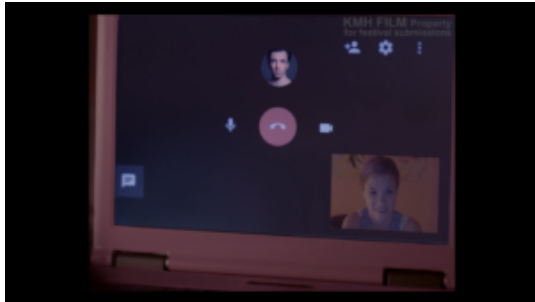
A két szereplői nézőpont szétszalazása és egymásutánisága felbontja a történet idejét: akárcsak a klasszikus példákban, *A vihar kapujában* (Rashomon. Akira Kurosava, 1950) és *A lé meg a Lolában* (Lola Rennt. Tom Tykwer, 1998), itt is ismétlődő elemeket kapunk, viszont a két verzió nem abban különbözik elsősorban, hogy „objektíven” mi történt, hanem az események pozicionálásában, ahogyan ezek a szereplők lelki háztartásában elkönyvelődnek, és az ő érzelmi befektetésük felől értékelődnek. Míg az első verzióban az angoltanár (viszonyt) kezdeményező közeledését Eszter vonzódásán és ragaszkodásán keresztül éljük át, a második verzióban Péter viszonzatlan érzései keretezik és magyarázzák a hamis identitást létrehozó manipulációt. Így nézőként rendre lehetőségünk nyílik arra, hogy az eseményeket mind Eszter, mind Péter lelki mozgatórugói felől megtapasztaljuk. A film harmadik részében mindkét szereplői nézőpont egymás mellé helyeződik, és bár kiderül, hogy Péter is ugyanúgy áldozata az iskolai zaklatásoknak, Eszter kétszeresen is áldozat: nemcsak a közösségi médiában elszenvedett megszegyenítés és kirekesztés miatt, amit átél, hanem a digitális személyiséglopás megtévesztett áldozata is – ez utóbbi a történet lezárulásával is Péter titka marad.

A történések kétféle cselekményesítése között a szinkronizációs pontokat többek között az ismétlődő telefonbeszélgetések, szöveges üzenetek, videóchatelések hozzák létre. Mindhárom telekommunikációs forma a jelen idő megosztásán, az azonnali és kölcsönös interakción alapszik. A *Remélem* egyszerre kreatív és a rivális médium erejét viszonylagosító gesztussal azonban szétszakítja az online telekommunikáció által összekötött pólusokat, és ezek újbóli összekapcsolása

késleltetve, egymáshoz képest eltolva egyrészt a néző feladata lesz, másrészt a játékfilmes narráció fennhatósága alá kerül. Először Eszter nézőpontjából bontakozik ki a történet, aztán Péter nézőpontjából, és már az ismétlés első jelei a nézőt arra sarkallhatják, hogy különbségeket és megfeleléseket keressen a két verzió között. (Amikor Eszter kiborul amiatt, hogy a rajongott személy másnap elköltözik az országból, Péter annak örül, hogy legalább a digitális térben közelebb kerülhetett a lányhoz [a filmidőben ezt egy fél óra eltolással tudjuk meg.]) A nézőpontok eltolása a felhasználói tapasztalat felől mutatja be a videóchatet: a beszélő fél számára csak az interfész hozzáférhető, és az így létrejövő kommunikatív aktusok jelentését az általuk létrehozott kontextus és a használatuk határozza meg. Eszter a videóchat naiv felhasználója (az ő szerelmes tekintete a tanár fényképét és a manipulált hangot az idealizált személy jelenléteként olvassa), míg Péter kihasználja az online kommunikáció azon lehetőségét, hogy általa az identitás jelölői (a videóchat esetében: a név, a fénykép, az írott szöveg, a digitálisan manipulált hang(szín), a testi (táv)jelenlét) önkényesen össze- és szétkapcsolhatóak. Ennek ellenére azonban mindketten a médiumhasználat áldozatai: Eszter a digitális személyiséglopásé, Péter pedig annak az áldozata, hogy Eszter érzelmei az általa digitálisan létrehozott fiktív személynek szólnak, így végül az Eszterhez való közeledési kísérlete azzal végződik, hogy a saját maga által állított csapdába esik bele. Az egyes történetverziók végére a néző számára kiderül, hogy a videóchat általi egymásra hangolódásuk látszólagos volt, a médium azonnalóságának, a (táv)jelenlét szimulációjának, az intimitás megsztásának (félreértett) effektusa.

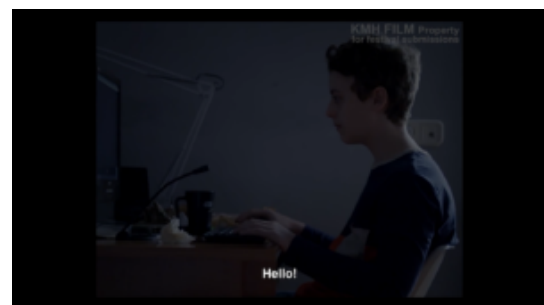
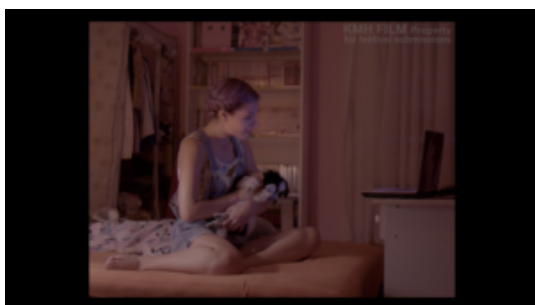
Ahhoz, hogy mindkét nézőpontban elmerüljünk, elengedhetetlen a narráció jól megtervezett információadagoló tevékenysége (az elhallgatás és a megmutatás dialektikája) és trükkös manipulációja. Amikor például Eszter búcsúlevelet kap az „angoltanártól” (melyről a későbbiekben megtudjuk, hogy Péter hamisította), az email a korábbiakban megismert, Polgár Csaba által alakított angoltanárr hangján „szólal meg”. Az írott szövegnek ez a játékfilmből ismert „megszólaltatása”, az online médium „üres helyének”^[17] kitöltése az írott szöveg felolvasás általi megtestesítése, ami nemcsak megtéveszti a nézőt, hanem [ahogyan utólag kiderül] az online kommunikáció működésének a naiv leegyszerűsítése.

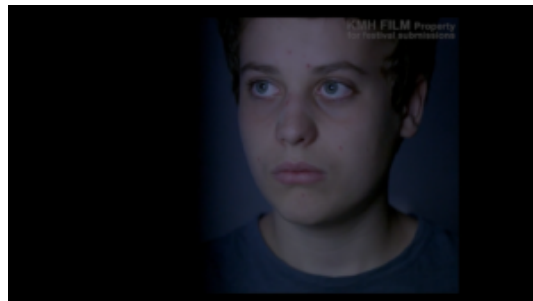
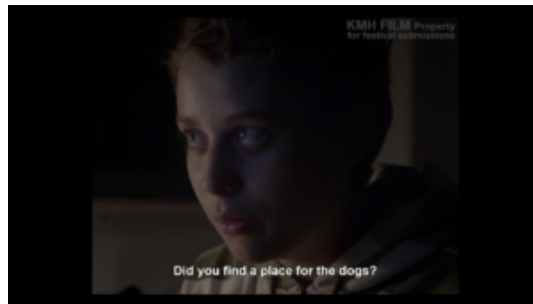
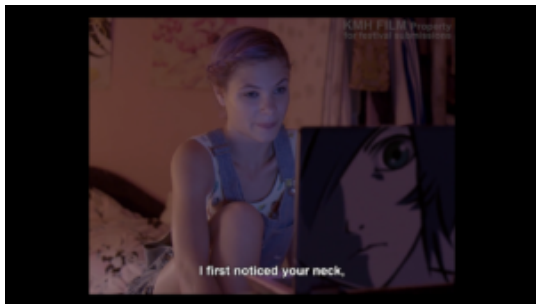
Ennek további példaként vizsgáljuk meg, hogyan jeleníti meg a játékfilmes narráció a videóchat-beszélgetéseket. A szereplői nézőpontok szétválasztását a felhasználói tapasztalat indokolja. Ezekben a jelenetekben a szereplők képernyőhasználat a klasszikus kontinuitáson alapuló szerkesztés alapján történik: a megalapozó beállítás és a beszélgető feleket bemutató kisebb térrészleteket egymás mellé állító beállításokban. Az online mozgóképi telekommunikáció a fiktív tér hiánytalan folyamatosságában jelenik meg. A megalapozó beállítás, a tekintetet követő vágás, beállítás és ellenbeállítás azt ígéri, hogy a történet tere és az online hálózati tér, a szereplők offline és online identitása hézagmentesen illeszkedik, miközben az offline tér tartalmazza a digitálisat.



Remélem: a videóchat-beszélgetés térszerkesztése a jeleneten belül

Az egyéni felhasználó nem, csak a játékfilmes narráció képes átlépni az interfésznek a beszélgető felek által tapasztalt határát és megadni a hiányzó, valós térbeli ellenbeállítást. A két történetverzió videóchat-es beállításai [] igaz, hogy csak a néző emlékezetében, de [] helyreállítják azt a folyamatos filmes teret, amelyet mediálisan a videóchat egyidejű kommunikációja létesített. Pontosabban a *Remélem* a nézőpont megkettőződéséből adódó eltolással, majd ezen optikai nézőpontoknak a néző általi összeillesztésével az online hálózati teret a szereplők által belakott filmes térként prezentálja, s ezzel az online mozgóképi kommunikációt az egyazon fizikai térben zajló szemtől szembeni beszélgetéshez [18] közelíti, mely egy képzeletbeli akciótengely mentén összekapcsolható.





Remélem: a szereplők által belakott filmtér és a videóchat tere

A videóchat egyidejű kölcsönössége a játékfilmben csak akkor tartható fenn, ha a vászon határai megegyeznek az interfészként használt képernyő határaival, de a *Remélem*-ben ez egy pillanatra sem következik be. Akárhányszor videóchatelnek a szereplők, a filmvászon jól láthatóan bekebelezi és bekeretezi a számítógépes képernyőt, és rendszerint a valós testek árnyékai, részei is megjelennek a keretben. Így az online kommunikáció nem okoz különösebb szakadást a fikcióban, mivel a szereplők fokalizációs tevékenysége a narráció és nem az online médium által strukturált. Ez azt eredményezi, hogy a szereplőket a néző kevésbé tudja az online médium szubjektumaiként érzékelni, a kettőjük közti mediatizált interakciót elsősorban nem egy lapos keret közvetíti, hanem a helyreállított, háromdimenziós hatást előállító filmes tér.

Mindez a történet narráció általi értékelésére is kihatással van: a két történetverzió nem az eltérő perspektívák összeegyeztetlenségéből áll elő, hanem a tévedés (megtévesztés) és leleplezés struktúráját követi, amit a nézői többlettudás hoz létre (csak a néző tud Péter csalásáról), és technikailag az teszi lehetővé, hogy Péter nem kapcsolja be a kameráját a videóchatelés közben. Így a film főként azokhoz a (pedagógiai) diskurzusokhoz kapcsolódik, amelyek a net veszélyeit a visszaélésekben, a rosszindulatú használatban látják, és kevésbé reflektál a médium által felkínált identitás- és szubjektumpozíciókra. A történetben az identitással és a bizalommal való visszaélés váltja ki az internetes zaklatást, ami közvetlen oka a saját testre irányuló erőszaknak.

A filmben a mozgóképi távkommunikáció (vagyis a távoli helyek összekapcsolása) továbbra is a néző és a narrátor közti kommunikációban működik biztonságosan, miközben maga a videóchat is a fikciós filmes térhez hasonló szerkezetben és a nézői többlettudásnak az előtérben kerül a film figyelmébe. A hálózati kommunikáció legerősebb mozgóképi jelei a filmben a képet szélességében

kiterjesztő szöveges üzenetek, amelyek a filmvászon szélére íródnak, vagy amikor Eszter alakját elborítja a közösségi médiában megjelenő kommentek, melyeknek súlya alatt végül összeroppan.

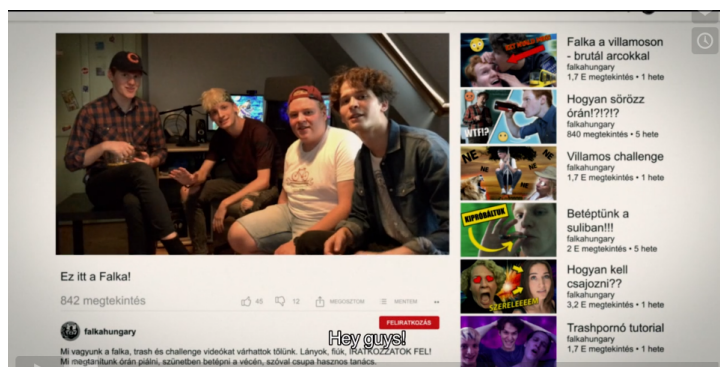


Remélem: online és offline identitás látványos összekapcsolása

FOMO: a mobilképernyő és a filmvászon kereszteződése

A FOMO képernyőfilmként kezdődik, az első öt percben egy számunkra ismeretlen felhasználó képernyőn végzett műveleteit látjuk. A nyitószekvenciában a Falka nevű kollektív YouTube-profil létrehozását és terjedő népszerűségét egy olyan montázs mutatja be, amely a filmteret a számítógépes képernyő segítségével hozza létre. Egyrészt a filmvászon helyét átveszi a számítógép képernyője, melyet egy számunkra ismeretlen felhasználó az egéren keresztül manipulál: a stúdió mozgóképes logója (és később a film támogatója, a Nemzeti Filmintézet) a YouTube-on megjelenő nem kívánt reklámként tűnik fel, a Falka bemutatkozó videója előtt, melyet valaki kiterjeszt a teljes képernyőre. Aztán egyenként is bepillantást nyerünk azokba a videókba, melyeket a Falka készített, és korábban már a csatornájukon kilistáztak, felcímkéztek és leírtak: piálás a tanórán, az emberek zaklatása az utcán, stb. Számptalan képi elem és vizuális megoldás emlékeztet arra, hogy még mindig a YouTube-on vagyunk: nemcsak az oldal architektúrája, grafikus megjelenése vagy a működési problémák (amikor a betöltés leáll), hanem a videómegosztó ismert algoritmusai és „esztétikája” is: a hasonló helyzeteket rögzítő tematikus videók supercut-ja (montázsa), a mobilkamera gyors mozgásából származó kézikamera-effektus, a kamerába nézés és pózolás.

Ha mindezt a játékfilm narratív ökonómiája és dramaturgiája szemszögéből nézzük, a nyitószekvencia []mely a fikció megalapozásának az egyik legfontosabb része, hiszen a fiktív világ szabályaival ismerttet meg []egy olyan gyakorító szintagmán^[19] keresztül valósul meg, mely a főszereplőket a közösségi média platformján és a képernyőhasználatukon keresztül mutatja be. A gyakorító szintagma beállításai sem térben, sem időben nem folyamatosak, az időkihagyással ismétlődő cselekvéseket, történéseket listáznak, melyeket egy fogalmi jelentésben összegeznek. Itt a Falka nevű fiúbanda YouTube-os profilját és a képernyőn végzett tevékenységét kivonatolják, miközben a különböző téridőhöz kapcsolódó mozgóképrészletek a képernyőn és a honlap elrendezésében a hálózati tér szimultaneitását példázzák.



FOMO: a nyitószekvencia képernyőfilmes megoldása

Az exoziccióban tehát a narráció mintegy átadja a stafétabotot a szereplők közösségi médián belüli önprezentációjának, a challenge videók adatbázisának, melyek elvileg tetszőleges sorrendben megtekinthetők. A „challenge” a közösségi média beavatási rítusa, a mesebeli vagy hollywoodi akciós próbatételeit helyettesíti, de ebben a kontextusban nem a narratív értelme dominál (vagyis egy életszakasz lezárása, a közösség tagjává válás stb.), hanem a kommunikatív és a performatív aspektusa. A cél a nézettség növelése, mint később kiderül a filmből, a céltudatos kontentgyártás és a megbotránkoztatás; az erőszakos gengszterviselkedést a folyamatos megfelelni vágyás és bizonyításkényszer táplálja. (Ilyen szempontból a challenge mint beavatás sikeressége nem egészen eldönthető, mivel a közösségi média „közösségbe” való „belépést” folyamatosan ismétetni kell a tétet egyre növelő „beavatási rítusokkal”.)

A *FOMO* tehát nem egyszerűen csak tematizálja a tinédzserek újmédiahasználatának következményeit, hanem imitálja és felmutatja azt a kulturális formát, amelyet ők használnak. De vajon lehet-e történetet mesélni a pózolós videósselfiken, az önprezentációt előtérbe helyező csoportos videoblogokon, challenge-videókon, élő közvetítéseken keresztül? És ha a narráció maga is felveszi ezt a formát, ennek a funkciója az imitáció, a szereplők jellemzése a saját önbemutatásukon keresztül, az új médium bekebelezése a narratív film által vagy az ironikus és reflexív távolságtartás? Milyen átjárás lehetséges a filmvászon és a mobilképernyő, a filmkamera és a mobilkamera között?

A videósselfis „esztétika” []ha lehet így fogalmazni []többé-kevésbé az egész filmre kiterjed: amikor a Falka megjelenik a filmvászonon, mintegy magával hozza a mobilképernyőnek ezt a használatát.

A film első részében a versengési szituációk listázása történik, ahogyan a Falka tagjai egymásra licitálnak, ki mer megbotránkozottabb és vakmerőbb lenni. Azért vállalják be ezeket, mert mások tekintetének tárgyaiként, a videószelfik szereplőiként tekintenek önmagukra. A folytonos kamerába nézések, az operatőr megszólítása, a pózolások, a kapkodó kézikamerázás a nézőnek egy pillanatra sem engedi elfeledni, hogy milyen képi módban vagyunk. A Falka szereplői önmagukat is rendezik, a kamerának szerepelnek, és visszanezéz a felvételt: „jó lett?”, „elkaptad?” kérdezik egymástól, visszaigazolást keresve. Mindez azt eredményezi, hogy a filmben alig vannak klasszikus értelemben vett jelenetek, vagyis olyan részek, amikor a történet nem az élő közvetítés, hanem a filmes „itt és most-ban” bontakozik ki. A filmben dominálnak a videóklipes esztétikát (az előadásjelleggel és a zenehasználattal is) idéző kézikamerás felvételek, izoláló közelik és gyors montázsok: hiányoznak a megalapozó nagytotálók, a térbeli orientációt segítő vágások. A diegetikus jelen idő ilyenkor legfennebb a folyamatos élő közvetítésben tud kibontakozni, és ez akkor is így van, amikor a srácok nem használják a mobileszközeiket.

A film elejéről vett konkrét példán keresztül szeretném bemutatni, hogy a videószelfi és a játékfilm térideje hogyan kapcsolódik a filmben. Az éjszakába nyúló házibuli bemutatásában a srácok videószelfije, melyet élőben közvetítenek, egy fekete inzert után ékelődik be a filmbe. A kép tájolása (először álló, majd fekvő), egy hangszignál, valamint a „LIVE” felirat is felhívja a figyelmet arra, hogy itt egy képen belüli kép vagy mozgóképen belüli mozgókép esetével állunk szemben. Az élő videó a csoport szelfijével kezdődik, melyben bemutatkoznak, majd az első és hátsó kamera közti váltással folytatódik az élő közvetítés, a „csajcsekkolás”. Az (ön)filmezés a testhez kapcsolt kamerával tovább folytatódik, a képen kívüli hang irányítja a tekintetet, megnevezi a látottakat, és a kamera hordozójához kapcsolja.^[20] A szereplők a képernyőn keresztül mustrálgatják a lányokat [kifejezetten mulatságos, de a képernyő logikája szempontjából megvilágító, hogy a kamera zoomolásával akarják a képet közelebről látni ahelyett, hogy egyszerűen közelebb lépnének az előttük lévő látványhoz. Az élő közvetítésnek épp ez a lényegi működése: megkettőzi, meghasítja a jelen pillanatot, és kép formájában manipulálhatóvá teszi, amire a fizikai találkozás nem adna lehetőséget. A képernyő itt egyszerre szűrő, amely a tekintetet irányítja, valamint maszk és pajzs, mely védőfelületként óvja és eltávolítja a hordozóit azáltal, hogy a nézők és a nézettek közé ékelődik. A fiúk a képernyőt arra használják, hogy képként tárgyiasítsák és értékeljék a lányokat,^[21] amikor a mobilt előrekocsizó felvevőgépként használják. A filmben ezt követően már nem lesz szükség a médiumon belüli médium külön jelölésére, a mobilkamera a szereplők tekintetének a részévé válik, interiorizálódik, olyannyira, hogy Gergő mentális emlékképeit, melyek az erőszaktevés bizonyos mozzanatait felidéznek, ugyanez a képi megjelenítés jellemzi.

Ha azonban figyelmesebben megnézzük ezt a jelenetet, rájövünk, hogy nem minden beállítása a mobilképernyőn keresztül közvetített (ezt jelzi a LIVE felirat eltűnése). A jelenetben kétféle szerkesztés, vágástípus érvényesül: az egyiket maguk a szereplők hajtják végre, amikor a mobiltelefon szelfikamerájáról a hátsó kamerára váltanak. Ez formailag a klasszikus kontinuitás

elvét megerősítő, tekintetet követő vágásnak tűnhet: az első beállítás megmutatja, ki lát, a második azt, hogy mit lát. Ez az elbeszélő film nyelvtanában az egyik legszorosabb kapocs, „varratnak” tekintett vágás, amely által a néző a szereplő tekintetén át optikailag is bevonódik, bevarródik a fiktív világba, s ezáltal nem a film nézőjévé, hanem a történet eseményeinek a közvetlen tanújává válik. [22] Valójában a tekintet kontinuitása mégsem jön létre, hiszen itt az első beállításban a szereplők önmagukat nézik, és nem azt, amit a második beállítás megmutat. Akárcsak a videóchat esetében, ahol technikailag egyelőre lehetetlen a tekintetváltás – mivel a beszélgető felek vagy a kamerába néznek, de akkor nem látják a másik felet, vagy a másik felet nézik a képernyőn, de akkor nem néznek a másik fél szemébe [] a szelfikamera és a hátsó mobilkamera közti váltás nem biztosítja a néző és a nézett, a játékfilmben jelölt tér- és időbeli folytonosságát. (Ebből világossá válik az is, hogy ahhoz hogy a folytonosság létrejöjjön, a tekintetet követő vágásnak egy cezúrát és egy időbeli eltolást kell bevezetnie, vagyis egymás után bemutatnia azt, ami a történet idejében egyidejűleg történik: valaki néz valamit.)



FOMO: a mobilkamerával készített felvételek „vágása”: tekintetet követő vágás?

A sikertelen tekintetet követő vágás miatt van szükség a másik típusú illesztésre, amelynek a szerkesztése kilép a videószelfis módból, amikor összekapcsolja a mobilképernyő közvetített képét és a mobilra tartó fiúknak a közelképét. Ez utóbbi kb. abból a látószögéből mutatja a szereplőket, ahonnan a korábbi videószelfi, de mégsem egészen, hiszen magát a mobilra is látjuk a képen. A tekintetük a mobilra szegeződik, a film nézője pedig egy külső nézőpontból láthatja, amint elmélyülnek a videószelfis tevékenységükben, miközben a fiktív háromdimenziós teret a képernyő közvetíti számukra.

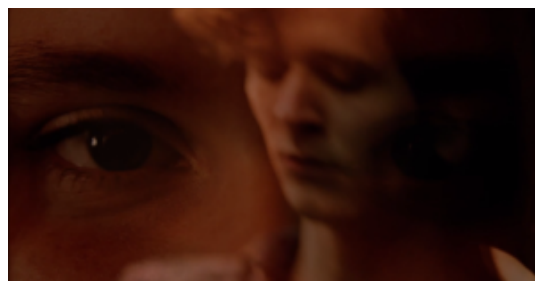


FOMO: filmvászon és mobilképernyő összevarrása.

Ugyanakkor a fenti szekvencia egy másik játékfilmes elbeszélői eszköz szempontjából is fontossá válik. A mobilképernyő által közvetített képek szubjektívnek tekinthetők, hiszen a kamera egy testhez kapcsolódik, melynek mozgását, nézésirányát leképezi. A szubjektív szemszög ismertetőjegye, hogy a kamera mintegy megtestesül: a szereplő térbeli helyzetét elfoglalva nemcsak vizuális információt közvetít, hanem a szereplő látásmódjának az imitációja, mimézise. Ezekben a beállításokban nincs jelen a fokalizáló szereplő teste, maga a beállítás kell hogy létrehozza a hiányzó testi jelenlétet. A videószelfi két ponton is átírja a játékfilmes szubjektív szemszög „szabályait”. Egyrészt azzal a játékfilmes szempontból paradox helyzettel szembesít, hogy a szelfikamerás szubjektív beállításban láthatóvá teszi a testet és az arcot, összekapcsolva a kamera előtti és mögötti teret. Másrészt a szubjektivitásnak ezt a megjelenítését [a mozgóképkészítés szintjén is, nemcsak az észlelés szintjén [a szereplő hatáskörébe utalja. A szubjektív szemszög a játékfilmben azt jelenti, hogy a narrátor a fiktív világ észlelését a szereplőhöz kapcsolja, ráadásul a belső mélységi fokalizáció olyan tudattartalmakat is megmutathat, amiről még maga a szereplő sem tud. Ha elfogadjuk, hogy a *FOMO* mobilképernyő által közvetített beállításai szubjektívek, akkor egy olyan szubjektivitáshoz jutunk, amely nemcsak a szereplők meghosszabbított „szemén” keresztül közvetítődik, hanem olyan képeken keresztül, melyeknek maguk a szereplők a szerzői [23] (készítői, operatőrei, szerkesztői, kurátorai) és az elsődleges nézői is.

Bármennyire is imitálja azonban a film a videószelfis mozgóképi módot, a *FOMO* című filmet nem a Falka készítette. Az ellenbeállítás, mely a mobilt tartó fiúkat mutatja, visszahozza a filmbeli tekintet dialektikusságát, miszerint a testtel rendelkező szubjektumokat nemcsak az határozza meg, hogy tekintettel rendelkeznek, hanem maguk is mások tekintetének tárgyai. Ahogyan Deleyto fogalmaz: „a filmben, a regénytől eltérően, a külső és belső textuális fokalizáció változtatása vagy egyidejűsége szükséges ahhoz, hogy a szubjektivitást hatékonyan tudja kifejezni” [24]. Ugyanezt Sobchack fenomenológiai álláspontból is megerősíti: „[a] film, egyedülálló módon, [...] objektív betekintést enged a látás szubjektív szerkezetébe, önmagunkba mint egyszerre néző szubjektumokba és látható tárgyakra”. [25]

A film második részében egyre gyakoribbá válnak azok a játékfilmes eljárások, melyek Gergő ébredő lelkiismeretét, vezeklését mutatják be az elkövetett erőszak után. Ilyenkor a narráció lecsatlakozik a videósselfis önprezentációról, és a filmtechnikailag előállított képek a szereplő belső látását, mentális tudattartalmait, az őt mozgató pszichológiai és társadalmi motívumokat hangsúlyozzák ki: a film tempója lelassul, a jelenetezés gyakoribbá válik, a mobilképernyő videósselfis módja már nem dominálja a filmvásznat. Ennek leglátványosabb eszköze a kép részleges kimerevítése, amely kétszer is előfordul a filmben, mindkét jelenet a selfikészítéshez kapcsolódik. Míg a többiek a selfihez pózolnak, és a testük megmerevedik, eleve képpé alakítva a testüket, a filmkép is megfagy, Gergő pedig szabadon mozog ebben a kimerevített képben. A feltoluló emlékképekre fényképeződik rá a többszörösen torzított arca – itt egy olyan belső téridő nyílik meg, melyet nyilvánvalóan nem lehet élőben közvetíteni. Ezt követően elválik a Falkától, és a saját útját járja, az öngazolás, mentetegetőzés, szembesülés, megbánás, beismerés, a barátaival való konfrontáció útját. A narráció a selfikép mozgóképes meghasításával, szétdarabolásával viszi színre mind a selfi képi működésmódját, mind Gergő tudati képeit.

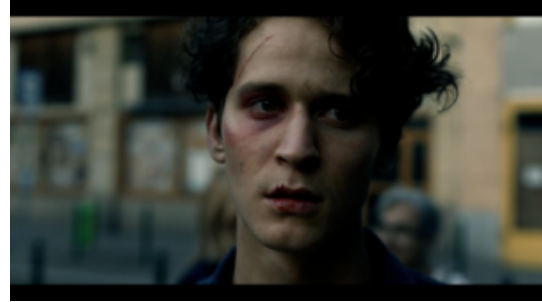


FOMO: a selfi mozgóképi meghasításából kibomló mentális tér

A *FOMO* több nézőjének problémát okozott viszont, ^[26] hogy a főszereplő identitásában ezt a mediális fordulatot töretlen folytonosságként értse, valószínűleg azért, mert a videósselfis és a képernyőfilmes résszel ellenpontszerűen szembehelyezett játékfilmes mozgóképi megoldások nem kellően motiválják Gergő megbánását, és hitelesítik azt, hogy ki tud lépni az önmagát és másokat eltárgyasító képi és identitásparadigmából.

Ugyanez a kérdés a narráció szintjén is megfogalmazható: azzal, hogy a film egy eltérő vizuális rezsím működésmódját adoptálja és idézi hangsúlyosan, a szereplő identitása már nem csak a narratív közlésen belül artikulálódik, hanem egy másik médiumhoz is kapcsolódik. A selfinek legalább annyira része az a platform, az a digitális mező, amely kontextualizálja a technológizált ént, a kulturálisan kodifikált testképet, és amely a figyelem és a megosztás olyan ökonómiájának engedelmeskedik, amelyre a narratív filmnek nincs ráhatása. A film zárójelenete egy utolsó kísérletet tesz a két logika összefésülésére. A Falka tagjaival való verekedés után Gergőt látjuk,

amint egy jelzőlámpánál várakozik. A szubjektív beállítás a cipő orrától indul, az utcai szemetet és a várakozó járókelőket pásztázva a repülő madarakig, az épületek tetejéig emelkedik, utolsó állomása pedig Gergő közelije. A lehetetlen kameramozgás összekapcsolja a szubjektív tekintetet a tekintet birtokosának arcközelijével, akár csak a videószeffiben. Beállítások sorozata következik, melyekben a narráció összevarrja Gergő (nem a kamerába néző) tekintetét a járókelők kamerába néző tekintetével. Mintha először látna a képernyő közvetítése nélkül, maga is tekintetek tárgyává válik, amit a játékfilm médiuma hoz létre.



FOMO: A zárójelenet lehetetlen kameramozgásának kezdő és végső állomása, Gergő cipőjétől az arcáig

Szép csendben: a zene és a testek érintkezése

A *Szép csendben* legerőteljesebb gesztusa a narrátori mindentudás visszavonása: épp a legfontosabb eseménnyel, a feltételezett visszaéléssel kapcsolatban válik kérdésessé, hogy az valóban megtörtént-e [maguknak a szereplőknek is értelmezniük kell az erre vonatkozó jeleket, a néző pedig többnyire ahhoz fér hozzá, ahogyan az ő észlelő-felfogó horizontjukon megjelenik az adott esemény. Először úgy tűnik, hogy a főszereplő Dávid, akinek a nézőpontja a leghangsúlyosabb, egyszerűen nincs jelen a megfelelő helyen és pillanatban, amit hallgatósággal, leskelődéssel próbál kompenzálni. A film végső tanulsága mégis az, hogy a testi vagy távjelenlét nem ad igazabb vagy teljesebb hozzáférést a traumatikus, a szubjektum számára megnevezhetetlen, kategorizálhatatlan eseményekhez.

Bár a film fiktív világában is jelen vannak az okoseszközök (Dávid videóchaten beszél az Amerikában új családjával élő apjával, barátja a vacsoraasztalnál a mobiltelefonján Sütő-drámákat olvas!), a telekommunikáció és a digitális identitás nem kap jelentős szerepet sem a történetben, sem a narrációban. Az a hangfelvétel, melyet a szereplők azért készítenek, hogy az abúzusra utaló jeleket rögzítsék, inkább fenntartja és tovább növeli a bizonytalanságot. Az okostelefonnal rögzített hangfelvétel úgy működik, mint a *Nagyítás* (Blow Up. Michelangelo Antonioni, 1966) fotója vagy a *Magánbeszélgetés* (The Conversation. F.F. Coppola, 1974) poloskával rögzített felvétele: a rögzítés

által létrehozott jelenlét nem ad egyértelmű kulcsot a rögzített valóság megértéséhez. A rögzítésnek a ténye, a felvétel létezése megijeszti a visszaéléssel vádolt tanárt, a szereplők viszont eltérő értelmezéseket kapcsolnak hozzá. Dávid belehallja a nemi abúzusra utaló jeleket, barátjánője számára a felvétel nem árulkodik semmilyen rendellenes tényről. A művészfilmre jellemző ambiguitás abból ered, hogy a dolgok nem leválaszthatóak arról a tekintetről, amelyen keresztül nézzük őket.

Ellentétben a két másik filmmel a *Szép csendben* narrációja az eseményeket nem egy másik technikai médium bevonásával magyarázza, hanem egy olyan narratív többletet hoz létre, mely a történet kihagyásait, hézagait értelmezhetővé teszi. Ez a történeten egyszerre túlmutató és azt megelőlegező sík a zenéhez kapcsolódik, és nemcsak a diegetikus és nondiegetikus zenehasználatban valósul meg, hanem a film képi dimenziójában is, így a történet értelmezését egy új szintre emeli. Még mielőtt a gyanú felmerülne, és Dávid nyomozó, jelfejtő tevékenysége kibontakozna, a film a hegedűhúrok befűzésével kezdődik, amit a zenekar bemelegítő hangolása követ. Mindkét tevékenység a hangok és a testek szoros viszonyát viszi színre. A testek rezgéseket, tehát hangokat tudnak kibocsátani, de maguk is felfogják és továbbítják a hangok „érintését”. A zeneiskolai karmester (a visszaéléssel gyanúsított) Frici bának a pedagógiai módszere azon alapul, hogy a zenész teste a hangszer meghosszabbítása, kiterjesztése. Merev izmokkal nem lehet finoman játszani, a testi érintéseknek az a szerepük, hogy előkészítsék a zenész testét a zenére, amely szintén érintéssel jön létre.



Szép csendben: a testek kommunikációja

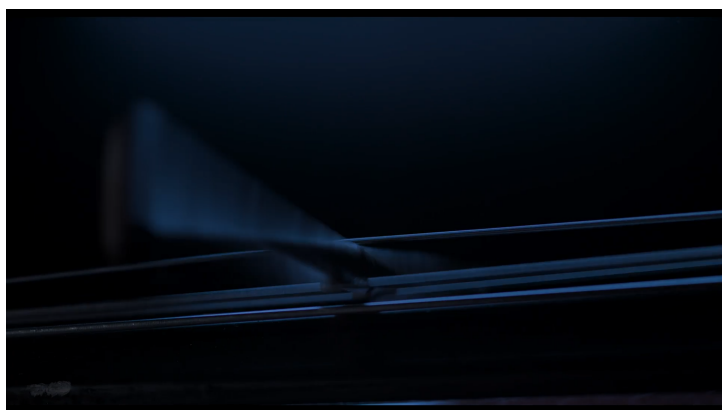
A zene a filmben olyan szupermédiium, amely a testek egymásra hangolódásán keresztül kommunikál. Nincs szükség digitális hálózatra és infrastruktúrára, hogy a kommunikáló felek összekapcsolódjanak. A zene nem verbális, szavak, kategóriák, fogalmak előtti kommunikációja azonban extrém módon ki is szolgáltatja a testeket minden érintésnek (a hang elől nem lehet elbújni ahhoz hasonlóan, ahogyan becsukjuk a szemünket, hogy ne lássunk valamit). Az együttzenélés kétféle értelemben is átadás: a testek átadása a zenének és a megszólaltatott zene átadása, ráadásul a lineáris kommunikációval ellentétben, ahol a felek egymást követően egymásra reagálnak, itt mindez szimultán módon történhet a testek és hangszerek sokszólamúságában. A zenélésben és a zenehallgatásban (mely szinkrón módon valósul meg) az egész test részt vesz, a testek egyszerre kibocsátói, közvetítői és felfogó felületei a hangoknak mint rezgéseknek.

A film expozíciós részének minden epizódja egy olyan világot vázol fel, amelyhez a szereplők a hangok és az érintés útján kapcsolódnak, és egymásra is ezen keresztül vannak hatással: a zenekari tagok finoman masszírozzák Dávid vállát, hogy el tudjon lazulni, Dávid és barátja élő zenével kísérik a Trash TV-ben látott horrorjelenetet, úton hazafelé a jelzőlámpa ritmikus fényjelzéseit zeneként fordítja le, és játékosan követi az ugrálásaival, barátnőjével a gerle bűgását utánozva kommunikálnak az ablakpárkányra repült madárral, Frici bá „hangtalanul” labdázik Nórival. A testeknek az érintéseken és a zenén keresztül történő „kommunikációja” visszatéríti a terminust az etimológiai értelméhez. Eszerint a kommunikáció nem más, mint adás, ajándékozás, átvitel. [27] A kommunikáció mint fizikai kontaktuson alapuló átadás vagy csere ebben az értelemben is valamilyen közvetítő közeget, azaz médiumot feltételez. A testek közti tér nem légtüres tér, hanem azon materiális kötelékek szövedéke, melyek a testet is porózussá, áthatolhatóvá teszik.

Az együtt rezonálás azonban nem jár együtt a fogalmi értelemben vett megismeréssel: amikor a testek ilyen érintkezését le akarjuk fordítani a szándékok, vágyak, tettek kiismerhetőségére, a remediáció nem lesz sikeres. A filmnek olyan narratív kódok szerinti olvasata, amely a szereplői tudatokat áthatolhatóként tételezi, kudarcot vall, mivel a szereplők önmaguk számára sem olvashatóak. (Gondoljunk csak Nóri viselkedésére, aki először diaktársának jelzi a tanár nem helyénvaló közeledését, aztán az anyja és a vizsgálati nyomozó előtt az egészet letagadja, de a tanár közeledését azért utasítja vissza, mert féltékenységében ezzel zsarolja.) A szétszalazhatatlan érzéseknek és reakcióknak a kavalkádja. Nincs kiszolgáltatottság, hatalom, féltékenység, rivalizáció, megbántottság, vonzódás. *A szép csendben* történetét a rezdülésszerű történetek szintjére transzponálja: az eseményeknek azért nincs végleges helyük és értékük a történetben, mert maguk a szereplők sem értik, hogy mi történik velük, és a narráció nem hajlandó ezt a konfúziót és zavarodottságot kisimítani, feloldani. Mindez azzal a belátással jár együtt, hogy a mozdulatok, érintések, szavak jelentése nem egyszerűsíthető a végrehajtójuk intencióira, inkább a kommunikációt lehetővé tevő, testek közötti tér rezonanciáiban, visszaverődéseiben és a testek ráhangolódásában közvetítődik.

Így az is érthetővé válik, hogy a narráció miért utasítja vissza a „tényleges” történetek megmutatását. Ennek nemcsak az lehet a magyarázata, hogy a néző voyeur pozícióját

ellehetetlenítse – ahogy a rendező nyilatkozta [1] hanem az is, hogy a traumatikus esemény egész egyszerűen megmutathatatlan, legalábbis a filmképnek abban a realista paradigmájában, mely töretlen folytonosságot tételez látás és tudás között. Ehelyett a narráció arra tesz kísérletet, hogy a néző testét a szereplők testéhez hasonló, érintésekre fogékony helyzetbe hozza, a haptikus képeken keresztül a néző testét is megérintse. A hangszerek elmosódott közelképeinek a taktilitása találkozik a húrok megfeszítésével kiváltott hangok rezgésével. A képi és hangi sávban létrejövő érintések közös felülete a néző teste. (Csak a néző testén keresztül tudnak a képek és a hangok „érintkezni”). Az érzéki képi megoldások olyan narratív többletet hoznak létre, mely minden kommunikáció anyagiságára tereli a figyelmet: a film nézése nem elsősorban a megfejtésre váró jelek és információk feldolgozása, hanem a testi létezésbe való bevonás a film „testének” érzékelésén keresztül.



A hangszertestek elmosódott közelije (Szép csendben)

Összegzés

Tanulmányomban annak a fordulatnak egyik lehetséges megközelítési módját vizsgáltam, amelyet a mozgóképek anyagszerű használata és birtoklása váltott ki, miszerint már nemcsak a mozgóképélmény részesei vagyunk a moziban, hanem például kommunikációs eszközként használjuk azokat. Ha a kortárs játékfilmet a hálózati telekommunikáció narratív újraakertezésére tett kísérletként értelmezzük, óhatatlanul szembesülünk a két médium eltérő ágenciái, észlelési viszonyai, feldolgozási módjai közti különbséggel. Itt csak azokat a hatásokat vizsgáltam, amelyeket az online telekommunikáció szolgálatába állított mozgóképek narrációba való beemelése vált ki: a fiktív tér és idő konstitúciójában, a játékfilmes karakteridentitásában, valamint az elbeszélhetőség tekintetében. A *Remélem* a nézőpontok ütköztetésével és a nézői többlettudással játékfilmesíti a videóchat mediális effektusait, míg a *FOMÓ*-ban a szereplőket két eltérő médium szubjektumaiként is elhelyezhetjük. A *Szép csendben* a szereplői tudatok áthatolhatatlanságával a történet elbeszélhetőségébe vetett kételyt fogalmazza meg, és visszatéríti a nézőt a testi létezés érzéki átéléséhez.

Jegyzetek

1. Lásd például Gyenge Zsolt írását, aki a három filmet épp ez alapján hasonlítja össze. Gyenge Zsolt: Testek a tilosban. Magyar #metoo filmek. *Filmvilág*, 2020. február. URL: https://filmvilag.hu/xista_frame.php?cikk_id=14420
2. Kivéve, ha a párhuzamos szerkesztés osztott képernyőn valósul meg, ami a történeteket nemcsak egyidejűként reprezentálja, hanem egyidejű megtapasztalásukat is lehetővé teszi.
3. Lásd ehhez Tom Gunning: Fritz Lang Calling: the telephone and the circuits of modernity. In *Allegories of Communication. Intermedial concerns from cinema to the digital*. Szerk. John Fullerton és Jan Olsson. Róma, John Libbey Publishing, 2004. 19-38.
4. Ennek egyik szép kortárs példája Alejandro González Inárritu *Bábel* (2006) című filmje, ahol nemcsak az időfelbontás rendezi újra a történet befogadását, hanem az a mód is, ahogyan a helyek a vágáson keresztül „érintkeznek”: a marokkói kis falutól Tokió zsúfolt nagyvárosi terein át a mexikói sivatagig és a kaliforniai álmotthonig kibontakozó globális távlat egyrészt a nyugati turisták múltbeli utazásainak „nyomain” keresztül bontakozik ki, a történet jelen idejében pedig a távkommunikáció kapcsolja össze a politikai és társadalmi határok által elválasztott szereplőket. Lásd ehhez Elizabeth S. Anker: In the Shadowlands of Sovereignty: The Politics of Enclosure in Alejandro González Inárritu’s *Babel*. *University of Toronto Quarterly*, 82.4 (2013. ősz), 950-973.
5. Legkorábbi példaként a Jennicamet szokás említeni: 1996-ban Jennifer Ringley, egy főiskolás lány webkamerát szerelt a számítógépére, és a kollégiumi szobájából napi 24 órán keresztül közvetített bizonyos időközönként felvett állóképeket. Lásd ehhez Victor Burgin: Jenni’s Room: Exhibitionism and Solitude. In uő: *The Remembered Film*. London, Reaktion Books, 2004. 44-57.
6. A videóblogos formátumot a websorozatok is kisajátították, amikor például videóblogként címkéztek profi stúdiók és színészek által készített fikciós websorozatokot (például a *Lonelygirl15* és az *Emokid21* esete). Lásd Glen Creeber: It’s not TV, it’s online drama: The return of the intimate screen. *International Journal of Cultural Studies*, 14.6 (2011), 591-606.
7. Marsha Kavka: From the „Belfie” to the Death-of-Me: The Affective archive of the self(ie). In *Imaging Identity. Text, Mediality and Contemporary Visual Culture*. Szerk. Johannes Riquet, Martin Heusser. Palgrave-MacMillan, 2019. 35-60. 35.
8. Aaron Hess: The Selfie Assemblage. *International Journal of Communication*, 9 (2015), 1629-1646. 1630-31.
9. Simor Kamilla ennek a viszonynak az aktív pólusait így határozza meg: „egyszerre nézzük magunkat, miközben megmutatjuk magunkat másoknak, és egyszerre mutatjuk meg magunkat másoknak, miközben önmagunkat nézzük”. Simor Kamilla: A késő modern kori hadviselés dokumentumfilmes ábrázolásának lehetőségei és a videósselfik használatának percepciósi összefüggései. *Apertúra*, 2021. ősz (megjelenés előtt).
10. Bódy Gábor: Végtelen kép és tükröződés. In uő: *Végtelen kép*. Budapest, Pesti Szalon, é. n. 295-299.
11. Rosalind Krauss: Video: The Aesthetics of Narcissism. *October*, 1. (1976. tavasz), 50-64. 61. [Magyarul: Video a narcizmus esztétikája. In Bán András et al. (szerk.): *A videó világa. Videóművészet*. Budapest, Népművelési Intézet, 1983.]
12. Christian Ferencz-Flatz: Tíz tétel a videóchat realitásáról. Egy fenomenológiai leírás. Ford. Gyenge Zsolt. *Apertúra*, 2021. tél. URL: <https://www.apertura.hu/2021/tel/ferencz-flatz-tiz-tetel-a-videochat-realitasarol-egy-fenomenologiai-leiras/>
13. Paul Young: *Cinema Dreams Its Rivals*. Media Fantasy Films from Radio to the Internet. University of Minnesota Press, 2005.

14. Vivian Sobchack: „Én, engem és magam”: A *home movie* kísérteties hatásáról. Ford. Simor Kamilla. *Apertúra*, 2021. tél. URL: <https://www.apertura.hu/2021/tel/sobchack-en-engem-es-magam-a-home-movie-kiserteties-hatasarol/>
15. Goffman, Erving: *Az én bemutatása a mindennapi életben*. Ford. Berényi Gábor. Budapest, Pólya Kiadó, 2000.
16. Finola Kerrigan [] Andrew Hart: Theorising digital personhood: a dramaturgical approach *Journal of Marketing Management*, 32. 17-18 (2016)
17. Fabienne Liptay: Üres helyek a filmben. A kép és a képzelet összjátékáról. Ford. Fám Erika. *Apertúra*, 2008. nyár. URL: <https://www.apertura.hu/2008/nyar/liptay-ures-helyek-a-filmben-a-kep-es-a-kepzelet-osszjatekarol/>
18. Sidoni három pontban összegzi a két kommunikációs szituáció közti különbségeket. 1. A társadalmi térhasználat konnotációinak nagy része elveszik az online közvetítésben. Míg a valós térben a beszélgetőfelek térhasználata (például a kettőjük közti távolság) „kölcsonösen egyeztetett”, a videóchatben a távolság rögzített, egy olyan „kimerevített” (frozen) térben, ahol a térbeli elhelyezés, a távolság önkényesen megállapított, nincs interszjektív jelentése. 2. Az online kommunikáció megnehezíti az intencionális és nem intencionális kommunikációs aktusok olvasását. A testhelyzet, mozdulatok, gesztusok nemverbális kommunikációjának nagy része képen kívül marad, és az intencionális és nem intencionális aktusok közti különbséget tovább bonyolítja az a reflexív megkettőződés, hogy a beszélő a chatablakban megjelenő testének a nézője is. 3. A szemkontaktus lehetősége miatt a videóchatben a virtuális tekintetváltás nem jöhet létre. Maria Grazia Sindoni: Digital Apocalypses: Verbal or Visual Decline? *Mantichora*, 2. 2012. december. 82-94.
19. Christian Metz: Az elbeszélő film mondattana. In Hankiss Elemér (szerk.): *Strukturalizmus*. (1. kötet), Budapest, Európa, 1966. 225-232.
20. Hasonlóképpen a VR-hoz, ahol a VR-szemüvegen keresztül megjelenő kép a test fizikai helyzetét követve a néző szeméhez és mozgó testéhez igazodik.
21. Ebből majdhogynem levezethető az, amikor Gergő [] a mobilképernyőjén keresztül nézve és rögzítve a „jelenetet” [] megerősokolja az öntudatlan Lillát.
22. Dayan, Daniel: A klasszikus film mesterkódja. Ford. Fürstner Klára és Füzi Izabella. *Apertúra*, 2005. őszi. URL: <https://www.apertura.hu/2005/osz/dayan-a-klasszikus-film-mesterkodja/>
23. Ahogyan ez megmutatkozik a nemi erőszakról készült videó muatrálgtása közben, melyet „jó anyagnak” minősítenek.
24. Celestino Deleyto: Fokalizáció a filmi elbeszélésben. Ford. Ferencz Anna. *Apertúra*, 2005. őszi. URL: <https://www.apertura.hu/2005/osz/deleyto-fokalizacio-a-filmi-elbeszelesben/>
25. Vivian Sobchack: A vászon és a képernyő színtere. Ford. Kaposi Ildikó. *Metropolis*, 2017/2. 8-24.
26. A kritikák a film zárlatában a bűnhődés elégtelenségét, a megoldás antikatarikus jellegét emelték ki (Rakita Vivien: Áldozathibáztatás lvl 1000. *Filmtett*, 2019. október 4. URL: <https://www.filmtett.ro/cikk/aldozathibaztatasi-1000-hartung-fomo-kritika/>), egy másik kritika szerint a film „bántóan nincs lezárva”, az utolsó hídjelenetben kevésbé hihető Gergő „öntudatra ébredése” (Inkei Bence: Nem kényelmes szembesülni azzal, mi lett a tinédzserekből. *24.hu*, 2019. október 5. URL: <https://24.hu/kultura/2019/10/05/fomo-megosztod-es-uralkodsz-film-kritika/>).
27. Lásd bővebben: John Guillory: A médiafogalom eredete. Ford. Berze András, Nagy Ambrus és Szvetnik Péter. *Apertúra*, 2012. tavasz. URL: <https://www.apertura.hu/2012/tavasz/guillory-a-mediafogalom-eredete/>

Irodalomjegyzék

- Anker, Elizabeth S.: In the Shadowlands of Sovereignty: The Politics of Enclosure in Alejandro González Iñárritu's *Babel*. *University of Toronto Quarterly*, 82.4 (2013. ősz), 950-973.
- Bódy Gábor: Végtelen kép és tükröződés. In uő: *Végtelen kép*. Budapest, Pesti Szalon, é. n. 295-299.
- Burgin, Victor: Jenni's Room: Exhibitionism and Solitude. In uő: *The Remembered Film*. London, Reaktion Books, 2004. 44-57.
- Creeber, Glen: It's not TV, it's online drama: The return of the intimate screen. *International Journal of Cultural Studies*, 14.6 (2011), 591-606.
- Dayan, Daniel: A klasszikus film mesterkódja. Ford. Fürstner Klára és Füzi Izabella. *Apertúra*, 2005. ősz. URL: <https://www.apertura.hu/2005/osz/dayan-a-klasszikus-film-mesterkodja/>
- Deleyto, Celestino: Fokalizáció a filmi elbeszélésben. Ford. Ferencz Anna. *Apertúra*, 2005. ősz. URL: <https://www.apertura.hu/2005/osz/deleyto-fokalizacio-a-filmi-elbeszelesben/>
- Ferencz-Flatz, Christian: Tíz tétel a videóchat realitásáról. Egy fenomenológiai leírás. Ford. Gyenge Zsolt. *Apertúra*, 2021. tél. URL: <https://www.apertura.hu/2021/tel/ferencz-flatz-tiz-tetel-a-videochat-realitasarol-egy-fenomenologiai-leiras/>
- Goffman, Erving: *Az én bemutatása a mindennapi életben*. Ford. Berényi Gábor. Budapest, Pólya Kiadó, 2000.
- Gunning, Tom: Fritz Lang Calling: the telephone and the circuits of modernity. In *Allegories of Communication. Intermedial concerns from cinema to the digital*. Szerk. John Fullerton és Jan Olsson. Róma, John Libbey Publishing, 2004. 19-38.
- Gyenge Zsolt: Testek a tilosban. Magyar #metoo filmek. *Filmvilág*, 2020. február. URL: https://filmvilag.hu/xista_frame.php?cikk_id=14420
- Hess, Aaron: The Selfie Assemblage. *International Journal of Communication*, 9 (2015), 1629-1646. 1630-31.
- Inkei Bence: Nem kényelmes szembesülni azzal, mi lett a tinédzserekből. *24.hu*, 2019. október 5. URL: <https://24.hu/kultura/2019/10/05/fomo-megosztod-es-uralkodsz-film-kritika/>
- John Guillory: A médiafogalom eredete. Ford. Berze András, Nagy Ambrus és Szvetnik Péter. *Apertúra*, 2012. tavasz. URL: <https://www.apertura.hu/2012/tavasz/guillory-a-mediafogalom-eredete/>
- Kavka, Misha: From the „Belfie” to the Death-of-Me: The Affective archive of the self(ie). In *Imaging Identity. Text, Mediality and Contemporary Visual Culture*. Szerk. Johannes Riquet, Martin Heusser. Palgrave-MacMillan, 2019. 35-60.
- Kerrigan, Finola [Hart, Andrew: Theorising digital personhood: a dramaturgical approach. *Journal of Marketing Management*, 32. 17-18 (2016)
- Krauss, Rosalind: Video: The Aesthetics of Narcissism. *October*, 1. (1976. tavasz), 50-64. 61. [Magyarul: Video [a nárcizmus esztétikája. In Bán András et al. (szerk.): *A videó világa. Videóművészet*. Budapest, Népművelési Intézet, 1983.]
- Liptay, Fabienne: Üres helyek a filmben. A kép és a képzelet összjátékáról. Ford. Fám Erika. *Apertúra*, 2008. nyár. URL: <https://www.apertura.hu/2008/nyar/liptay-ures-helyek-a-filmben-a-kep-es-a-kepzelet-osszjatekarol/>
- Metz, Christian: Az elbeszélő film mondattana. In Hankiss Elemér (szerk.): *Strukturalizmus*. (1.

kötet), Budapest, Európa, 1966. 225-232.

- Rakita Vivien: Áldozathibáztatás lvi 1000. *Filmtett*, 2019. október 4. URL: <https://www.filmtett.ro/cikk/aldozathibaztatasi-lvi-1000-hartung-fomo-kritika/>
- Simor Kamilla: A késő modern kori hadviselés dokumentumfilmés ábrázolásának lehetőségei és a videósselfik használatának percepciósszfűggései. *Apertúra*, 2021. ősz (megjelenés előtt).
- Sindoni, Maria Grazia: Digital Apocalypses: Verbal or Visual Decline? *Mantichora*, 2. 2012. december. 82-94.
- Sobchack, Vivian: „Én, engem és magam”: A *home movie* kísérteties hatásáról. Ford. Simor Kamilla. *Apertúra*, 2021. tél. URL: <https://www.apertura.hu/2021/tel/sobchack-en-engem-es-magam-a-home-movie-kisereties-hatasarol/>
- Sobchack, Vivian: A vászon és a képernyő színtere. Ford. Kaposi Ildikó. *Metropolis*, 2017/2. 8-24.
- Young, Paul: *Cinema Dreams Its Rivals*. Media Fantasy Films from Radio to the Internet. University of Minnesota Press, 2005.

Filmográfia

- *A lé meg a Lola* (Lola Rennt. Tom Tykwer, 1998)
- *A vihar kapuja* (Rashomon. Akira Kurosava, 1950)
- *Bábel* (Babel. Alejandro González Inárritu, 2006)
- *FOMO Megosztod és uralkodsz* (Hartung Attila, 2019)
- *Keresés* (Searching. Aneesh Chaganty, 2018)
- *Magánbeszélgetés* (The Conversation. F.F. Coppola, 1974)
- *Nagyítás* (Blow Up. Michelangelo Antonioni, 1966)
- *Profile* (Timur Bekmambetov, 2018)
- *Remélem, legközelebb sikerül meghalnod* (Schwechtje Mihály, 2018)
- *Szép csendben* (Nagy Zoltán, 2019)
- *Unfriended: Dark Web* (Stephen Susco, 2018)

© Apertúra, 2021. nyár | www.apertura.hu

webcím: <https://www.apertura.hu/2021/nyar/fuzi-a-kepernyo-es-a-filmvaszon-hibridizacioja-a-videochat-es-a-videoszelfi-jatekfilmes-idezese-remelem-legkozelebb-sikerul-meghalnod-fomo-e2%80%92megosztod-es-uralkodsz-szep-csendben/>

<https://doi.org/10.31176/apertura.2021.16.4.5>

