

TEREMTETT VILÁGOK

FANTÁZIA, TECHNIKA ÉS NÉZŐ VISZONYA MOZGÓKÉPEKBEN

ENYEDI ILDIKÓ

TÉZISEK



Lottie Davies / a People sorozatból

„Az új már régóta nem létezik.”

Erdély Miklós

E munka reagálni kíván arra, az elmúlt húsz évben felerősödött folyamatra, mely a mozgóképes kultúrában mesterséges lények, mesterséges világok sosem látott bőségét hozta. A jelenség a digitális forradalom nyomán kirajzolódó összetett, szocio-kulturális átalakulásnak csupán mellékterméke, de a mozgókép-készítő alkotó, szakember számára kiemelt jelentősége van annak, hogy szemléletét a változó környezethez képest újra és újradefiniálja. A kifejtés szempontja tehát az alkotóé, aki az új technikai környezet, az új befogadói szokások lehetőségei és kényszerei között kívánja saját képzeletét minél gazdagabban kibontakoztatni.

A mesterséges világokat és azok lakóit több, egymást kiegészítő szempontrendszer egymásra hatása határozza meg. Átmeneti időszakokban – mint amilyen a mi jelenünk is – ráadásul különböző érvényességi körű szempontok keveredhetnek egymással. A zavar, az összeecsúszott logika legtöbbször nem is kerül felszínre, csak a készülő művek mélyén hat – rombolóan.

Munkánk fő vállalása az volt, hogy szilárd támpontokat találjunk és kínáljunk ezen az összetett, és folyamatosan átalakulóban lévő terepen. Le kívántunk ásni a befogadói mechanizmusok mélyére, megtalálni és értelmezni a nézői involválódás alapvető mozgatórugóit, mivel ezek feltárása segítségére lehet az alkotóknak az erőteljes, hatékony fogalmazásban.

Hős és világa egyaránt kultúránk terméke, magán viseli annak minden aktuális sajátosságát. Mégis, vizsgálataink eredménye szerint, egy mozgóképes karakter vagy környezet elhithető erejét végső soron annak bizonyos, a jelen kultúrájától független, *evolúciós, genetikai, neurológiai meghatározottságainkkal* való viszonya határozza meg. E dolgozat, a teljes alkotói eszköztár számbavétele helyett, arra a döntő momentumra koncentrál hős és világa esetében egyaránt, mely pozitív vagy negatív ösztön-válaszainkkal kapcsolatos. Munkánk elején három kérdést tettünk fel, s témánkat ezek mentén dolgoztuk fel.

1. Milyen feltételek teljesülése esetén vagyunk hajlandók elfogadni egy mesterséges világ belső szabályrendszerét, valóságosként megélni környezetét?

A mesterséges világ-építés sikerét kutatásunk szerint lényegében az határozza meg, hogy mennyire invenciózusan támaszkodik az alkotó az emberi (audio-vizuális) percepció bizonyos sajátosságaira. E sajátosságokat a Gestalt teória lényeglátóan ragadja meg. Munkánkat elsősorban Rudolf Arnheim szemléletmódjának szellemében végeztük ott is, ahol explicit utalás nem történik személyére. Mellette a transzmédia néhány teoretikusa, közülük különösen Henry Jenkins megközelítése bizonyult inspirálónak, hogy a klasszikus játékfilm és néhány új, narratív forma területén alkalmazzuk őket.

Megvizsgáltuk, milyen látható és nem látható elemekből épül fel egy mesterséges világ, s elemeztük a nézői képzelet szerepét. Úgy találtuk, a néző nem csupán befogadó, hanem alkotótárs, akinek aktív kiegészítő munkája hozza létre a végleges művet, a teljes teret, és annak struktúráját. A virtuális világok megmutatott és képzeletben kiegészített elemei együttesen alkotják azt az egészet, mely önálló dinamikával rendelkező, valóságos tér, s értelmezhető mindazon kategóriák szerint, melyek életünk valódi tereire vonatkoznak. Véleményünk szerint nem indokolt ezeket a mesterséges környezeteket életünk fizikailag is bejárható tereitől radikálisan elkülöníteni, mivel a bennük átélt élmények minősége és jellege alapvetően nem különbözik azokétól: az is a fizikai valóság és képzeletünk interferenciájának terméke.

2. Mi az oka annak, hogy intenzív érzelmi kapcsolatot vagyunk képesek kialakítani egy nyilvánvalóan konstruált, saját érzésekkel nem rendelkező lénnel? Milyen faktorok segítik, illetve gátolják ennek az érzelmi viszonynak a létrejöttét?

Vizsgálatunk eredménye szerint egy mesterséges karakter életképességét – számtalan tulajdonságot felülírva – végső soron az határozza meg, hogy mi, alkotók mennyire intelligensen és rugalmasan játszunk evolúciós eredetű ösztönkésztetéseink egy sajátos fajtájával. Az először Jensch által definiált ún. „Unheimlich” érzet áll vizsgálódásunk középpontjában, a viszolygásnak egy speciális esete, melyet Masahiro Mori a robotikában alkalmazott a túlzottan emberit utánzó mesterséges látványa által kiváltott iszony és idegenkedés leírására, s az ő nyomán alkalmaztuk mi a mozgóképes hősökre.

Két szélsőséges esettel foglalkoztunk: egyrészt, az emberit minél tökéletesebben megközelítő mesterséges lényekkel, azzal a nagyon szűk sávval, ahol a nézői tetszés és azonosulás hirtelen változhat át idegenkedéssé, irtózáttá, másrészt a humanoid vonásokat alig felmutató lények csoportjával.

Mori és követőinek részletes vizsgálatai annak a komplex érzelmi reakciónak a természetéről, amit Jensch "Unheimlich"-nak, Mori "Uncanny"-nek nevez, s mi jobb híján "hátfeszítettségnek" fordítunk, kimutatják, hogy a megtévesztően emberi külsővel rendelkező mesterséges lények elfogadása milyen hirtelen tud taszításba és undorba átcsapni. Valódi műalkotások ritkán keltik ezt a „hátfeszítettség” érzetet. Ha mégis, ennek elérése általában a műalkotás célja maga. A személyes, alkotó szintetizáló gesztus nyomai világosan jelzik a nézőnek, hogy amit lát, nem szándékszik őt becsapni, így evolúciós önvédelmi ösztönreflexei sem aktivizálódnak.

Ezzel ellentétes ösztönválaszok figyelhetők meg a mesterséges lények másik végleténél: az antropomorf jegyekkel alig rendelkező karakterek esetében. Az élettelen tárgy bármilyen kezdetleges, elemi antropomorfizálása a várt fokozatosság helyett a nézői azonosulás hirtelen magasba szökkenésével jár. Ha egy mesterséges lény a néző fantáziájának aktív, kiegészítő munkájára komoly igényt tart, a személyes képzelet befektetett munkája miatt a nézői involválódás kiugróan magas fokot ér el.

3. Milyen szerep jut a digitális forradalom technika-központúnak tűnő közegében az alkotó képzeletnek? Hol helyezkedik el ebben az átalakuló kulturális térben az önálló alkotó?

Munkánk végső célja az alkotómunka módszertani támogatása volt, megállapításaink mindegyikét a konkrét munkafolyamat során felmerülő döntések szemszögéből is vizsgáltuk. Véleményünk szerint a két megvizsgált szempont (a néző viszonyulása mesterséges karakterekhez és környezethez) megfelelő artikulálása vagy figyelmen kívül hagyása az alkotómunka hatásfokát javíthatja, vagy ronthatja, szélsőséges esetben az egész, komplex munkafolyamat sikerét vagy kudarcát okozhatja.

Megállapításunk szerint, a közhiedelemmel ellentétben épp a technika fejlődése fokozza le másodlagossá a technika jelentőségét, az arctalannak kikiáltott, globalizált kép-

fogyasztás pedig fokozatosan ismét megemeli a személyiség rangját. Ma, amikor az ember egyre könnyedebben maga is barkácsolhat saját képére világokat, megnövekszik annak a jelentősége, hogy *ki* teszi ezt: milyen formátumú személyiség, mekkora képzelőerővel.

Mivel a mozgókép-készítésben a digitális forradalom kapcsán előtérbe került a mesterséges világ-készítés, a genetikában zajló forradalom kapcsán pedig a mesterséges lények kapnak egyre erőteljesebb szerepet életünkben és a mozgóképekben, a jelen és a jövő alkotóinak felnőtt viszonyba kell kerülniük ember-mivoltunk itt tárgyalt, öntudatlan, de meghatározó adottságaival. Fontos, hogy ne ezeknek az adottságoknak kiszolgáltatottan dolgozzanak, hanem értő, tájékozott módon műveik kifejező erejének szolgálatába állítsák őket.

A munka, bár példáit zömében a játékfilm területéről hozza, egységben kezeli az egész mozgóképes médiát, s benne a számítógépes játékokat, (mint par excellence mesterséges hős- és világgeneráló médiumot) így lényegében a transzmédia területén értelmezhető megállapításokat tesz. A példák megválasztásának játékfilm-centrikus aránytalansága összefügg a film, mint műfaj érettségével.

A tanulmány utolsó fejezete egy case study. Egy mesterséges, „alien” szereplőt bemutató saját film készítésének, a lénytervezés speciális, gyakorlati szempontjait elemző, s e praktikus kérdéseket a tanulmány egészének tágabb kontextusába helyező megközelítése.