

Geoff King

## Látványosság, elbeszélés és a látványorientált hollywoodi blockbuster\*

**L**átványosság, látványos képek; grandiózus lépték, pazar kiállítás és – remélhetőleg – nagyvásznas audiovizuális élmény: akárhogyan is határozzuk meg a *blockbuster* fogalmát, a fenti jellemzők gyakran vonzerejének lényegét jelentették, az 1910-es évek korai olasz történelmi eposzaitól egészen a kortárs, digitális vizuális effektusokkal telezsúfolt orgiáig. A „rongyrázó” látványosság nem minden kasszasikernek bizonyuló film jellemzője, alapvető elem azonban, ha a *blockbuster* fogalmát a csillagászati költségvetés, illetve a gyártás és/vagy forgalmazás oldaláról közelítjük meg. A látványos *blockbuster*-filmek bemutatóját gyakran a megszokott mozis menetrendből kiemelkedő „eseményként” pozícionálják – még akkor is, ha ez az „eseményképzés” maga egyre inkább rutinjellegűvé válik, és egyre kevésbé áll mögötte ténylegesen újat mutató, rendkívüli alkotás; jól láthatjuk ezt a kortárs Hollywoodban, ahol az adott év produkciós menetrendjét a jó előre megtervezett és „beágyazott” *blockbuster*-várományosok köré építik. Ezeknek a filmeknek a vonzereje jórészt pontosan az általuk nyújtott, a rivális filmekkel és médiumokkal összehasonlítva különleges és nagyszabású audiovizuális élményben rejlik. Ha a *blockbustert* a „látványosság” oldaláról definiáljuk (olyan más attribútumokkal együtt, mint játékidő és költségvetés), inkább viszonylagos, mintsem abszolút fogalommal állunk szemben.

**8** A látványorientált *blockbuster*-filmek két aspektusát vizsgálom az alábbi tanulmányban. Az első részben a látványosság megjelenési módjaival foglalkozom közelebbről, elsődlegesen a vizuális stratégiák mentén. A látványosság két eltérő formáját vázoló fel a gyártás és a befogadás különböző kontextusaival összefüggésben: az első a mozifilmekben a nagyvászon által nyújtott látványélményen alapul, a második az elmúlt évtizedekben a kisképernyős médiumokból,

többek között a reklámfilmekből és a videoklipekből átvett vizuális stratégiák hatásához kapcsolódik. Az esszé második fele az elbeszélés kérdésére fókuszál. Ha a látvány(osság) ennyire meghatározó eleme egy bizonyos típusú „*blockbuster*-élménynek”, miben áll a narratív struktúra szerepe? Sokan az elbeszélés halálát kiáltják, vagy legalábbis háttérbe szorulása mellett érvelnek a kortárs hollywoodi látványfilmekkel kapcsolatban – ami azonban elhamarkodott ítélet, ahogyan arra már többen is rámutattak, köztük jómagam is. Mennyiben tartja magát mégis a látványorientált *blockbuster*-film a „klasszikus” elbeszélés konvencióihoz? Amennyiben másfajta elbeszélési struktúrákat (is) működtet, miben állnak ezek, továbbá, tágabb összefüggésben, mennyiben változtathat ez a klasszikus hollywoodi stílusról alkotott képünkön?

### Látványosság: a nagyvásznas tablóktól a nagyvászon (és kisképernyő) montázsesztétikáig

Régóta a grandiózus, a rivális médiumokban elérhetetlen látvány jelenti az egyik legfőbb aduját a kasszasikerre pályázó filmeknek. Az 1910-es évek elejétől az olyan olaszországi filmeposzok, mint a *Trója pusztulása* (*La caduta di Troia*, Giovanni Pastrone, 1910) és a *Quo Vadis?* (*Quo Vadis?*, Enrico Guazzoni, 1913) tömegeket vonzottak nagyszabású történeteikkel és látványvilágukkal, amellyel messze kiemelkedtek az átlagos bemutatók sorából.<sup>1</sup> Az amerikai filmipar olyan művekkel válaszolt erre, mint D. W. Griffith-től a *Bethuliai Judit* (*Judith of Bethulia*, 1913), az *Amerika hőskora* (*The Birth of a Nation*, 1915) és a *Türelmetlenség* (*Intolerance*,

\* A fordítás alapja: King, Geoff: *Spectacle, Narrative, and the Spectacular Hollywood Blockbuster*. In: Stringer, Julian (ed.): *Movie Blockbusters*. London – New York: Routledge, 2003. pp. 114–127.

<sup>1</sup> Bowser, Eileen: *The Transformation of Cinema 1907–1915*. Berkeley: University of California Press, 1990.



Türelmetlenség

1916), valamint a stúdiókorszak többek között Cecil B. DeMille nevével fémjelzett bibliai-történelmi eposzai. Ezekben a korai „blockbuster”-ekben közös vonás a hatalmas költségvetés, a hosszú játékidő, a fajsúlyos vagy mitikus téma, és – számunkra inkább ez az érdekes – a grandiózusság a vásznon látható látványos események színrevitelében. A meghittebb pillanatok mellett hatalmas látképekben gyönyörködhetünk, sokszor rendkívüli események nagyszabású rekonstruálásában: a polgárháborús csatamező az *Amerika hőskorában*, Babilon hatalmas, emberektől nyüzsgő épületei a *Türelmetlenségben* vagy az egyiptomi kivonulás a *Tízparancsolatban* (*The Ten Commandments*, Cecil B. DeMille, 1956) statiszták ezreit vonultatják fel, és a monumentális díszletekre költött pénzmennyiséget vagy épp az egzotikus, eredeti helyszíneken történő forgatás végeredményét reprezentálják.

Az ilyen jellegű látványos eposzok Hollywoodban az 1950-es és 1960-as években különös jelentőségre tettek szert, amikor a filmipar arra az összetett fenyegetésre igyekezett reagálni, amit a gyártás és a bemutatás szétválasztása, valamint a nézőszám folyamatos csökkenése jelentett – utóbbi tágabb szociális változások,

többek között a kertvárosokba való kiköltözés és más szórakozási formák, köztük a televízió térnyerésének következménye volt. Miután a moziba járás mint többé-kevésbé rendszeres szórakozási forma visszaszorult, a látványos filmpozsokra Hollywood potenciális megmentőiként tekintettek. A „hétköznapi” minden szinten túlszárnyalni igyekvő monumentális, eseményszámba menő filmek alkalmasnak tűntek a rendszeres mozilátogatóról már leszokott nézői réteg visszacsábítására. Ennek köszönhető a szélesvásznú formátumok bevezetése is, ami többek között a 20th Century-Fox *CinemaScope* eljárásával terjedt el. A látványt illetően a hangsúly ismét a méretre helyeződött: a széles látómezőt nyújtó vásznonra és a hatalmas panorámaképekre, amelyeket átfogni képes.

A látványos filmek bizonyos típusai az 1950-es és 1960-as években, de főleg ez utóbbi évtizedben hanyatlásnak indultak, kiváltképp a római kori történelmi eposz (lásd a *Kleopátrát* [*Cleopatra*, Joseph L. Mankiewicz, 1963]), valamint a nagyszabású musical, *A muzsika hangja* (*The Sound of Music*, Robert Wise, 1965) visszatekintve megtévesztőnek bizonyuló sikere után. A grandiózus, nagyvásznon érvényesülő



Tízparancsolat

látvány előtérbe helyezése azonban fontos összetevő maradt a kortárs *blockbusterek*ben is, például a római eposzt sikeresen feltámasztó *Gladiátor*ban (Gladiator, Ridley Scott, 2000). A *blockbuster*-filmek közönségszalagató erejük nagy részét továbbra is arra alapozzák, hogy olyan látványt ígérnek, ami speciálisan a moziban történő bemutatás körülményeihez alkalmazkodik. A *Csillagok háborújától* (Star Wars, George Lucas, 1977) a *Titanicon* (Titanic, James Cameron, 1997) és a *Pearl Harbor – Égi háborún* (Pearl Harbor, Michael Bay, 2001) át a hatalmas marketingkampánnyal megtámogatott A Gyűrűk Ura trilógiáig (The Lord of the Rings, Peter Jackson, 2001; 2002; 2003) a fantasztikus vagy nagyszabású történelmi események ábrázolásával a filmszínházi befogadás audiovizuális lehetőségeinek kihasználására építenek. A kortárs hollywoodi *blockbuster*készítés pénzügyi vonatkozásait illetően azonban egy ellentmondás fedezhető fel: a monumentális, részletgazdag látképek legjobban a nagyvásznon érvényesülnek, miközben a bevétel legnagyobb részét jelenleg már a kisképernyős felület biztosítja, videokazettán, lemezes hordozókon vagy televíziós sugárzásokon keresztül.

A nagyvásznas látványosságoknak napjaink Hollywoodjában is fontos szerepe van; az erőteljes vizualitás létrehozása érdekében ez azonban olyan technikákkal egészül ki, amelyek elsődlegesen a kisképernyős kereken belül alkalmasak a látványos hatás elérésére.

Vállalva a túlzott leegyszerűsítés kockázatát, a látványosság két megjelenési formáját különítem el. Az elsőnek a gyökerei a nagyvásznon érvényesülő hatás létrehozásában rejlenek, a második a (bizonyos mértékig a) kisképernyős képi világhoz társított technikákra épít. Az előbbi esetben – a látványos *blockbuster*-filmek tradicionális megközelítésének megfelelően – a hangsúly a néző számára prezentált grandiózus látképeken van, a *profilmikus* (vagy annak tűnő) valóság szintjén. Az érvelés kedvéért olyan elemeket – filmtrükköket – is beleérték ebbe, amelyek nem feltétlenül *profilmikusok*, de az a céljuk, hogy ezt elhittessék magukról (háttérfestmények és makettek például, vagy digitálisan kompozitált képek, amelyek többé-kevésbé láthatatlan illeszkedésre törekednek a „valós” díszletekkel, helyszínekkel és akcióval). Az óriástotálók Goshen földjéről, a kivonulás Egyiptomból és a Vörös tenger szétválasztása a *Tízparancsolat*ban, vagy a *Titanic* hajója nagyléptékű látványosságokként jelennek meg, amit a néző hátradőlve, viszonylag ráérősen csodálhat a nagyvásznon. Ezt a formát máshol „szemlélődésre bízató” (*contemplative*) látványosságtípusként írtam le.<sup>2</sup> A film időt hagy a látványban való bizonyos fokú elmélyedésre, a felületek vagy a részletek megfigyelésére, a díszletekben, helyszínekben, kellékekben és statisztákban megnyilvánuló bőkezűségben vagy a legújabb trükktechnikai vívmányok által elért illúzióban való gyönyörködésre. A nézőt mindez

<sup>2</sup> King, Geoff: *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster*. London and New York: I. B. Tauris, 2000.

hatékonyabban vonhatja be a vásznon látott diegetikus világba – amennyiben a reprezentáció általában véve „meggyőző” hatást ér el, és így elősegíti a „kételkedés felfüggesztését”. Ehelyett, vagy ezzel párhuzamosan, a néző impresszív *konstrukcióként* is élvezheti a látványt, mint a sok pénzt és erőforrást felemészítő látványozó illúzióteremtő erejének bizonyítékát.<sup>3</sup> Ez utóbbi hatás, amely a médium látványteremtő képességének értékelésén alapul, mindig is fontos része volt a nagyszabású *blockbuster*-produkciók vonzerejének.

Mi történik akkor, ha az ilyen típusú látványosság a kisképernyő korlátai közé szorul? A szélesvásznú kompozíciók különösen sérülékenyek: vagy *pan/scan* eljárással csonkolják őket, ahol a kép egy része, valamint az eredeti kompozíciós megoldások elvesznek, vagy ún. *letterbox* formátumban megőrzik az eredeti képarányt, ami azonban a képméret további csökkenését eredményezi. Az olyan filmek esetében, mint a *Tízparancsolat* vagy a *Titanic* a nagyvászonra kihegyezett látványosság a folyamat során ugyan nem vész oda teljesen, de a hatás jelentősen csökken. A látványosság más formái azonban kevésbé szenvedik meg a nagyvászonról a kisképernyőre történő költözést, különösen azok, amelyek gyors vágásra vagy gyors kameramozgásra és/vagy kézikamera használatára építenek. A képi tartalom folyamatos változása elengedhetetlen a figyelem állandó fenntartásához a kisképernyőn<sup>4</sup> – ezt a stratégiát Hollywood minden bizonnyal a reklámfilmekből és videoklipekből leste el.<sup>5</sup> A rendkívül gyors vágási tempó és a dinamikus kameramozgás a felfokozott vizuális hatás elérésének fontos eszközeivé váltak a kortárs Hollywoodban, amelyek a nagyszabásúbb, látványos képeket helyettesítik, vagy (ennél gyakrabban valószínűleg) azokkal

együttesen működnek. Ez különösen igaz az akcióorientált *blockbuster*-filmek esetében, amelyek alapvető összetevőjét jelenti a robbanásokra épülő pusztítás. A kortárs akciófilmek gyakran a gyors montázsokra és az „instabil” kamerahasználatra építenek, amelyekkel az akció helyszínén való jelenlét érzetét próbálják felkelteni: ezt a „hatásesztétikát” („*impact aesthetic*”) gyakran a néző felé sodródó törmelékkel vagy más objektumokkal fokozzák.<sup>6</sup> Különösképpen figyelemreméltó – tekintve a film műfaji elődeinek számító római/bibliai eposzok „tablóképes” tradícióját –, hogy a *Gladiátor* a harci jeleneteit alapvetően erre az esztétikára építi.<sup>7</sup>

Elterjedt stratégia napjainkban a drágább, nagyszabású beállításokat feszes plánokra épített „montázs-tűzijátékkal” kombinálni. A *Pearl Harbor – Égi háború* központi akciószekvenciája például egyszerre szolgál totálképekkel, ahol a japán támadás alatt és után az amerikai hajók garmadáját láthatjuk a pusztulás különböző fázisaiban, valamint közelebbi és gyorsabban vágott részletekkel – „szubjektívebb” szemszöveget érzékeltetve –, köztük a kötelező, kamera felé robbanó tűzgolyó/törmelék effektusokkal és egy zuhanó bomba nézőponti beállításával. A felfokozott látványosság kontextusában ez valójában a klasszikus hollywoodi ábrázolásmód lényeges vonásának felel meg: többé-kevésbé „objektív”, távolságtartó és közelebbi, kvázi-szubjektív nézőpontokat használ felváltva. A különbség mindazonáltal az, hogy a szubjektívebbnek tűnő nézőpont látványos hatáselemként jelenik meg (ellentétben egy kevésbé mozgalmas, hétköznapiabb nézőponti beállítással).

A látványosság spektrumán belül a „szemléldőbb” oldal vonzereje a „hétköznapi túlmutató” („*larger-*

3 A filmtrükkök viszonylatában minderről bővebben ld. LaValley, Albert J.: *Tradition or Trickery?: The Role of Special Effects in the Science Fiction Film*. In: Slusser, George E. – Rabkin, Eric S. (eds.): *Shadows of the Magic Lamp: Fantasy and Science Fiction Film*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 1985. pp. 141–158.; Landon, Brooks: *The Aesthetics of Ambivalence*. Westport, CT: Greenwood Press, 1992.; Barker, Martin – Brooks, Kate: *Knowing Audiences: Judge Dredd, Its Friends, Fans and Foes*. Luton: University of Luton Press, 1998.; Darley, Andrew: *Digital Visual Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London: Routledge, 2000.; King: *Spectacular Narratives*.

4 Ellis, John: *Visible Fictions: Cinema, Television, Video*. London: Routledge, 1989.

5 Ezeknek a stratégiáknak természetesen filmes előképei is vannak, lásd többek között az eisensteini montázsstílust.

6 Erről részletesebben, példák elemzésével együtt ld. King: *Spectacular Narratives*.

7 Erről bővebben ld. King, Geoff: *New Hollywood Cinema: An Introduction*. London: I. B. Tauris, 2002.

than-life”) reprezentációjának régre visszanyúló tradíciójának kontextusában értelmezhető, amibe beletartoznak az olyan, a filmet megelőző formák, mint a laterna magica és a diorámák, akár csak még régebbi látványosságtípusok, legyenek azok vallási vagy világi gyökerűek. Az élvezet egyik forrását a mindennapi élet léptékéből való kiszakadás jelenti, a szembesülés valamivel, ami a nagyszerűség, a csodálat vagy a „fenséges” érzetét kelti fel – még ha a *blockbuster*-mozi az ilyenfajta élménynek némileg lealacsonyított és kommersz változatát is nyújtja. Richard Dyer vizsgálata hasznos „szótárt” nyújt a „látványos” hollywoodi műfajok (Dyer esetében a musical) élvezeti rétegeinek megértéséhez – a legfontosabbak fogalmai a „bőség” és „intenzitás”<sup>8</sup>, amelyek ellentétbe állíthatók a hétköznapi élet valóságát meghatározó szürkeséggel és banalitással. A hétköznapin túlmutató intenzitás élménye a „hatásközpontú” látványosságra is igaz, amely a nézőt fokozottan bevonja a cselekménybe. Ezt mint az élvezet egyik legfőbb forrását gyakran tárgyalják az akcióműfaj kedvelői<sup>9</sup>, és ugyancsak jellemző más, hasonló célközönségű médiumokra is, mint az akció/kaland műfajú videójátékok.<sup>10</sup> Elterjedtsége a kortárs hollywoodi filmekben nem magyarázható egyszerűen azzal, hogy a kisképernyőn is életképes marad, legyen ez akár tudatosan vagy tudattalanul kihasznált tényező. Felvethető egy másik, közvetettebb hatás is, amennyiben Hollywood előszeretettel integrálja magába a fiatalokból álló célközönsége által fogyasztott más, népszerű médiumokban használt stílust, beleértve ebbe a filmkészítők fiatalabb generációinak legfőbb gyakorlóterét jelentő videoklipés vagy reklámfilmes közegből érkezett rendezők alkalmazását (mint például az *Armageddon* [*Armageddon*, 1998] és a *Pearl Harbor – Égi háborút* rendező Michael Bay).

Függetlenül a háttérben rejlő pontos okoktól, valamint a közönségre tett hatástól, a „szemlélődő” és a „hatásközpontú” látványosság kombinálása logikus stratégia a kortárs filmipar számára. A legfőbb bevételi forrást hosszú távon a video- és a televíziós sugárzás

jelenti. Ez a potenciál azonban nagy részben – különösen a skála nagy költségvetésű presztízsfilmeket tartalmazó végén – a mozivásznakon elért siker függvénye marad. A legtöbb esetben a mozipénztárnál elért eredmény határozza meg a várható bevételt az olyan másodlagos formátumok esetén, mint a videoeladás/kölcsönzés, illetve a szabadon fogható és a kábelcsatornákon való sugárzás. A nagyvásznon érvényesülő látvány fontossága nem vész el, amennyiben hozzásegít az „eseményfilm” aurájának megteremtéséhez, a szélesebb körű médialefedettséghez, a marketinghez és a jegybevételi eredményekhez, amelyek végeredményben a kisképernyős siker zálogai a *franchise* vagy az egyszeri *blockbuster* számára.

## Az elbeszélés továbbra is számít

Mi a helyzet tehát az elbeszéléssel a látványfilmekben? Bevett retorika mind újságírói, mind bizonyos teoretikus körökben azt állítani vagy feltételezni, hogy a látványelemek előtérbe helyezése az elbeszélés rovására történik. „Lenyűgöző effektusok, kár, hogy a cselekményre már nem fordítottak ugyanennyi energiát” – hangzik az ismerős fanyalgás. Lehet, hogy a tipikus hollywoodi látványfilm cselekménye nem túlságosan összetett, vagy nem jelent nagy kihívást a nézőnek, azonban alapvető tévedés (amelybe mégis sokan beleesnek) összekeverni ezt az egyébiránt tökéletesen helytálló, azonban sok más hollywoodi filmre is vonatkoztatható *minőségi* ítéletet azzal a feltételezéssel, hogy a látvány(osság) valamiképp *felülírja* vagy *helyettesíti* az elbeszélést. Meglepő, hogy ez a tévedés gyakran fordul elő, mintha csak az elbeszélés egyértelműen jelenlévő rétegei egyszerre láthatatlanná válnának, amint a figyelem a látványhatásokra helyeződik át. Ennek az érvelésnek a különböző változatai a látványosság fent vizsgált két különböző formájához kapcsolódnak, amelyekre az elbeszélést akadályozó elemként tekintenek. A következőkben

8 Dyer, Richard: *Only Entertainment*. London: British Film Institute, 1992.

9 Barker – Brooks: *Knowing Audiences: Judge Dredd, Its Friends, Fans and Foes*.

10 King, Geoff: *Die Hard/Try Harder: Narrative, Spectacle and Beyond, From Hollywood to Videogame*. In: King, Geoff – Krzywinska, Tanya (eds.): *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*. London: Wallflower Press, 2002.

röviden felvázolok néhányat ezen vélemények közül, és rámutatok, hogy a legtöbbször miért tévesek. Miután megállapítottuk, hogy az elbeszélésnek fontos, sőt általában központi szerepe van a kortárs *blockbuster*-filmekben, ennek a résznek a zárásaként a látványfilmekre jellemző narratív szerkezetek néhány jellegzetes tulajdonságát veszem górcső alá. Itt leginkább a közelmúlt hollywoodi filmjeivel foglalkozom, mintsem korábbi példákkal, mivel az elbeszélés háttérbe szorítása mellett érvelők is főként ezekre a filmekre koncentrálnak.

A kortárs látványfilmeket gyakran egy kalap alá veszik az olyan, eredeti művet meglovagló *spin-off* termékekkel és produkciókkal, mint a filmekre épített vidámparki attrakciók [*theme-park rides*] vagy videojátékok. Az, hogy a filmek néha ilyen formában kelnek új életre, alapot szolgáltat néhány elemző számára az amellől való érveléshez, hogy a filmek maguk is a játékok vagy a vidámparki látványosságok kevésbé narratívaközponitú jegyeit mutatják.<sup>11</sup> Az elbeszélés állításuk szerint alárendelődik a látványos attrakciókat felvonultató, borzongató „hullámvasútnak”. Az effajta érvelések logikája azonban téves, azon kívül, hogy a komoly elemzést megkerülve alkalmas retorikai fogásnak bizonyul Hollywood „lejárására”. Még ha szem előtt is tartják a filmek készítése során a kalandparki látványossággá vagy videojátékká történő adaptálás lehetőségét, ebből nem következik szükségszerűen, hogy a filmek híján vannak a narratív rétegeknek, hiszen annyira eltérnek egymástól a mozi és a videojáték vagy a vidámpark közege és követelményei. Az érvek másik csoportja a filmtrükkök jelentőségére fókuszál a látványfilmekben. A nagyszabású trükk szekvenciák bizonyos vélemények szerint sok esetben „zárójelbe teszik” a narratív dinamikát,<sup>12</sup> és a lenyűgöző illúzió/látványosság „a hagyományos karakterrajz és a történetmesélés háttérbe szorulásával”

fenyeget.<sup>13</sup> A látványfilmek a reklámok és videoklipek gyors és hatásfokozó montázsszerkesztésére építő vizuális stílusát is sokan az elbeszélést fenyegető elemnek látják, különösen Justin Wyatt a *high concept* filmről szóló, sokat idézett könyvében.<sup>14</sup>

Mindez azonban nem változtat a tényen, hogy a hollywoodi látványfilmek mindkét fajtája több szinten is erőteljesen épít a narratív dinamikára. Gondosan felépített, többé-kevésbé lineáris, ok-okozati kapcsolatokra épülő, központi karakterek köré szerveződő történeteket mesélnek el. Felfedezhetők bennük olyan, a strukturalista elemzésben „másodlagosnak” nevezett (*underlying*) narratív minták is, amelyekről máshol már bővebben is írtam.<sup>15</sup> Vegyük példaként a *Terminátor 2 – Az ítélet napját* (*Terminator 2: Judgment Day*, James Cameron, 1991), a közelmúlt látványorientált hollywoodi *blockbustereinek* kvintesszenciális darabját, egy a szó minden ma használt értelmében *blockbusternek* nevezhető filmet (nagy költségvetésű, nagyszabású, látványos és nem utolsó sorban hatalmas kasszasiker). A *Terminátor 2* az egyik kedvelt példája az olyan elemzőknek, mint Pierson vagy Darley – és mint ilyen, tanulságos lehet valamivel részletesebben megvizsgálni arra fókuszálva, pontosan hogyan is épül fel látvány és elbeszélés viszonyát tekintve.

Nyilvánvaló, hogy a *Terminátor 2*-ben a film *hajtóerejét* sokkal inkább a látványosság jelenti, mintsem maga az elbeszélés, de éppen ez az egyik ok, ami miatt állatorvosi lovat jelenthet számunkra. Azt hiszem, nyugodtan feltételezhetjük, hogy a film elkészültének legfőbb célja az volt, hogy a szerény költségvetésű *Terminátor* (*The Terminator*, James Cameron, 1984) sikerét meglovagolva a kortárs Hollywood tipikus gondolkodásmódjának megfelelően egy „nagyobb”, „jobb”, látványosabb és még több speciális effektust felvonultató folytatást készítsenek. A *Terminátor 2* legfőbb látványattrakcióját jelentő *morphing*-szekvenciákat,

11 Lásd például Bukatman, Scott: *Zooming Out: The End of Offscreen Space*. In: Lewis, Jon (ed.): *The New American Cinema*. Durham, NC: Duke University Press, 1998. pp. 248–272.

12 Pierson, Michele: *CGI Effects in Hollywood Science-Fiction Cinema 1989-95: The Wonder Years*. *Screen* 40 (Summer 1999) no. 2. pp. 158–176.

13 Darley, Andrew: *Digital Visual Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London: Routledge, 2000. p. 103.

14 Wyatt, Justin: *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood*. Austin: University of Texas Press, 1994.

15 King: *Spectacular Narratives*.

ahol az új generációs, alakváltó T-1000-es terminátor látható, szintén a trükktechnikai fejlődés motiválta – alapvetően azoknak a háromdimenziós számítógépes képpalkotó technikáknak az adaptálásáról és továbbfejlesztéséről van szó, amelyeket a „vízkígyó” (pszeudopod) létrehozásához használtak James Cameron előző filmjében, *A mélység titkában* (*The Abyss*, 1989). A *Terminátor 2*-t életre hívó legfőbb ok a filmtrükkökre építő látványosság prezentálása, az üldözés, harc és pusztítás konvencionálisabb akciófilm receptjével vegyítve. A *Terminátor* ugyan rengeteg kiaknázatlan narratív lehetőséget is hagyott maga után – a befejezésében a főhős, Sarah Connor (Linda Hamilton) elhajt a messzeségbe, készen arra, hogy világra hozza a fiát, aki az emberi ellenállás vezetője lesz egy posztapokaliptikus jövőben – de ésszerű arra következtetnünk, hogy nem ez volt a döntő tényező a folytatás elkészítésében. Ha a film bizonyos narratív rétegeit értelmezhetjük is szociokulturális problémákra vagy félelmekre adott válaszreakcióként, nehezen lehetne amellett érvelni, hogy ezek egyértelműen meghatározható *motivációt* jelentettek volna a film létrejöttében.

Még ha a *Terminátor 2* elsősorban annak is köszönheti a megszületését, hogy egy látványos *blockbuster*-attrakció lehetősége rejlett benne az akkori (a maiktól nem sokban különböző) hollywoodi rendszer termékeként, ebből nem következik, hogy a végeredmény híján lenne a narratív dinamikának, de még csak az sem, hogy az elbeszélés a film szerkezetében másodlagos helyet foglalna el. Ez a különbségtétel lényeges, sok esetben mégis elsiklanak mellette. A *Terminátor 2* erős és gondosan kidolgozott narratív struktúrával rendelkezik. Mint a legtöbb más látványfilm, a *Terminátor 2* is a látványosság és a narratíva együttes működésére épít, amit már a legelejétől nyilvánvalóvá tesz. Nyitójelenetében a *Terminátor 2* egyszerre szolgál nagyszabású látványossággal (az apokalipszis, majd az emberek és gépek közötti posztapokaliptikus háború képei) és narratív expozícióval (Sarah Connor narrátorhangja felvázolja a történet hátterét). A látványelemek és a

filmtrükkök „csörtéinek” megvan a helye az elbeszélésben – a történet előrehaladását segítik. A nyitókép apokaliptikus víziója – amelyet később viszontlátunk Sarah álmaként – végig ott lebeg a film felett, a *suspense* egyfajta zálogaként (tényleg be fog következni, vagy sikerül megakadályozni?). Az olyan, sokat dicsért jelenetek, mint amikor a T-1000-es alakja észrevétlenül kiemelkedik a sakkáblamintás padlóból, vagy áthalad a kórházi folyosó fémrácsain, *teljes* hatásukat szintén azáltal nyerik el, hogy az elbeszélés legfeszültebb pillanataiban kerül rájuk sor: az, hogy a T-1000-es ilyen manőverekre képes, közvetlenül veszélyezteti a pozitív hősokeket.

Az ilyen jelenetek célja elsődlegesen a trükkök reprezentálása. Amennyiben a közönség *trükkökként* fogadja be őket, akkor nem jöhet létre a teljes beleélés a diegetikus világban zajló eseményekben: a néző úgymond „hátradől”, és bizonyos mértékben eltávolodik a vásznon látott világtól, tudatába kerülve annak, hogy a kép pusztán konstrukció. Ha ezt az elbeszélésnek a látványosság, illetve a filmtrükkök általi megszakításaként vagy zárójelbe tételeként értelmezzük, azzal mindazonáltal a filmes befogadás meglehetősen egydimenziós modelljét feltételezzük – mintha csak a nézői befogadás *alap esetben* az osztatlan figyelemről és a kételkedés *teljes* „felfüggesztéséről” szólna. A trükkközpontú látványosság példája jól illusztrálja azt a komplex és többretegű modalitást, amely mentén bármely film, filmtípus vagy jelenet befogadása történhet.<sup>16</sup> Ha a CGI-effektusokat egyszerre fogadhatjuk be „valóságként és meggyőzőként” valamint a „valóság és meggyőző” bámulatot *illúziójaként*, ez a kettősség tágabb kontextusban is működhet – a néző egyrészt engedelmesen hagyja, hogy a film beszippantsa a vásznon látható fikciós világba, ugyanakkor ettől egyfajta távolságot is tartva a filmet élvezetes illúzióként is szemléli (az élvezet pedig részben abból származik, hogy tisztában van ezzel az illúzióval).

Amellett, hogy a *Terminátor 2* leglátványosabb szekvenciái a narratívába ágyazottak, a filmnek más jellemzői is vannak, amelyeket többnyire a „klasszikus”

16 A különböző „befogadási módok”-ról („modalities of response”) a trükksekvenciák és tágabban a hollywoodi filmek kontextusában lásd bővebben: Barker, Martin – Austin, Thomas: *From Antz to Titanic: Reinventing Film Analysis*. London: Pluto Press, 2000. pp. 55.; 79.; 81.



Terminátor 2 – Az ítélet napja

hollywoodi elbeszélésmóddhoz kapcsolnak.<sup>17</sup> Alapvetően lineárisan előrehaladó szerkezetre épül különböző narratív szálak mentén, amelyeket az események közötti ok-okozati kapcsolatok mozgatnak. Ez a szerkezet szereplők egy meghatározott – kis – csoportja köré szerveződik, akik hangsúlyos jellemfejlődésen mennek keresztül. Mindez annyira egyértelműnek tűnik, hogy le sem kellene írni, ha nem lennének gyakoriak a hasonló filmekkel kapcsolatban éppen ilyen vonatkozásban megfogalmazott általánosítások. Ahhoz sem kell akadémikus zseninek lenni, hogy rámutassunk számos, nem is olyan mélyen húzódnó narratív mintázatra a szerkezeten belül, mely gyakran magában foglalja bizonyos tematikai oppozíciók felállítását és – a filmen belüli – feloldását. A kézenfekvő példák közé tartozik az „ember és technológia”-tematika vagy a nemi identitás és a szülői szerepek problémaköre. Mindezekkel kapcsolatban már számtalan írás született<sup>18</sup>, de ha a látványról vagy a filmtrükkökről van szó, gyakran hagyják figyelmen kívül ezeket a jelentésrétegeket. Az olyan látvány-

filmek teljes és pontos megértéséhez, mint a *Terminátor 2*, egyszerre kell a figyelmünket a nézői élményt konstituáló különböző rétegek felé fordítani. Ugyanez mondható el a montázsalapú látványosságra építő filmekről, legyen szó akár nagy energiatöltetű, gyorsan vágott akciójelenetekről, vagy a Wyatt által vizsgált, stílári külsőségekre koncentrált videoklip-esztétikáról. Ezekben a filmekben is megjelenik a legtöbb, ha nem is az összes olyan jellemző, amit tágabb értelemben általában a „klasszikus” hollywoodi elbeszéléshez kapcsolunk, amellet, hogy különböző tematikai oppozíciók köré szerveződnek.<sup>19</sup>

A narratív struktúra változatlan fontosságára a hollywoodi *blockbuster*-filmekben néhány kortárs elemző is rámutatott, az elbeszélés másodlagosságát hangoztató véleményekre adott egyfajta válaszreakcióként.<sup>20</sup> Van-e azonban az elbeszélésnek bármilyen különös jellemzője vagy működmódja ebben a kontextusban, amikor a hangsúlyos szerepű látványelemekkel együtt van jelen? Eltávolodik-e a „klasszikus” sémától bármilyen módon? Az elmúlt évtizedek

17 Bordwell meghatározása; ld. Bordwell, David: *The Classical Hollywood Style, 1917–60*. In: Bordwell, David – Staiger, Janet – Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. London: Routledge & Kegan Paul, 1985. pp. 1–84.

18 Például: Telotte, J. P.: *Replications: A Robotic History of the Science Fiction Film*. Urbana: University of Illinois Press, 1995. és Tasker, Yvonne: *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema*. London: Routledge, 1993.

19 Erről bővebben ld. King: *Spectacular Narratives*, valamint King: *New Hollywood Cinema*.

20 Különösen: Buckland, Warren: *A Close Encounter With Raiders of the Lost Ark: Notes on Narrative Aspects of the New Hollywood Blockbuster*. In: Neale, Steve – Smith, Murray (eds.): *Contemporary Hollywood Cinema*. London: Routledge, 1998. pp. 166–177.; Cowie, Elizabeth: *Storytelling: Classical Hollywood Cinema and Classical Narrative*. In: Neale – Smith (eds.): *Contemporary Hollywood Cinema*. pp. 178–190.; Thompson, Kristin: *Storytelling in the New Hollywood*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999.



látványfilmjeit egyesek az 1930-as és 1940-es években elterjedt, epizodikus felépítésű hollywoodi B-filmes sorozatokhoz („*movie serials*”) hasonlították, amelyekben kevésbé jelent meg az átívelő narratív dinamika. Az 1970-es és 1980-as évek látványfilmjei közül néhány mérföldkönek számító műre erőteljesen hatott a sorozatforma, a legegységesebb példákat többek között a *Csillagok háborúja* és *Az elveszett frigyláda fosztogatói* (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981) jelentik. Warren Buckland szerint ez utóbbi hat darab elkülönített epizód sorozatára bontható le, amelyek azonban meglehetősen erős szálakkal kapcsolódnak egymáshoz azáltal, ahogyan a film átívelő cselekményét (amely az utolsó epizódban jut el a megoldáshoz) előremozdítják: „A lényeges az, hogy ez a mintázat túllép az egyes epizódok határain, és a megléte a teljes filmen átívelő történet függvénye”.<sup>21</sup> Ez a narratív dinamika nagymértékben különbözik attól, ami a rövidebb sorozatformára jellemző, ahol az egyes epizódok ténylegesen elkülönülnek egymástól.

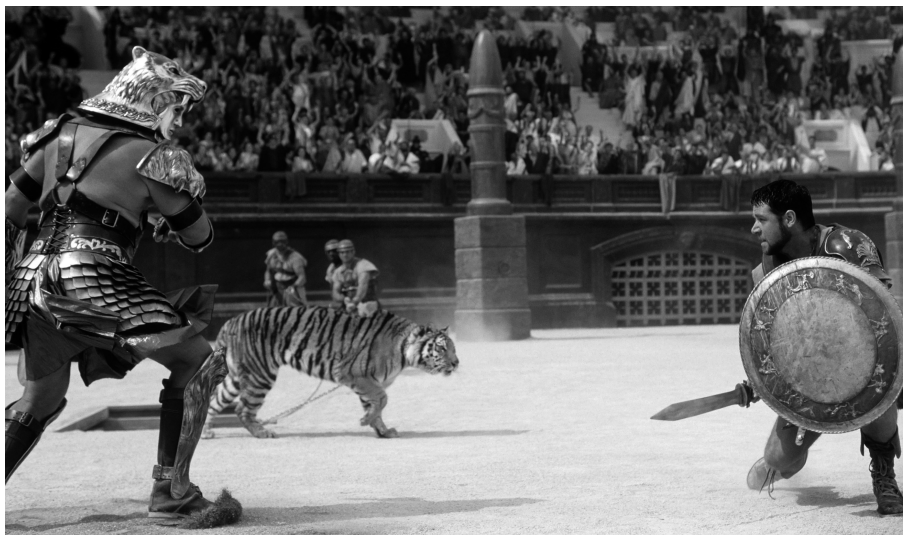
A kortárs *blockbusterekkel* kapcsolatban emlegetett egyik jellemző tulajdonság a gyors tempó. Thomas Schatz a *Csillagok háborújához* hasonló filmek megkülönböztető vonását nem a narratív hajtóerő hiányában látja, hanem éppen a túlhajtott, száguldó elbeszélésben, ami „a cselekményt a karakterek fölé” helyezi.<sup>22</sup> Ez ellentmondani látszik annak a vélekedésnek, hogy a látványosság vagy a „hatásesztétika” megszakítja vagy zárójelbe teszi az elbeszélést – e tekintetben a legtöbbször valójában a mélység, mintsem maga a narratíva hiányát kéri számon (a *Csillagok háborújáról* és a *franchise* többi részéről emellett – bármi egyéb kifogásunk legyen is – semmi szín alatt nem mondható el, hogy a karaktereknek ne lenne központi szerepe a cselekményvezetésben). A „látványosság” különböző formáinak megjelenése a folytonosan előrehaladó narratíva-látványosság kontextusként leírható kereteken belül sok kortárs hollywoodi *blockbuster*-film és *blockbuster*-léptéknél kisebb ambíciójú akciófilm sajátja. Az, hogy a kulcsfontosságú látványos jelenetek, illetve trükk szekvenciák pontosan

hogyan jelennek meg ebben a kontextusban, mindazonáltal több szinten is eltérő lehet. A CGI-effektusok kiterjedt alkalmazása továbbra is drágának bizonyul, és ez többek között az egyik ok, amiért jelen pillanatban nem leleskedik az elbeszélésre a „bekebelezés” veszélye – még akkor sem, ha a filmkészítők arra törekednének, hogy a narratív rétegeket teljesen kiiktassák (ami egyébként sem túl valószínű). A *Terminátor 2* ezt különösen jól példázza, a film védjegyének számító átalakulásjelenetek valójában csak nagyon kevés alkalommal, rövid ideig láthatóak a vásznon.

Az a szédítő iram, ahogyan a látványattrakciók követik egymást bizonyos filmekben – jó példa erre az *Armageddon* –, megkülönbözteti őket a korábbi látványorientált *blockbusterektől*, amelyek egyfajta „méltóságteljes” tempóra törekedtek az ábrázolásban, és lassabban mozogtak (sőt időnként szinte vánszorogtak) a látványos kulcsjelenetek és a kisebb léptékű, meghittebb jelenetek között. E tekintetben akár azt is mondhatjuk, hogy a kortárs hollywoodi látványfilmekben az elbeszélés lendülete sokkal kevésbé törik meg, mint egyes más példákban. A látványfilmek ezen két típusában persze elkülöníthetnénk a narratív „lendület” (előrehaladás) és a narratív „mélység” (bonyodalmak, elágazások, apró nüanszok a cselekményben stb.) fokát, de ezek csupán viszonylagos fogalmak. Bármely általánosító megállapítással az a probléma, hogy a látvány/elbeszélés dinamikája sem a művön belül nem állandó, sem az ipari-történeti kontextus függvényében. Néhány kortárs látványfilm jól láthatóan a „patinás” régi stílust próbálja megidézni – a fontosabb példák közé tartozik a *Titanic*, a *Gladiátor* vagy a *Pearl Harbor – Égi háború*, amelyek a játékidőt és főleg „tempójukat” tekintve jelentősen különböznek a *Csillagok háborújától*, *Az elveszett frigyláda fosztogatóitól* vagy az *Armageddontól*. A játékidő jelentős részét teszik ki hosszú, lassú folyású jelenetek, amelyekben az elbeszélés karakterközpontú előrehaladása zajlik – azon nézők, akiket a látványosság ígérete csábított be, lehetséges, hogy éppen ezekre a jelenetsorokra tekin-

21 Buckland: A Close Encounter With Raiders of the Lost Ark. p. 172.

22 Schatz, Thomas: The New Hollywood. In: Collins, Jim – Radner, Hilary – Collins, Ava Preacher (eds.): *Film Theory Goes to the Movies*. New York – London: Routledge, 1993. pp. 8–36., id. h. p. 23.



Gladiátor (Russell Crowe)

tenek „megtorpanásként”. Ugyanez mondható el a *Tízparancsolatról*, amelyben a nagyszabású látványosság csupán alkalmanként jelenik meg és a játékidő elenyésző részét teszi ki (összevetve például az *Amerika hőskora* arányaiban jóval hosszabb csatajeleneteivel). A film ritmusára a kulcsjeleneteket tekintve az jellemző, hogy meglehetősen gyorsan vált a hatalmas látképekről a stúdiódíszletben megvalósítható kisebb léptékű részletre, ahol a főszereplők játéka zajlik.

Különbségek az egyazon *blockbuster franchise*-ba tartozó filmekben belül is kimutathatóak. A *Jurassic Park 3* (*Jurassic Park III*, Joe Johnston, 2001) például az elődeitől meglehetősen eltérő struktúrával rendelkezik. A film kevesebbet foglalkozik a dinoszauruszok teremtésének tágabb kérdéseivel és következményeivel (ami főként az első film egyik meghatározó motívuma volt), és a vállalati összeesküvés témájára sem kapunk újabb variációt (amint azt a második részben láthatjuk). Antagonistákat ezúttal nem találunk az emberek között. Mindennek eredményeként a film játékidője körülbelül harminc perccel rövidebb, mint az első két részé. A hangsúly a lineárisan előrehaladó mentőakció-túlélés-menekülés forgatókönyvön van, aminek következtében rövid időközönként megkapjuk a dinoszauruszokkal való látványos találkozásokat. Ez alátámasztani látszik Timothy Corrigan<sup>23</sup> véleményét

azzal kapcsolatban, hogy a folytatások tényerése fontos szerepet játszott abban, amit ő a narratíva háttérbe szorulásaként ír le a filmtechnika által megteremtett látványosság javára a hetvenes évek közepe óta Hollywoodban. A folytatásokban, sorozatfilmekben és *remake*-ekben Corrigan szerint „a technológiai és stílári virtuozitás megjelenései [...] letérnek a karakterfejlődés és a cselekménybonyolítás útjáról”.<sup>24</sup> A *blockbuster*-folytatások legfőbb célja, ahogyan a *Terminátor 2* esetében is, többek között az, hogy bemutassák a legfrissebb trükktechnikai vívmányokat (miközben az „ami bevált, abból még többet”-elv mentén hatáshalmozásra törekednek). De az elbeszélői struktúra még így is jórészt érintetlen, még egy olyan meglehetősen lecsupaszított sémát követő második folytatásban is, mint a *Jurassic Park 3*. A filmtrükkökre épülő látvány befogadása szorosan kapcsolódik a karakterekhez (beleértve a különböző karakterek eltérő reakcióit és hozzáállását a dinoszauruszokhoz); ez mozgatja a veszélyben lévő hősök narratíváját is. Az események narratív szervezése tipikus hollywoodi moralitást tükröz, többek között az a momentum, amikor a dinoszaurusz-szakértő arrogáns, fiatal asszisztense „megváltódik” és látszólag meghal, miután egy kisfiút megment a *pterodactylus* karmaiból, jóvátéve azt, hogy korábban tojásokat lopott a *velociraptorok* fészkéből, amivel

23 Corrigan, Timothy: *A Cinema Without Walls: Movies and Culture After Vietnam*. London: Routledge, 1991.

24 *ibid.* p. 170.

veszélybe sodorta a többieket. A Corriganéhez hasonló vélemények elmosásuk a képet, és bizonyos tendenciák hangsúlyozásával megnehezítik a hasonló filmek felépítésének és működésének pontos megértését. A tágabb történeti-intézményi tényezők nyilvánvalóan hatással vannak a *blockbusterek*ben a látvány és az elbeszélés közötti dinamikára, de az ilyen állításokat többnyire specifikusabb elemzésekkel szükséges alátámasztani. A műfaji különbségek például – amibe beletartozhat az is, hogy különböző pillanatok vagy alkalmak különböző műfajokat preferálnak – úgy tűnik, legalább olyan fontos szerepet játszanak az olyan filmek, mint a *Gladiátor*, a *Csillagok háborúja* vagy a *Jurassic Park 3.* némely egyedi vonásának kialakításában, mint a korszakok közötti különbségek.

Ha egyes kortárs hollywoodi *blockbuster*-filmek meglehetősen epizodikus szerkezetet is mutatnak, messze nem állnak ezzel egyedül, ha történeti távlatokban nézzük. Amint arra Elizabeth Cowie rámutatott, az epizodikus szerkezetnek – amelyben a narratíva idejét gyakran „kulcsjelenetek” (*set-pieces*) töltik ki, és helyenként adós marad az oksági magyarázatokkal – számtalan példája található a „klasszikus” korszak filmjeiben is.<sup>25</sup> Igaz ez a látványos, nagyszabású presztízs filmekre és a B-filmes hagyományokra is, amiből a kortárs *blockbusterek* bizonyos trendjei is táplálkoznak. A hollywoodi filmkészítés a stúdiókorszakban sokszor nem is volt annyira „klasszikusnak” nevezhető, mint amennyire azt a legtöbbször adótnak veszik (legfőképp David Bordwell hatása nyomán). Attól fogva, hogy a többé-kevésbé koherens elbeszélés mód mint szervezőelv alapjait lefektették az 1910-es évekre, az elbeszélés mindig is együttesen volt jelen a legkülönfélébb, más jellegű élvezeteket nyújtó elemekkel, kezdve a szerepéről egyértelműen „leváló” sztár jelenlététől a melodramai szerencsétlenségek sorozatán át a nagyszabású látványattrakciókig.<sup>26</sup> A látványos *blockbuster*-filmekben mindezek esetenként különösen szembetűnővé válhatnak, de a különbség a legtöbbször inkább mennyiségi, mintsem minőségi. Az elbeszélés-

lésnek – még ha más összetevőkkel együttműködve is – mindig is kulcsszerepe volt, legyen szó akár a legféltelenebb vagy a legkomótosabban cammogó látványfilmről. A látványosság a *blockbuster*-filmekben általában az elbeszélés mentén szerveződik, és azzal összefüggésben tesz szert jelentőségre; mindez különböző stílusban és módokon valósulhat meg, amelyek mind saját jogukon is beható vizsgálatra érdemesek: tanulmányozni kell az elbeszélés és a látványosság egyensúlyát, kettejük interakcióját, saját specifikus jellemzőiket, valamint azt az ipari és történeti kontextust, amelyben egy bizonyos forma életképesnek bizonyul.

Andorka György és Simor Eszter fordítása

<sup>25</sup> A példákat ld. Cowie: *Storytelling*.

<sup>26</sup> Lásd többek között: Altman, Rick: Dickens, Griffith, and Film Theory Today. In: Gaines, Jane (ed.): *Classical Hollywood Narrative: The Paradigm Wars*. Durham, NC: Duke University Press, 1992. pp. 9–47.; Maltby, Richard: *Hollywood Cinema: An Introduction*. Oxford: Blackwell, 1995.