

Andorka György

Tükör és füst**Medialitás, képalkotás és nézői pozíciók James Cameron filmjeiben**

„A mozgókép [...] másodpercenként 24 kocka hazugság.”

(James Cameron)¹

Ha a „posztklasszikus” látványosságfilm evolúciós fáján végigtekintünk, nehezen becsülhetjük túl a 2001: Űrodüsszeia (2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968) ifjúkori megtekintése óta a mélièsi gyökerű illuzionista mozi bővületében élő James Cameron jelentőségét, aki az elmúlt három évtized során meghatározó módon nyomta rá a bélyegét a hollywoodi fősodor filmtörténetére.² A kanadai születésű filmkészítő napjaink azon kiváltságos rendezőinek szűk klubjába tartozik – az ezredforduló után Christopher Nolannek sikerült röpké egy évtized alatt hasonló státuszba betonoznia magát –, aki tömegszórakoztató műfaji filmek keretei között *blockbuster*-léptékben működhet markáns szerzői jegyekkel rendelkező, „monomániás” alkotóként. A függetlenfilmes hátszorból érkezett Nolan azonnali szerzői recepciójával ellentétben azonban Cameron a filmes kánonban és a közvélekedésben mindmáig leginkább professzionális *megapic*-készítőként és technológiai innovátorként van jelen, az életmű mint koherens egész pedig az elméleti diskurzusban egészen a legutóbbi időkig méltatlanul kevés figyelmet kapott.³ Az alkalmazott technikai arzenál, a műfaji keretek, valamint formanyelvének extrém maníroktól való mentessége hajlamos elfeledtetni, hogy a

Corman-féle „filmiskolából” katapultáló rendező filmjei kivétel nélkül saját forgatókönyvből született, nagyrészt eredeti ötleteken alapuló projektek, egy már pályája elejétől gyakorlatilag teljes kreatív kontrollal bíró alkotó munkái. Cameron személyében a látványozó *par excellence auteur*-jét találta meg, akinek egyik legfontosabb vonását megszállott érdeklődése jelenti magával a látással és a vizualitással kapcsolatban: a valamilyen módon szinte mindegyik műve középpontjában álló kulcsmotívumot, humánus és technológia viszonyát többek között épp a képi reprezentáció és a nézői befogadás kontextusában tematizálja előszeretettel. A rendező – esetenként kifejezetten szubtilis módon – rendre reflektál a filmszövegekben a médiumhoz, a képalkotáshoz való viszonyára, és olyan helyzeteket teremt a diegézisen belül, amelyek a filmnéző befogadói pozíciójára rímelnek.

Az úttörő munkát ezen a téren Alexandra Keller végezte el, aki monográfiájában először világított rá a rendező filmjeiben következetesen megjelenő mozgóképi reflexiókra. Keller számára a vezérfonalat az általa „*prosztetikus érzékelés*”-ként (*prosthetic vision*) aposztrofált motívum jelenti, és könyvének utolsó fejezetében ennek megjelenési módjait és jelentőségét vizsgálja az életmű-

1 Cohen, David S.: James Cameron supercharges 3-D. *Variety* (2008.04.08.) <http://www.variety.com/article/VR1117983864?refCatId=1043> (utolsó letöltés dátuma: 2012.04.24.) [A szövegben külön nem jelölt fordítások mind a szerzőtől származnak.]

2 Keegan, Rebecca: *The Futurist: The Life and Films of James Cameron*. New York: Three Rivers Press, 2010. pp. 10–11.

3 A Cameron-életművel egészében foglalkozó legfontosabb publikációk jelen pillanatig Alexandra Keller monográfiája: Keller, Alexandra: *Routledge Film Guidebooks: James Cameron*. New York: Routledge, 2006., illetve egy 2011-ben megjelent tanulmánykötet: Kapell, Matthew Wilhelm – McVeigh, Stephen (eds.): *The Films of James Cameron: Critical Essays*. Jefferson, North Carolina – London: McFarland, 2011.

ben.⁴ Egyébiránt inspiratív és rendkívül alapos szövegében mégis „ziccereket” hagy ki; az egyes filmek elszigetelt elemzései mentén időrendi sorrendben haladó vizsgálata némileg steril katalógust eredményez, és talán éppen emiatt elsiklik néhány igazán érdekes, mélyebbre vezető ösvény feltárása mellett. Az alábbi tanulmány célja, hogy egy lépést hátrálva tágabb perspektívába helyezze és új nézőpontokból vizsgálja ennek a reflexivitásnak a megjelenését a rendező filmjeiben. A közvetített vagy „metaképek” diegézisen belüli szerepeltetése mellett (amit Keller kimerítően tárgyal) elsőként olyan jelentekekre mutat rá, amelyekben a film nem pusztán közvetített képek halmazaként, hanem mint „jelenlevővé tévő” apparátus reflektálódik és a nézői pozíciók kijelölésén keresztül a diegetikus és filmszínházi tér közötti határ elmosását célozza, vagy éppen erre a stratégiára reflektál. A továbbiakban a látványosság-filmre mint technikai apparátus által létrehozott illúzióra terjesztem ki a vizsgálatot, azt tanulmányozva, hogyan reflektálódik a képalkotó technológia „omnipotens” jellege a narratívákban. Az utolsó rész a vizuális attrakció és a befogadás retorikai kontextusban való megjelenését taglalja, és arra világít rá, milyen elvontabb módokon íródik bele a szövegekbe a diegetikus nézők és a látványosságfilm nézője közötti párhuzam.

Ezek az elkövetkezőkben kifejtett tézisek szándékom szerint megvilágító erejűek és egyúttal gondolatébresztőek lehetnek az életmű egy lehetséges szerzői olvasata szempontjából, nem utolsó sorban pedig új szemszögből engedik az egyes filmeket mint szövegeket megközelíteni, így a látványfilmek speciális működés-módjaira vonatkozó általánosabb tanulságokkal és felvetésekkel is szolgálhatnak.

Szubjektivitás, jelenlét és „immerzió”

„Ami egy filmben fontos számomra, a szubjektivitás – elérni, hogy a néző úgy lássa az eseményeket, ahogyan a

szereplő látja, ahelyett, hogy kívülről figyelne. Arra próbálom rávenni a nézőt, hogy úgy lásson, érezzen, ahogyan a szereplők a kereten belül. Belépni ugyan nem léphet be hozzájuk, de – remélhetőleg – a lehető legközelebb jut ehhez.” – mondja egy helyütt a rendező, már legelső filmje kapcsán.⁵ Cameron vizuális nyelve időnkénti ihletett megoldásai ellenére sem nevezhető formabontónak vagy különösebben egyedinek, a fent megfogalmazott *ars poetica* jegyében azonban előszeretettel él bizonyos stílári eszközökkel. Az evidens módon alkalmazott mélységi szerkesztés mellett ilyenek az akciószekvenciák során gyakran alkalmazott lassítások (amelyek a pusztaszépségtizáláson túllépve kimondottan azt a célt szolgálják, hogy a történetek világosan követhetők legyenek a néző számára, illetve azt a fajta lelassult időérzékelést szimulálják, amit – a rendező szavaival – egy „közlekedési baleset” során él át az ember⁶) vagy a szubjektív nézőpontok használata. A jelenlevővé tétel és a diegetikus térbe való bevonás eszközei emellett bizonyos esetekben éppen a diegézisben megjelenő „metaképek” illetve mediatizált képek lehetnek, amelyek Cameron számára már a legkorábbi munkáitól kezdve is kiemelt jelentőséggel bírnak. A terminátor gépi szubjektívje, *A bolygó neve: Halál* (*Aliens*, 1986) tengerészgyalogosainak kamerákon keresztül közvetített nézőponti beállításai, *A mélység titka* (*The Abyss*, 1989) és a *Titanic* (*Titanic*, 1997) távirányított bűvárhajói által közvetített képek, a *True Lies – Két tűz között* (*True Lies*, 1994) titkosszolgálati megfigyelőeszközei és az *Avatar* (*Avatar*, 2009) mesterséges testtel együtt kapott látási képessége mind beletartozik abba, amit Keller a „prosztetikus érzékelés” példáiként említ. Keller a *Terminátor*-filmek (*Terminátor – A halálosztó* [*The Terminator*, 1984]; *Terminátor 2 – Az ítélet napja* [*Terminator 2: Judgement Day*, 1991]), *A mélység titka* és a *True Lies* kapcsán is rámutat egy-egy olyan pontra a filmekben, ahol ezek a különféle vizuális eszközök és más metaképek, például tükröképek egészen összetett viszonyokat hoznak létre egy jeleneten

4 Keller, Alexandra: *The Eye of Cameron's Camera: Cinema as Reflexive Vision Machine*. In: Keller: *James Cameron*. pp. 104–140.

5 *The Making of Terminator: A Retrospective*. *Terminátor* DVD (MGM, 2001), 2. lemez.

6 *ibid.*

belül.⁷ Mindegyik esetben kiemelendő, hogy a néző olyan szemszögekből látja a jeleneteket, ahogyan azt a szereplők nem, sok esetben a kamera felé forduló videoképeken keresztül, amelyeket a szereplők aktuálisan figyelmen kívül hagynak. A néző egy szekvencia alatt, vagy akár egyetlen fix beállításban párhuzamosan egy adott eseménysor többféle reprezentációjával szembesül. A kép gyakran „többet mond[hat] a valóságról, mint maga a valóság”⁸, többek között azért is, mert a diegetikus kamerák képei által a nézői pozíciók egyfajta többszörözése történik. Keller *A bolygó neve: Halál* kamerákon keresztül levezényelt, hektikus csatajelenete kapcsán arra mutat rá, hogy ez a gesztus „paradox módon, közelebb viszi a nézőt”, mégpedig azért, hogy a szereplőket helyezi a filmnézőhöz hasonló pozícióba: mind a szereplők (Ripley-ék a harcjárműben), mind a néző csak filmes apparátus által közvetített képeken keresztül szerezhet információkat a másik helyszínen zajló eseményekről.⁹ A közvetített képek alkalmazása *A bolygó neve: Halál*ban azonban egy másik szempontból is figyelemre méltó: a diegetikus kamerák nézőpontja egy „objektív” képként prezentált helyszíni felvétel előtt több helyen is egyfajta „pufferképként” funkcionál. A filmben több alkalommal fordul elő, hogy egy diegetikus kamera nézőpontja előlegez meg valamely látványosabb díszletet vagy modelleket alkalmazó totálképet (egy alkalommal a vágás ráadásul közvetlenül a kamera nézőpontjáról történik). *A mélység tükében* is a tenger-alatti olajfúró bázis helyszínét első alkalommal egy bűvár kameráján keresztül látjuk, akárcsak a film bővített változatának „money shot”-ját, a kaliforniai partok felé törő szökőár képét, amellyel a helyszíni TV-stáb kameráján keresztül szembesülünk először.¹⁰ Az eszköz által közvetített metakép egyrészt újabb réteget iktat a

néző és reprezentáció tárgya közé, másrészt maga is kijelöl egy (jelen esetben nem humán) nézői pozíciót – ha pedig a közvetített képet adott esetben figyelemmel követő diegetikus szereplő nézőpontját is figyelembe vesszük, egyfajta kettős nézői pozíciót.

Scott Bukatman a sci-fi műfaj egyik sajátosságaként mutat rá a nézőként megfogalmazódó figurák gyakori elhelyezésére a *2001: Űrodüsszeia* Csillagkapu-jelenete és Douglas Trumbull más trükk szekvenciáinak példáján.¹¹ Bowman tekintetének folytonos bevágása a *2001* pszichedelikus szekvenciájában azt eredményezi, hogy a diegetikus szereplő „metaforikus értelemben egyesül” a filmnézőkkel, ami a fiktív és a teatrális tér egyfajta összeomlását váltja ki, és így „a film jelenlevővé tevő vonását hangsúlyozza.”¹² Ez a mechanizmus azonban nemcsak a diegézisben szereplő emberi nézőkön, hanem közvetített képeken keresztül is működésbe léphet és hozzájárulhat a cameroni *ars poeticának* is részét képező „jelenlevővé tétel”-hez. A film feltételezett „objektív” tekintetétől eltérő nézői pozíció kijelölése egyfelől abban az esetben is indukál bizonyos mértékű azonosulást, ha nem vagyunk képesek ezt a nézőpontot a diegézis egy humán szereplőjéhez kötni – a közönség azonosulása szempontjából maga Bukatman is éppen a diegetikus néző passzív nézőségét, és nem „átpszichologizált alanyként” való megfogalmazását hangsúlyozza.¹³ A közvetített metakép emellett a filmtrükk valódiságát is hitelesíti, egyrészt azzal, hogy a következő snitteken saját maga, a közbeiktatott réteg kihúzásával a néző látszólag egy lépéssel közelebb kerül a diegézis valóságához, másrészt az apparátus által közvetített eltérő textúrájú kép által, ami a reprezentáció tökéletességét a képek minőségbeli különbsége által is felerősíti, és a látvány kidolgozottságára tereli a figyelmet.

7 Ld. Keller: *James Cameron*. pp. 106–107.; 118–119.; 123–124.; 129–130.

8 Cf. Keller: *James Cameron*. p. 15.

9 *ibid.* p. 114.

10 Cameron vonzalma „másodlagos” képek beiktatására a néző és a reprezentáció tárgya közé többek között olyan, kifinomult gesztusokban is tetten érhető, mint az, hogy a Pandorát az *Avatar*ban a film során első alkalommal egy „tükörben” pillantjuk meg: az űrhajó pajzsának felületén, mint egy gigantikus vetítővászonon tűnik fel az anyabolygó, majd a Pandora holdja.

11 Bukatman, Scott: *A mesterséges végtelen. A trükkfelvételekről és a fenségesről.* (trans. Simon Vanda) *Metropolis* 7 (2003) no. 2. pp. 10–26.

12 *ibid.* p. 18.

13 *ibid.*

A filmvászon innen és túl

Az *Avatar* nyitányában a diegetikus tér és a nézőtér fent leírt egybeomlasztása egy finom gesztuson keresztül egészen egyedülálló módon valósul meg. A film legelső, szubjektív víziót ábrázoló snittje után a narratív jelenbe a hibernációból ébredő főhős felnyíló szemének superközeliével érkezőnk meg. A következő képen tágabb arcközelire vágunk, amint a szereplő a tekintetét egy súlytalanságban lebegő folyadéksepre irányítja. Ezzel párhuzamosan átélez a kamera, a nézői tekintet is „erőszakosan” pusztán egy térbeli pont kijelölőjeként funkcionál, jelentéktelen objektumra irányítva. Bukatman a diegetikus néző és a filmnéző „metaforikus egyesüléséről” beszél, és a diegetikus néző szubjektívjébe való belehelyezkedésre helyezi a hangsúlyt. Az *Avatar* ezen beállításában azonban egyszerre van jelen a diegetikus néző és a filmnéző tekintetének (közös) tárgya, valamint maga a diegetikus néző – miközben a filmnéző illúziójában a diegetikus tér és a filmszínház tere között ténylegesen határsértés történik a vászon síkjából látszólag kilépő objektum által. A két világhoz tartozó, egymással „farkasszemet néző” befogadók közé tengelyt feszítő térbeli pont a maga végletes egyszerűségében utánozhatatlanul eredeti, csak sztereoszkopikus¹⁴ filmmel létrehozható „geg”. A gesztus így „kézzelfoghatóbb” módon is megvalósítja a jelenlevővé tételt, és műkö-



A bolygó neve: Halál (Sigourney Weaver)

dik a technológiai újdonságra reflektáló, egyszerre kizökkentő és bevonó vizuális ötletként.

A jelenet folytatásában a korábbiak ellenpontozása történik: a hibernációs kapszula szűk teréből kilépve egy extrém mélységi beállítást kapunk az űrhajó belső teréről. Cameron szinte túlzásba eső beállítást komponál – Bruce Isaacs megállapítása szerint a ritmikusan ismétlődő szerkezeti elemekkel egyfajta koordináta-rendszert rajzolva felmérhetővé teszi, mintegy „materializálja” a termélységet.¹⁵ A határsértés iránya megfordul: ezúttal rajtunk a sor, hogy a vászon mögötti végtelen mélységbe tekintsünk.¹⁶ Miután az indításnál kitapogatja a rendelkezésre álló térfeleket, a film a továbbiakban ritkán él a sztereoszkopikus képre történő túlzottan direkt emlékeztető gesztusokkal. „A legtöbb ember a 3D-s filmről gimmick-ekre* asszociál – tárgyak és szereplők repülnek, úsznak, vagy kinyúlnak a

14 A továbbiakban a pontosság és az egyértelműség kedvéért a „3D-s” filmképre sztereoszkopikus képként hivatkozom. (Az ún. sztereopszison [az agy által a két eltérő térbeli pozíciójú retina által leképezett kép párosításából létrejövő mélységészleleten] kívül a mélységészlelethez még számos tényező járul hozzá, amelyek sík képek esetén is működnek, mint például a különböző távolságra lévő objektumok relatív nagysága, a levegőperspektíva stb.)

15 Isaacs, Bruce: Art, Image and Spectacle in High Concept Cinema. In: Kapell – McVeigh (eds.): *The Films of James Cameron*. pp. 90–108., id.h. p. 102. A sztereopszis napjainkban valójában olyasfajta stiláris eszközként funkcionál, mint például a nagylátószögű lencsék alkalmazása. A hétköznapi érzékelésünkben a sztereopszis ugyanis csupán néhány méteres távolságon belül működik – a sztereoszkopikus filmek jelenetei ezzel szemben a legritkább esetben tartják magukat a fenti korláthoz. (Ld. Prince, Stephen: *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*. New Brunswick, NJ – London: Rutgers University Press, 2012. pp. 198–220., különösen: p. 218.)

16 A forgatókönyv szerint és a nyersvágásban a fenti jelenetsor nem a film legelején szerepelt, azonban talán nem véletlen, hogy végül ott találta meg a helyét. A film kibővített változatába visszaillesztett eredeti kezdés egyébként hasonlóan működik: a szemek superközeliéje után tágabb kivágat, majd nagyon erős mélységi beállítással operáló nagytotál (amely a főhőst a *Szárnyas fejvadászt* [*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982] idéző urbánus környezetben mutatja).

* Gimmicknek nevezik a különböző hatásvadász elemeket, trükköket, gegeteket, melyek a néző figyelmének felkeltésére szolgálnak [– a szerk.]

közönség felé. Egy jó sztereoszkopikus filmben valójában ezek a felvételek kell, hogy a kivételt jelentsék. Sztereoszkopikus filmet nézni nem más, mint betekinteni egy ablakon, amely egy alternatív valóságra nyílik” – mondja a rendező.¹⁷ Az egyik jelentős kivétel ez alól a főhős, Jake avatártestben történő első ébredése. Míg *A mélység titka* vagy a *Terminátor 2* CGI-szekvenciái esetében maga a spektákulum és a képkalkotás technológiája képviseli a „hihetetlen” mind a diegézisen belül, mind a filmnézők számára, addig az *Avatar*ban a főhős számára az érzékelés új módja nyílik meg távirányított teste által, hasonlóan ahhoz, ahogyan azt a filmnézők nagy tömege számára a korábban nem tapasztalt vizuális élményt nyújtó sztereoszkopikus technológia jelentette. Az ébredés pillanatában a karakter szubjektív nézőpontjának használata szinte didaktikus módon hozza közös nevezőre a testen kívüli élményt átélő főhőst a sztereoszkopikus film nézőjével – az ablakon való betekintés helyett egy pillanatra beléptetve a keretbe a nézőt. (Ahogyan azzal Kathryn Bigelow is eljátszik a Cameron forgatókönyvéből készült *Strange Days – A halál napja* [*Strange Days*, 1995] „SQUID”-szekvenciáiban, ahol a szereplők közvetlenül az agykéregből rögzített információkat játszanak vissza és fogadnak be „élményklippekként”).

A keretbe való metaforikus belépésre játékos és egyúttal meglepően explicit reflexiót találunk már egy jóval korábbi filmben is. *A bolygó neve: Halál* nyolcadik percében látható jelenetben Ripley rémálmából való ébredését követően egy áttűnéssel erdei tájra érkezünk; a madarak éneke és a fák koronáján átszűrődő fény lírai hangulatot kölcsönöz a környezetnek. Ripley

egy padon időzik gondolataiba merülve, miközben a megnyugtató látványt szemléli. A beállítást első pillanatban akár mentális képnek is érthetnénk, a helyszín és a látvány annyira idegen a film szövetétől. Ahogyan a kamera lassú hátrakocsizásba kezd, leleplezi az illúziót – továbbra is az úrállomás belső tereiben vagyunk, a pad pedig közvetlenül egy falfelület előtt helyezkedik el, mely a forgatókönyv leírása szerint egy „végtelenített Cinerama filmhez” hasonló élményt nyújtó nagyfelbontású képernyő, amely teljesen betölti Ripley látómezejét.¹⁸ A valódi életet pusztán néhány dézsában álló növény jelenti a képernyő előtt, diorámaszerű illúziót hozva létre. Ripley egy távirányító után nyúl, és a kép egyszerre megszűnik létezni, ahogyan egy TV-készüléket kapcsol ki az ember, mielőtt belépne Burke, a Társaság képviselője.¹⁹

A jelenet több szempontból is figyelemre méltó. Egyrészt nyíltan megmutat (mi több, leleplez) egy speciális effektust, a film során a későbbiekben többször is alkalmazott háttérvetítést – a már a 80-as években is többnyire túlhaladottnak tartott eljárást a rendező előszeretettel és kreatívan használja még a *Terminátor 2*-ben is.²⁰ Cameron ezen felül elhelyez a filmben egy totális, immerzív befogadási élményre történő reflexiót – majdnem tíz évvel a sztereoszkopikus filmmel történő első kísérletezés (*T2 3-D: Battle Across Time*, 1996), valamint a szimulákrumtematikát a szüzsébe explicit módon belefoglaló *Strange Days* és az *Avatar* első változatú forgatókönyvének megírása előtt. Kiemelendő, hogy a jelenetben Ripley is – a filmnézőhöz hasonlóan – mediatizált, ráadásul hiperreális látvány befogadója.²¹ Az pedig, hogy Ripley

17 Ld. Cohen: James Cameron supercharges 3-D.

18 Cameron, James: *Aliens Screenplay*. First Draft, May 28, 1985. *The Internet Movie Script Database*. <http://www.imsdb.com/scripts/Aliens.html> (utolsó letöltés dátuma: 2012. 04. 20.)

19 Az eredeti ötlet szerint Jones, a macska lőtte volna le a poént, aki a jelenet elején nekiugrott volna a képernyőnek, az illuzórikus fák közé – egy az aljnövényzetben ugráló madarat levadászandó. Ld.: *ibid.*

20 *The Ultimate T2 DVD Supplement*, 30. fejezet – *Process Photography*. *Terminator 2: Judgement Day* DVD, 2. lemez. Momentum Pictures, 2001.

21 A hiperrealitás fogalmán a továbbiakban egyrészt technikai apparátus által létrehozott vagy manipulált, a lehető legtágabb értelemben vett „képek” azon halmazát értem, amelyek valamely virtuális valóságot vagy objektumot reprezentálnak, azonban olyan módon, hogy befogadásuk során (az alkotói szándék szerint legalábbis) lehetetlenné válik valóság és virtualitás megkülönböztetése; másodsorban olyan, valóságot reprezentáló képeket, ahol a reprezentáció az eredeti tárgytól vizuálisan megkülönböztethetetlen entitásként van jelen.

a mesterséges látványba az átélt rémálomból való felépülés részeként menekül, a teremtett illúzió eszképpista vonását hangsúlyozza.

Nem mellékesen egy más jellegű filmi önreflexió pillanata is ez: a filmes illúzió bizonyos mértékben mindig keretezés függvénye – a kamera pedig bármikor hátraléphet és leleplezheti az apparátust. A reflexió azonban ebben a jelenetben kétirányú. A képernyő Ripley számára hiperreális részletességű látványt mutat, s észlelésében egy másik környezetbe kerül, ahogyan az a beállítás első pillanataiban a néző észlelésében is létrejött. Ahogyan azonban Ripley számára az illúzió a keret kizárásával jön létre, úgy a filmnézővel éppen a megfelelő keretezés hiteti el a csalást. A jelenet így egyszerre hívja fel a fix keretre mint az általunk megszokott filmkép immanens attribútumára a figyelmet, és reflektál arra a nézői működésre, ahogyan a filmnéző a keretezést a diegetikus világ határainak ismeri el, és az illúzió fenntartása érdekében mentálisan kizárja a kereten kívüli világot.

Vizuális effektusok és a filmtrükk-apparátus metaforái

Ahogy azt a fent leírt jelenet is illusztrálja, Cameron előszeretettel fogalmaz meg olyan nézői pozíciókat filmjeiben, ahol a szereplők közvetlen érzékelés helyett technikai apparátuson keresztül fogadják be a látványt (vagy akár egyfajta hiperreális valóságot). Emellett azonban külön figyelmet érdemelnek azok a helyzetek, ahol a diegetikus nézők nem pusztán leképezett, hanem egyenesen technikai apparátus által előállított látvány befogadói, amin keresztül a jelenetek közvetlenül a filmtrükköket létrehozó apparátus működésére reflektálnak.

A *mélység titkát* többek között egy trükktechnikai újítás miatt tartja számon a filmtörténet: az első fotorealisztikus „soft surface” (azaz nem merev testként viselkedő) CGI-kreatúra létrehozása ehhez a filmhez köthető. A film kétségkívül legemlékezetesebb jelenetében egy, a forgatókönyvben (az amőba nyúlványai után) „pszeudopodnak” nevezett, levegőben mozgó folyékony vízfelületű test megvalósítása jelentette a legnagyobb kihívást. A jelenettel kapcsolatban már Keller is egyfajta mozgóképi analógiára utal, s a lényt „filmszerű entitásként” írja le (*quasi-cinematic entity*).²² Azonban ennél is tovább mehetünk, amennyiben ez a szekvencia jellegénél fogva a filmes trükktechnikára, a hiperreális képi illúzió létrehozására vonatkozó konkrét (ön)reflexióként is olvasható, és a „textuális” valamint az „intézményes” esemény azon feszültsége kapja a főszerepet, amire Steve Neal utal *A dolog* című film (*The Thing*, John Carpenter, 1982) egyik emblemikus jelenete kapcsán²³, és ami visszatérő momentumként jelentkezik Cameron további filmjeiben is.

Mind az idegen kreatúra, mind filmképi reprezentációjának célja képek létrehozása (és ezen keresztül valamilyen értelemben kommunikációs gesztus) a filmnézők, illetve a diegézis nézőfigurái számára. A film szereplői ezen a ponton a külvilágtól elzárt tengeralatti olajfúróbázis terében mozdulatlanságra kárhóztatva várakoznak az idegenekkel való első találkozások után. A jelenet során a behatoló idegen lény szubjektív beállításain keresztül figyelhetjük, amint felderíti a terepet, s végül egy szűk helyiségben állapotodik meg, ahol alvás közben találja a legénység nagy részét. A sarokba szorított, meglepetéstől lebénult szereplőket a film a nézőkéhez hasonló passzív pozícióba helyezi. Itt ismét a lény szubjektív beállítása jelenik meg a vásznon. (A szóhasználat megtévesztő lehet: valójában egy technikai „eszközről” van szó, amely minden bizonnyal egyfajta kameraszemként is funkcionál.²⁴) A beállításban a teremtményt szemlélő legénység tagjai láthatóak,

22 Keller: *James Cameron*. p. 119.

23 Neale, Steve: „Ez csak egy kibaszott vicc lehet!” Tudás, hit és ítélet a tudományos-fantasztikus műfajban. *Metropolis* 7 (2003) no. 2. pp. 48–56., id.h. p. 48.

24 Keller még arra is felhívja a figyelmet, hogy a jelenet elején a medencéből kiemelkedve a pszeudopod látóterébe elsőként éppen a „Big Geek”-nek nevezett távirányított merülőhajó kerül, amely az emberek oldaláról voltaképpen a pszeudopod megfelelőjét jelentő, képeket készítő felderítőeszköz. (Keller: *James Cameron*. p. 119.)



A mélység titka (Mary Elizabeth Mastrantonio, Ed Harris)

fókuszban a Mary Elizabeth Mastrantonio által alakított Lindseyvel. A rákövetkező snittben a szereplőkkel együtt figyelhetjük az előző beállításból teremtett tükörképet, amint a lény Lindsey arcához hasonló formát vesz fel, és ezzel együtt gesztusait is utánozni kezdi. A film leképezett valóságát képezi le ismét egy technikai apparátus, és vetíti ki egy semleges közvetítő közegen keresztül, a vízfelületet használva egyfajta térbeli filmvászonként. A képek filmszerű kivetítésének párhuzamán felül azonban mindez a trükktechnika által nyújtott korlátlan manipulációs szabadság diegetikus leképeződése is. Ahogyan a rendező a CGI segítségével a filmképet, úgy formálja szabadon az idegen technológia a vízmolekulákat, ami egyfelől a kapcsolatteremtést célzó gesztus, de épp a célnak megfelelően (újabb önreflexív vonatkozásként) a szereplők – és persze a filmnézők – csodálatát kiváltó „öncélú” *attrakció* is. Tovább erősítette volna ezt a párhuzamot egy, a forgatókönyvben olvasható, végül kimaradt felvétel, amelyben a pszudopod egyenesen egy „bűvésztükköt” prezentál a szereplőknek.²⁵

A fentiekkel párhuzamosan kiemelendő, hogy a diegetikus lény és képi megvalósítása egyaránt valamely – a film bemutatásának idején – a nézők számára ismerősnél fejlettebb szintet képviselő technológia végterméke. A jelenettel kapcsolatban a rendező saját maga idézte Arthur C. Clarke híressé vált tételét, mely

szerint minden elegendően fejlett technológia megkülönböztethetetlen a varázslattól.²⁶ Cameron arra utal ezzel, hogy a folyékony kreatúra látványa a filmvászonon hasonlóan mágikus, meglévő tudásukkal összeegyeztethetetlen élményt jelent(het)ett a nézők számára 1989-ben, mint a film hősei számára a fantasztikumba illő teremtménnyel való szembesülés, amely mégis egy magasan fejlett civilizáció technológiai bravúrja csupán. A képalkotó technológiai attrakció így végső soron önmaga reprezentációjaként jelenik meg a filmben: a (posztfilmi) vizuális effektus egy nézőkkel rendelkező „speciális effektust” jelenít meg a diegézisen belül.²⁷

Ehhez hasonló játék folyik a két évvel későbbi *Terminátor 2* továbbfejlesztett *morphing*-szekvenciáinál is: a folyékony fémtestű, alakváltó antagonistá transzformációi közben egy technikai apparátus képezi le a diegetikus karakterek látványát, s reprezentálja immáron „hiperreális” módon, a maga anyagszerűségében és textúrájával együtt. Míg ezeknek az átalakulásoknak a filmnézőt kivéve nem marad tanúja, s a lény csupán számára jelenik meg „filmszerű entitásként”, addig azonban pusztán a fizikai akció során történő transzformációi is „hihetetlen” spektakulumot jelentenek. A *mélység titka* után Cameron ismét emeli a tétet, és korábban nem látott trükkökkel kápráztatja el a közönséget, a film pedig számos ponton játszik rá erre: a diegetikus nézők több jelenetben is menekülés helyett néhány pillanatig lefagyott pozícióban, rezonőrarcokként közvetítik elképedésüket (és hagynak időt a filmnéző számára a tiszta vizuális attrakcióban való tobzódásra). Ez néhol olyan öntudatos szintre emelkedik, mint az elmegyógyintézetben játszódó akciójelenet során: Dr. Silberman reakciója a fémrácson akadály nélkül áthaladó figura láttán (amikor is a padlón landol az addig a szájában szorongatott

25 „A pszudopod eltávolodik tőle. Hirtelen egy teljes kört kezd leírni a levegőben... mígnem csomót köt magára. Ahogy a csomó egyre szorosabb lesz, fokozatosan az eredeti testbe olvad bele. Az »eltűnő csomó« trükkje. Lindsey nevet, egy bűvészelőadáson ülő gyerek ártatlan csodálatával és elragadtatásával az arcán. Teljesen el van varázsolva.” Majd: „Az előadásnak vége.” – kommentálja Lindsey a mutatvány befejeztét Bud felé fordulva. Ld. Cameron, James: *The Abyss Screenplay – August 2, 1988. Director's Revision. The Internet Movie Script Database.* <http://www.imsdb.com/scripts/Abyss,-The.html> (utolsó letöltés dátuma: 2012.04.20.)

26 http://www.ted.com/talks/james_cameron_before_avatar_a_curious_boy.html (utolsó letöltés dátuma: 2012.04.26.)

27 A szakmai terminológiában napjainkban a „vizuális effektus” és „speciális effektus” gyűjtőnévvel (bevett angolszász rövidítéssel VFX, ill. SFX) legtöbbször az utómunkálatok során, ill. a felvétel közben létrehozott látványelemeket különböztetik meg.

tűvédő kupak) A *dolog* Neale által idézett kiszólásának kevésbé direkt testvére.²⁸ Ennél jóval groteszkebb geg, amikor a T-1000-es John nevelőapjának felnyársalása után *saját*, szűrőfegyvert formáló kezének komótos visszaalakulásában gyönyörködik – az egészséges nárcizmussal megáldott robot személyében a film éppen a vizuális attrakciót jelentő entitást teszi meg diegetikus nézővé. Az összekacsintás a filmnézővel itt is meglehetősen derűtséget vált ki, aki, ahogyan Neale írja, „tudja, hogy a *dolog* fikció, speciális effektusok együttese, és azt is tudja, hogy a film is tisztában van ezzel.”²⁹ Neale Carpenter filmjéből vett példáján továbblépve azonban Cameron filmjeiben a CGI-képpalkotás korai mérföldköveinek számítató jelenetek „főszereplői” a diegézisen belül is transzformatív látványt létrehozó technikai apparátusok termékei. A trükktechnikai áttörés „intézményes” eseménye így folytat párbeszédet a filmes szöveggel – hasonlóan ahhoz, ahogyan arra fentebb az *Avatar* új testben történő ébredése kapcsán is utaltunk.³⁰

Hogy mennyire tisztában van egy Cameron-film saját megalkotottságával, arra az egyik legszebb példát a *Titanic*-ban látható narratív keret jelenti (hollywoodi *blockbuster*-moziban gyakorlatilag példa nélküli, hogy a filmben a valódi stáb apparátusa és tagjai is – nem pusztán cameószerűen – megjelenjenek, elmosva ezzel a dokumentum és a fikció közötti éles határt), ezen belül is kiemelve azt a 3D-s animációt, amit Rose számára mutatnak meg a Keldysh fedélzetén. A kisfilm a *Titanic* több órás haláltusáját ábrázolja gyorsított formájában, amolyan National Geographic filmben illő magyarázó szekvenciaként. A jelenet ügyes forgatókönyvírói fogásként egyúttal diegetikus motivációt nyújt a közönség számára szükséges tényanyag expeditív közléséhez, így a néző az utolsó harmad kaotikus eseményei során a dramaturgiára koncentrálhat a technikai részletek értelmezése helyett. Rose megindultan nézi a filmet, ahogyan „istení” perspektívából újraéli az ese-

ményeket. Keller azt írja: „Rose egy pillanatig sem volt néző [...] abban az értelemben, ahogy nézővé válik, amikor a *Titanic* süllyedését bemutató filmbéli kisfilmmel szembe-sül.”³¹ Valóban, a képpalkotó apparátus olyan nézőpontból engedi láttatni a katasztrófát, amilyenből csak a filmnézőnek lesz alkalma a későbbiekben. Az addigiakat szarkasztikus kommentárral narráló Bodin az animáció lepergése után hozzáteszi, félig Rose-nak, félig a filmnézőnek címezve: „Elég ütős, mi?” („Pretty cool, huh?”). A *bolygó neve*: Halál korábban említett jelenetéhez hasonlóan a film a diegézisbe ágyazottan megmutatja a trükktechnikai apparátus egy elemét. A CGI-kisfilm gyakorlatilag a későbbi effektusokhoz készített animált *storyboard*-nak is felfogható, amelynek beállításai vissza is köszönnek a film második felében, mint például a víz alá merészkedő kamera az ütközés pillanatában. A filmvégi látványosságot létrehozó apparátus azonban itt csak félgőzzel üzemel – az igazán „ütőset” a film későbbre tartogatja.

Filmnézők és diegetikus nézők

A fentiekben a létrehozott képeket mint attrakciót jelentő látványelemeket és a jeleneteket mint a képalkotásra vonatkozó reflexív momentumokat vizsgáltuk. A következőkben olyan jeleneteket mutatok rá, ahol a vizuális attrakciók és/vagy mediatisztált képek retorikai kontextusban jelennek meg, amelyet a film azáltal mélyít el, hogy ezekhez a szekvenciákhoz is párhuzamos diegetikus nézői pozíciókat társít.

Ha a Cameron életművén végigvonuló szerzői motívumok halmazának legelső mozgóképi inkarnációját keressük, az első *Terminátor*-film helyett egészen az 1978-as *Xenogenesis*ig (*Xenogenesis*, James Cameron – Randall Frakes) kell visszanyúlnunk. A tizenkét perces rövidfilm narratív szempontból kevésbé értékelhető, azonban jó referenciául szolgált, hogy az ambiciózus

28 Neale: Ez csak egy kibaszott vicc lehet! p. 48.

29 *ibid.* (Kiemelés tőlem – A.Gy.)

30 Az *Avatar* ebből a szempontból egy másik egyedülálló párhuzammal is szolgál: az arcmimika pontos leképezését is lehetővé tévő, továbbfejlesztett *motion capture* technológia segítségével a színészek a forgatáson hasonló módon keltették életre digitális megfelelőiket, ahogyan a filmbeli szereplők a gépezeten keresztül távirányított testüket.

31 Keller: *James Cameron*. p. 137.

rendezőpalántát bejuttassa Roger Corman műhelyébe.³² A film a körülményekből fakadóan kezdetleges megvalósítása ellenére elvitathatatlanul magán viseli a rendező kézjegyét, a transzhumán tematikától kezdve *A bolygó neve: Halál* fináléját idéző összecsapásig több későbbi motívum jelenik meg embrionális formában. A filmet bevezető rövid exoziciós rész alatt szöveges narrációt hallunk, miközben Cameron saját kollázszerű festményének részletei illusztrálják az elmondottakat. Ez a hozzáállás a későbbiekben több alkalommal is visszaköszön a rendezőnél, amikor a filmek elején „kiteríti a kártyáit”, és a legfontosabb motívumokat főként a vizuális szimbolikára építve egymásnak feszíti.³³ A *Terminátor 2* főcím előtt látható szekvenciájában ez a stratégia igen kifinomult és precízen komponált intellektuális montázst eredményezett – a nukleáris háború bekövetkeztét szinte képregénypanelek sorozataként elmesélő indítás ennek máig talán legszebb példáját jelenti az életműben. A Los Angeles-i autósztrádák nyitott kompozíciójú totálképében Cameron az elgépiesedett, mindent felélő technológiai civilizáció adekvát képi metaforáját találta meg. A film legelső beállításában hömpölygő fémtestek áradata után csak a következő képen pillantunk meg

emberei figurákat, a többsávos úton átkelő gyalogosok személyében. Technológiánk lassan átveszi az irányítást életünk felett és kiszorít bennünket saját világunkból – csupán ha közelebb megyünk a nagyítólencsével, fedezhetjük fel a mikrobákat a gépvilág tárgylemezén. A következő snitt, a játszótér a később hamvakként vizontlátott gyerekekkel súlyos figyelmeztetésként áll az előző képek után: jelenbeli tetteinken eljövendő generációk sorsa múlik, s az örökül hagyandó világ a pusztulás felé halad. A fokozatosan kifehéredő képre éles vágás következik: a korábbi motívumok tükröképeit látjuk viszont a posztapokaliptikus tájon.³⁴ Emberi csontváz egy gépjármű volánja mögött, majd a játszótéri játékok felett kocszó kamera elszenesedett maradványok hekatombáját tárja fel. A koponyát eltaposó mechanikus láb (ismét önmagában szimbolikus értékű) képe után pedig daruzás vezet át az első rész *flashforward*jaiban látott jövőbeni háború nagyobb formában prezentált újrájához. Kevés nézőben tudatosulhat, hogy a szórakoztatóipar zászlóshajóját jelentő nagy költségvetésű akciófilm elején valójában egy vérbeli eisensteini attrakciós montázs köszön vissza, s mint rész az egészet, tükrözi a film üzenetének esszenciáját.

32 Keegan: *The Futurist*. p. 16. Cameron és társai azonos című játékfilmtervük megvalósításához kerestek finanszírozót, és ehhez forgattak le egy jelenetsort. (ibid. p. 15.)

33 Keller: *James Cameron*. pp. 131–132. Keller rámutat, hogy a *Titanic* elején „hét snitt és kevesebb mint két perc alatt” Cameron megalapozza „a néző könnyed oda-vissza mozgását” az idősíkok között, egyfajta „tömörített verzióját” adva annak, amit a későbbiekben Rose elbeszélésének kezdete után látni fogunk. (ibid.) Másutt pedig: „A *Mir* merülőhajókon lévő képkalkotó berendezések, amelyek a légénységet [...] ahhoz a páncélszekrényhez vezetik, amiben a fiatal Rose-ról készült rajz lapul, nemcsak a vizuális befogadás két paradigmája között vernek hidat a légénység (és a néző) számára, de két korszak között is. [...] Ez megint csak rendkívüli módon jellemző Cameronra.” (ibid. p. 15.) A filmet mozgató bináris oppozíciók és kulcsmotívumok az *Avatar* legelső képein is hasonló módon megjelennek: a repülés mint a korlátlan mozgási szabadság metaforája, szemben a paralizált helyzetben ábrázolt főhőssel; érintetlen természet és steril technológiai környezet ellentéte; az avatártest motívumának felvillanása az ikertestvér személyében „megkettőzött” testben; álom *versus* valóság, látás és öntudatra ébredés – a főhős múltja, jelene és jövője.

34 Talán senki nem kiált blaszfémiát, ha ezt a pillanatot a *2001: Űrodüsszeia* híres „feldobom csont, leesik űrhajó” vágása mellé, de legalábbis mögé helyezzük a filmtörténet leghatásosabb éles vágásainak képzeletbeli panteonjában. Kubrick filmjében ráadásul hasonló a retorikai kontextus: a montázsba az ölés technológiájának evolúcióját sűríti bele a fegyverként használt csontról a Föld körül keringő, atomfegyverekkel felszerelt műholdra történő vágással. (A film végső változata ez utóbbi információt – a műhold katonai jellegét – nem közli explicit módon.) Cameron a *2001*-nek egyébként egy egészen konkrét képi *hommage*-zal is adózik *A bolygó neve: Halál* elején: Ripley hibernációs kapszulában fekvő arcát az áttűnés közben éppen úgy keretezi az űrből fényképezett Föld íve, ahogyan a *2001* végén a „Csillaggyermek” figuráját a gömb alakú (és a képkivágatban a földgolyó mellé helyezett) burok.



Terminátor 2 – Az ítélet napja

Az apokaliptikus látomás később a film egyik emblemikus jelenetében teljesebb ki, amelyben Sarah visszatérő rémálmát láthatjuk a Los Angeles elpusztító nukleáris robbanásról. Ez a sokrétűen értelmezhető kulcsjelenet ismét a cameroni mozgókép filozófiájával analóg módon működik. Tartalmaz egyrészt egy erőteljesen paralizált, passzív nézői helyzetre való utalást, emellett értelmezhető a magát immerzív élményként definiáló mozi metaforájaként és egyfajta parabolisztikus etűdként is a filmen belül. Az álom-szekvenciát már az némileg rendhagyóvá és erőteljesen önreflexívvé teszi, hogy Sarah álmában kettős pozícióban van jelen – ám mindehhez kapunk egy újabb fricskát: míg Sarah előtt szinte filmként peregnek le a katasztrófa képei és „saját” halála, az akár filmvásznonmetaforának is felfogható kerítés, amely allegorikusan elválasztja vízióján belül víziójának terétől, nem nyújt fedezéket – a lángtenger végül Sarah néző-énjét is eléri. (A film ezt egy párhuzamos vágással is hangsúlyozza az álombeli anya-én és a néző-én között.) Sarah minden érzéki benyomást megkapó, csak éppen – egészen az ébredésig – a „szüzsébe” beavatkozni képtelen figurája a filmnéző pozíciójának zavarbaejtő tükröztetését jelenti az álom „szubdiegetikus” apokaliptikus-mozijában.

További összetettséget visz a jelenetbe, hogy Cameron nem teszi világosan elkülöníthetővé a szubjektív és az objektív elbeszélői módokat³⁵ – ezzel bizonyos szempontból hátralépésre készíti a filmnézőt és kiemeli az üzenetet a narratívából. Az – ezen a

ponton már – Sarah szubjektívjeként értelmezett beállítással (a hinta és a gyerekek képével a játszótéren) korábban a főcím előtti montázs részeként találkoztunk, a filmes elbeszélés szempontjából határozottan „öntudatos” kontextusban. A szubjektivitást szuggeráló vágások után azonban Sarah álmában nézőpontváltás következik, és ismét eltolódik a fókuszáció: a játszótér helyszínét és Sarah-t elhagyva tágabb perspektívából követjük az eseményeket. Dokumentarista hitelességűnek tűnő felvételeket látunk a tárgyi környezet pusztulásáról, azt sugallva, hogy Sarah rémálmában egyszerre a rendező és mindannyiunk rémálma manifesztálódik. Ezután, egyfajta ívet rajzolva, a narratíva gravitációs ereje fokozatosan felülkerekedik az apokaliptikus képek attrakcióként tált látványosságán: a kamera visszatér a gyerekjátékokhoz, végül Sarah álombeli néző-énjéhez. Álmából felriadva Sarah kevéssé megnyugtató képpel találja szemben magát. A technológiai sivatag, amivé bolygónkat változtattuk, egy szimbolikus beállításba sűrűsödve jelenik meg – a gyermekét a pusztaságban álló kibelezett helikopterroncs mellett járnai tanító anya egy képen belül megidézi a film korábban elemzett, legelső beállításait. Sarah előtt ugyanaz a szekvencia pereg le, amit a néző látott a főcím előtt, csak megfordítva: az apokaliptikus képei után az aggasztó jelen, ahol azonban még ott a lehetőség a változtatásra.

A *mélység titka* 1992-ben befejezett bővített változata mindehhez érdekes adalékkal szolgál. A moziban bemutatott verzióból egyebek mellett a film egyik

35 Némileg hasonlóan *A bolygó neve: Halál* elején látható rémálomjelenethez, ahol a film a hatás kedvéért nem jelöli egyértelműen a határátlépést, hanem egybemossa a valós történéseket az álomba beszűrődő emlékképpel.



A mélység titka (Ed Harris)

leglátványosabb jelenetsora maradt ki. Bud (Ed Harris) alászállása után az idegenek egy filmes képernyőként működő vízfelületen jelenítik meg társainak küldött utolsó üzenetét, majd hajójukkal a felszínre emelkedve megmentik a Deepcore legénységét, Buddal együtt – jókora ellipszist teremtve a történetben, a nézői fantáziára bízva a zárlat értelmezését. A kibővített változatban azonban a jelenet másképp kezdődik: a képernyő a földi tévéadók által sugárzott műsort vetíti ki, amelyből Bud megtudja, hogy vendéglátói a világ tengerparti nagyvárosai felé irányított szökőórákkal törnek az emberiség elpusztítására. Budnak a miértet feszegető kérdésre egy kísérleti nukleáris robbantások felvételeiből összeállított, gyorsuló ritmusú montázs-szekvenciát vetítenek: önmagunk és az egész bolygó elpusztítására képessé fejlesztett technológiánk már kicsúszott az irányításunk alól. Ezután újabb montázs-szekvencia következik, egy háborús felvételekből álló történelmi kollázst kapunk, jelezve: a történelem ismétli önmagát, s fajunk képtelen a változásra. *Nota bene*: ahogyan a film során korábban is, az idegenek ismét „vetített” képekkel – ezúttal konkrét filmnyelvi eszközökkel és hatáskeltéssel operálva kommunikálnak. Bud diegetikus nézőjét a *Terminátor 2* mesteri ökonómiájú, metaforikus nyitó montázsának protoverzójával szembesítik.

A felszínen a katasztrófa bekövetkeztének pillanata előtt azonban a hullámok a levegőben egy ponton mozgás közben megmerevednek, majd visszatérnek az óceánba, jelezve, hogy pusztán figyelmeztető gesztusról volt szó. Ezután következik a film eredeti változatában is látható jelenet: a képernyőn Bud saját, társainak küldött korábbi üzenete jelenik meg, melyben a biztos

halál tudatában búcsúzik tőlük, és az önfeláldozása szükségességéről ír (ti. hatástalanítania kellett az őket és egyúttal az idegen civilizációt is elpusztítani képes nukleáris robbanófejet). A jelenetsor meglehetősen didaktikussága – *horribile dictu*, esetlensége – ellenére esszenciálisan sűríti magába a cameroni narratívák több kulcsmotívumát. Az idegenek az apokaliptikus képét villantják fel, egyúttal a humánumba vetett hitüket teszik a mérleg másik serpenyőjébe – a mérleg nyelvét pedig a főhős billenti el, aki önfeláldozásával és emberi érzelmeinek demonstrálásával „megváltja” az emberiséget.

A fentiek szerint ez a befejezés lényegében az életmű további darabjainak retorikáját foglalja bele – egyfajta tágan értelmezett – alkotói önreflexióba. Az idegen lények enigmatikus figurái nem mások, mint Cameron „avatárjai” a diegézisben – ha tetszik, a földönkívüliek az önpusztító természetünk kritikáját rendre grandiózus látványmozikban, utópikus vagy apokaliptikus víziókon keresztül kommunikáló rendező „végső” énképeként jelennek meg. Az idegenek egészen a film legvégéig a fizikai beavatkozást kerülve, pusztán a narratívát katalizáló *MacGuffin*ként funkcionálnak, a párbeszéd kezdeményezésére pedig rendre (tükör)képekkel felelnek. Majd – a kibővített változat – végül egy sokkoló vizuális attrakcióval reprezentálják technológiai onnipotenciájukat. Jellemző, hogy Cameron hogyan írja át az *Aznap, amikor a Föld megáll* (*The Day the Earth Stood Still*) befejezését (amely nyilvánvaló előképe *A mélység titka*nak): míg az elektromos hálózatok lekapcsolását Robert Wise 1951-es klasszikusában a 2008-as *remake* (*Amikor megállt a Föld* [*The Day the Earth Stood Still*, Scott Derrickson])

nanorobotok rajára cseréli, melyek pusztítása félu-ton megszakad a protagonista közbenjárása nyomán, *A mélység titkában* végül nem következik be a katasztrófa – helyette azonban egy hatásos vizuális „gimmick”-et kapunk: a szereplők (és a filmnézők) retinájába égő, kísértő látvány a lényeg.

A befogadásélmény mint narratív katalizátor

Az előzőekben leírt jelenetek illusztratív példái egy további, Cameron filmjeit meghatározó motívumnak, amire Keller a *Titanic* korábban már említett jelenete kapcsán mutatott rá. Miközben levetítik a hajó süllyedését bemutató kisfilmet, Rose, első alkalommal, „nézőjévé” válik az életét meghatározó eseményeknek. Az animáció befejeződése után Rose feláll, és tekintete a bűvárhajók által közvetített videoképekre szegeződik: készen áll arra, hogy történetét megossza a többiekkel. A rendező azzal a gesztussal, hogy egy képkivágatban mutatja a képernyőn látható hajóroncsot és Rose tükörképét a monitoron, „szó szerint visszahelyezi a hajóra, legalábbis a videokép keretein belül.”³⁶ A videoképekre rövid *flashback*ek felelnek, amelyeken teljes pompájukban láthatóak a helyszínek, ahogyan azok Rose emlékezetében élnek. „Ezután Rose kimondottan az élénk érzéki emlékek nyelvén kezd bele a narrációba. »Mindennek már nyolcvannégy éve... mégis érzem a friss festék szagát. A porcelánokat még nem használta senki. Az ágyneműm még nem aludt senki.«”³⁷ Proust süteményét a filmben a technikai apparátus által közvetített kép helyettesíti: Rose „narrátorként történő aktivizálódása – ahogyan Keller írja – párhuzamosan zajlik befogadóként történő aktivizálódásával.”³⁸

A *Terminátor 2*-ben Sarah-t a nukleáris kataklizma álmában megjelenő, plasztikus képei bírják cselekvésre, az események menetébe való beavatkozásra – a jövő átírására. Az álomszekvencia a filmben egyfajta csuklópontot jelöl ki: a narratíva menete itt fordul meg és a szereplők ezt követően válnak kezdeményezővé a korábbi „üldözés és menekülés” felállás után. *A mélység titka* gyakorlatilag az egész cselekményét erre a mo-

tívumra fűzi fel: a tengeralatti kamaradrámát folytonosan a földönkívüli játékmesterektől kapott „vizuális ingerek” hajtják előre, a karakterek pedig éppen aszerint vesznek fel különböző pozíciókat (és cselekszenek), hogy vizuális kapcsolatba kerültek-e az idegenekkel, és ha igen, hogyan interpretálják a látottakat. Cameron a Lindsey szájába adott sorokkal fűz mindehhez kommentárt a film egy pontján, amikor a nő Budot próbálja meggyőzni az igazáról: „Mind azt látjuk, amit látni szeretnénk. Coffey mindenütt oroszokat lát. Félelmet és gyűlöletet. Neked annál biztosan jobb a szemed.” („You have to look with better eyes than that.”)

A motívum az *Avatar*ban kulminál: a szűzsé a technikai apparátus által életben tartott, mesterséges testen keresztüli befogadásélményt az egész film mozgatórugójává és konfliktusának gyökerévé teszi. A filmbeli avatártest pedig egyszerre a főhősé, aki az út végén valódi, fizikai metamorfózison megy keresztül, és azé a filmnézőé, aki pusztán az „üres lapról” megteremtett fantáziavilág CGI-leképezésének befogadója a mozivászonon. A „látlak téged” mottója mentén kibontakozó fejlődéstörténettel az *Avatar* mind közül talán a legtisztábban artikulálja azt az feszültséget, ami Cameron naiv, de jószándékú retorikával terhelt technológiai attrakcióinak mélyén rejlik: a kérdés, kinyílik-e a szemünk saját Pandoránkra, vagy megelégszünk a gépezettel, ami azt üzeni, akárhányszor újraébredhetünk a virtuális világban, egy mozijegy áráért.

Cameron munkáiban egyedülálló következetességgel jelenik meg a látványorientált *blockbuster*-filmek sajtóságos stratégiája, amikor a spektakuláris attrakciók bemutatását nem csupán diegetikusan motiválttá teszik, hanem ezt a befogadói helyzetek tükröztetése mellett valósítják meg. Nem meglepő, hogy ez a cameroni *oeuvre*-ön belül is a legkarakteresebben a „fenséges” élményének megidézésére építő sci-fi filmekben áll elő, azonban „tyúk-tojás” problémához vezet, ha a műfajba belekódolt hatásmechanizmusok és a szerzői törekvések közötti prioritást próbáljuk meghatározni. A rendező filmjeiben jó

36 Keller: *James Cameron*. p. 138.

37 ibid.

38 ibid. p. 137.

néhány klasszikussá vált jelenet illusztrálja, hogy az attrakciók kortárs mozijában ezek az önreflexív stratégiák, akár csak félig tudatos szinten is, hogyan aktivizálhatják és vonhatják be a nézőt összetettebb befogadói élményt eredményezve – miközben nem csupán a médium audiovizuális vonásaira és az észlelés alapelveire irányítják a figyelmet³⁹, hanem a filmes befogadás mögött állandóan jelen lévő apparátusra és saját megalkotottságukra reflektálnak.⁴⁰ Ahhoz, hogy *A mélység titka* ma már minden bizonnyal újgyakorlatnak számító pszeudopod lénye vagy a *Terminátor 2* vizuális effektusai még napjainkban is elvarázsolják a nézőt, a kulcs többek között az, hogy Cameronnál a látványosságfilm metaforikus módon, de minduntalan saját magáról (is) beszél: vásznának alternatív valóságokra nyíló ablaka illúzió, „füst és tükrök” játéka csupán – amiben az előadáson ülő néző elmerülhet, de ha jobban figyeli a trükköt, akkor hol a gépezet mögött álló bűvész, hol önmaga árnyképét veheti ki benne.

György Andorka

Smoke and mirrors

Mediality, imaging and spectatorial positions in the films of James Cameron

The essay explores different modes of cinematic self-reflexivity appearing in the films of James Cameron, the spectacle filmmaker par excellence in contemporary Hollywood. The director's preoccupation with vision and his reflections on the medium itself as a peculiar feature of the oeuvre was first addressed by Alexandra Keller in her monograph, with primary focus on the use of mediated images and the motif of "prosthetic vision" in the films. In order to gain a more complete understanding of this reflexive nature of Cameron's work, Andorka reframes the question and suggest to shift the focus to the construction of spectatorial positions within the diegesis in the context of spectacle-centered cinema.

The first part of the essay examines the use of mediated vision and the diegetic spectators as devices for creating a heightened sense of immersion in the diegetic world. The second part examines digital visual effects as representations of image-producing technologies appearing within the diegesis in relation to the diegetic and cinematic spectators and the dynamics between the "textual" and the "institutional" context. In the last part the author illustrates through thorough analysis of sequences from *Terminator 2* and *The Abyss* the functioning of spectacular attractions in the rhetorical context of the narratives and describes how the positions of the cinematic and the diegetic spectators can be projected onto each other in a metaphorical way.

39 Bukatman: *A mesterséges végtelen*. p. 13.

40 Keller: *James Cameron*. p. 104–105.