

Stóhr Lóránt

## Valóságmozi a digitális korban. A fikciós és a dokumentumfilm újraértelmezése a *Nem vagyok a barátod* DVD-szövegében

### Absztrakt

Az új digitális technológiák megkérdőjelezzik a mozgóképes elbeszélés és a dokumentum hagyományos státuszát. Lev Manovich egyik tanulmányában DV-realizmusról ír, és a jövő filmkészítőit (kvázi)dokumentumanyagokkal dolgozó interfésztervezőkként képzei el. A filmek egyik legnépszerűbb bemutatási formája, a DVD, melynek interfésze adatbázisstruktúrában elrendezett mozgóképeket, hangsávokat, szövegeket és fotókat kezel, ezáltal megváltoztathatja az elbeszélések megértésének módját. Tanulmányomban a narratív és dokumentumanyagok értelmezési szintjének állandó változásait vizsgálom a DVD szövegében való navigálás során. A példa, amelyen az értelmezés mozgásait demonstrálom, Pálfi György *Nem vagyok a barátod*-projektje, amely két dokumentumfilm és egy improvizált fikciós film kizárólag DVD-n létező együttese. Az esettanulmány a projekt performativitásának különböző formáira és szintjeire fókuszál, hogy bebizonyítsa, a DVD szövege elmosza a határokat a fikció és dokumentum között, és hogy inkább működik az emberi viselkedés katalógusaként, mintsem (fikciós és dokumentarista) elbeszélések gyűjteményeként.

### Szerző

Stóhr Lóránt (1974) a Színház- és Filmművészeti Egyetem docense, az *Élet és Irodalom* filmkritikusa. Írásait a filmmelodráma, a kortárs magyar film és a dokumentumfilm története témakörében publikálta.

## Valóságmozi a digitális korban. A fikciós és a dokumentumfilm újraértelmezése a *Nem vagyok a barátod* DVD-szövegében

Lev Manovich szembeállítja egymással az adatbázist és az elbeszélést, mint két különböző kulturális kifejezőeszközt, amely két eltérő logikát használ. Az újmédia adekvát kifejezőeszköze Manovich szerint az adatbázis, s ennek következményeként az elbeszélés, ha nem is tűnik el teljesen, de egyre jobban átalakul az újmédiában: a lineáris elbeszélés helyét az adatbázisban szabadon kalandozó néző által megalkotott interaktív elbeszélés (vagy másként hipernarratíva) veszi át. (1) Az újmédia új elbeszéléstípus-alkotásának leghétköznapiabb módja az elbeszélő film DVD-formátumban történő újracsomagolása. Vajon mi történik e folyamat során az elbeszélő filmmel, hogyan változik az értelmezése és a hatása, miután kiegészült a DVD már bevettnek mondható vagy újszerű tartalmaival? Írásomban Pálfi György *Nem vagyok a barátod*, *Nem vagy a barátom*, *Nem leszek a barátod* című trilógiáját (2009) vizsgálom (2), amelyből a *Nem vagyok a barátod*, valamint a *Nem leszek a barátod* 15 perces változata moziban is bemutatásra került, ám a „trilógia” szöveggént a maga teljességében egyedül csak DVD-n létezik. Az elemzésemben azt követem nyomon, hogy a fikciós elbeszélőfilm (a moziváltozat) a digitális technika által megnövelt spontaneitás révén hogyan értelmezi át a játékfilmben megszokott színjátékelfogást, hogy az elbeszélés miként alakul, bővül a DVD felhasználójának aktív közreműködésével, hogyan jönnek mozgásba a fikciós filmen kívüli értelmezési rétegek a három DVD teljes tartalmának megtekintését követően, valamint hogyan alakul át a fikció és dokumentum viszonya. Hipotézisem értelmében Pálfi projektje rámutat a DVD-formátumban mint szövegben rejlő radikális mellérendelés lehetőségére (ha nem is aknázza ki az ötletben rejlő lehetőségeket), amennyiben a fikciós játékfilm és a dokumentumfilm közti választóvonalat átmetszve az emberi viselkedés katalógusaként funkcionál.

### A. A DVD modelljei

Brookey és Westerfelhaus sokat idézett tanulmányukban a rendezői kommentárokkal, a film készítését bemutató dokumentumfilmekkel, előzetesekkel stb. ellátott DVD-t intratextként írták le. Brookey és Westerfelhaus a film DVD-n történő remedializációjában az általuk „extratextnek” hívott promóciós anyagokat vélték legfontosabb szerepet játszó tényezőnek. Szerintük ugyanis az alkotók a DVD intratextjének kialakításával, „így készült” anyagok csatolásával, rendezői kommentárokkal megszabhatják az eredeti (játék)film értelmezését. „Az elsődleges és másodlagos

szövegek fizikailag általában elkülönülnek egymástól, és gyakran más időben is olvassák őket, így teremődik közöttük intertextuális kapcsolat, amelyet a tér- és időbeli távolság jellemez. Ám az efféle elkülönülő, de egymással kölcsönös kapcsolatban álló szövegek egyetlen önálló csomagba foglalásával a DVD az intertextuális kapcsolatot intratextuális kapcsolatba fordítja át. Ekként válhat a DVD a médiaiparban végbement szinergia szélsőséges esetévé, ahol is a médiatermék promóciója belezuhan magába a termékbe.” (3) A szerzőpáros kritikusai (pl. Craig Hight, Catherine Grant) azt kifogásolták, hogy Brookey-ék a DVD-tartalmon belüli intratextuális kapcsolatok előtérbe állításával mellőzték a befogadói aktivitást, és nem tettek különbséget az egyes befogadók között, mintha a felhasználók csakis egyetlen, az alkotók (rendező, marketingesek) által előírt értelmezést követhetnének. Hight éppen ezért egy másik modellt használt fel a DVD működésmódjának leírására, ami Lev Manovich adatbázis-elméletéből (4) indul ki. Hight a DVD-t multimédiás számítógépes fájlok adatbázisaként írta le, amelyhez az interfészt a DVD menüi adják, a felhasználó pedig a menü-interfész segítségével navigál a DVD adatbázisában. Manovich meglátása szerint egy ilyen adatstruktúrába szervezett tartalom „olvasása” szembenáll az elbeszélés megértésének módjával. Manovich ugyanakkor az interaktív szövegekkel kapcsolatban bevezeti a hipernarratíva fogalmát, amely áthidalja az adatbázis és a narratíva szigorú szembenállását. „Egy narratíva »felhasználója« bejárja az adatbázist, az adatbázis előállítója által kiépített adatok közötti linkeket követve. Az interaktív narratíva (amit a hiperszöveg analógiájaként »hipernarratívának« is nevezhetünk) számos, az adatbázison keresztül haladó útvonal összegzéseként is értelmezhető. Egy hagyományos lineáris narratíva egy a sok lehetséges útvonal közül, azaz egy adott választás a hipernarratíván belül.” (5) Craig Manovich fenti megállapítását átviszi a DVD-re, szerinte egy DVD-szöveg minden része olvasható egy adatbázis folytonosságaként és narratív formaként is. Craig kérdése az, hogy a befogadás élményében milyen változások történnek a film újracsomagolása során. Míg a moziban egyetlen filmet (szöveget) egyetlen ülés alatt nézünk meg, addig a DVD tartalmához sokféle módon, nem csupán egy időben, egy helyen férhetünk hozzá, ezért a befogadói élmény szükségképpen töredékes, így az alkotó „extratextekbe csomagolt” értelmezői szándéka sem uralkodhat kizárólagosan a felhasználón, állítja Craig, aki *A Gyűrűk Ura*-trilógia speciális kiadású DVD-jét elemezve arra a következtetésre jut, hogy „az egyéni nézői pályáink ugyan különbözhetnek egymástól, ám továbbra is egy statikus szöveggel foglalatostokodunk, amely nyilvánvalóan egy egyedi és korlátozott perspektívakészletet konstruál a trilógiához.” (6)

Pálfi projektjét azért tartom radikálisabb kísérletnek a DVD lehetőségeinek kiaknázására, a mozifilm újracsomagolására, mint általában a mainstream játékfilmek DVD kiadásait – például *A Gyűrűk Ura*-trilógia rendkívül gazdag anyagú DVD-jét -, mert egyrészt az általuk nyújtott korlátozott perspektívakészlettel szemben a *Nem vagyok a barátod* DVD tágabb értelmezési keretet teremt a mozifilmhez, másrészt a mozifilm elveszti kitüntetett helyzetét a kapcsolódó anyagokhoz képest, nem fölé-, hanem mellérendeltté válik. Pálfi három DVD-jének csomagolása és címének stiláris hasonlósága formálisan is egyenrangúvá teszi a DVD főszövegét egymással, a felhasználó hozzáférést nem irányítja semmi elsődlegesen a fikciós film felé. (A játékfilmes DVD-n a menüben maga a film az első pont, az adatbázis interfésze ebben az esetben elmarad a

lehetőségektől, amire később még kitérek.) Pálfi a modernista film montázsstruktúráját vette át és terjesztette ki a DVD médiumára a különféle szövegek nem meghatározott sorrendű egymás mellé helyezésével, de míg a mozi médiumára tervezett modernista példák (Chytilova: *Éva és Vera*, 1963, Elek Judit: *Meddig él az ember?*, 1967, Jeles András: *Párhuzamos halálrajzok*, 2008 című filmjei) általában két, önállóan is értelmezhető szöveget helyeztek egymásmellé, addig Pálfi legalább három, önállóan tekintett filmet, valamint más szövegeket hozott kapcsolatba egymással.

## B. A projekt

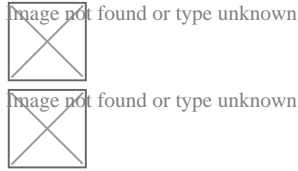
Pálfi csak lazán vázolta fel a projekt egyes részeit, és a forgatás során nagyrészt a véletlen történésekre és eseményekre hagyatkozott. A projekt három része közül kettő nem fikciós, a harmadik ugyan fikciós, de nem előre kitalált történetet beszél el, hanem a cselekmény az adott pillanatban a színészek döntéseinek megfelelően alakult. A legfontosabb szerzői művelet tehát nem a tervezés és a tervek megvalósító alkotás, hanem a felvett anyag szelektálása és kontextusba helyezése, amelyre a DVD mint intratext nyújt lehetőséget. A következőkben a DVD értelmezési kereteit fogom megvizsgálni, elsőként a moziban is bemutatott játékfilmmel mint a filmprojekt magjával kezdve a vizsgálatot, hogy aztán végigfuttatva a DVD mint adatbázis további elemeit, rámutassak a további értelmezési keretekre.

### 1. A játékfilm

A DVD-n hallható hangkommentárból megtudhatjuk, hogy a játékfilm elkészítése nem egy szinopszis vagy forgatókönyv megírásával, hanem szereplőválogatással kezdődött, amelyben nem egy előre adott szerephez kerestek megfelelő színészeket, hanem a jelentkezők személyiségét, egyéniségét firtatták. Ha a személyiség érdekesnek tűnt a filmkészítő csapat számára, akkor tértek át az improvizációs készségek vizsgálatára. A többlépcsős folyamatban kiválasztott, és a forgatás idején ráérő szereplők intenzív pszichodráma csoportot alakítottak, amelyben feltárukoztak a másik előtt, kibeszélték titkaikat, levetkőzték gátlásaikat. A következő fázisban fiktív nevet választottak maguknak, és elkezdték megalkotni a rendezőkkel közösen a karaktereket. A filmbéli karakterek tehát nem a szerző(k) előzetes alkotásai, hanem a szereplők hozták magukkal, alkották meg magukból egy összetett, improvizációs folyamat során. A történet a forgatás során alakult: a helyzeteket az író-rendezőcsapat találta ki, azok alakítása viszont a kezdeti paraméterek meghatározása után a szereplők viselkedésén és döntésein múlott.

Az improvizációs módszer ismerős a filmtörténetből, ám Pálfi filmje többé-kevésbé eltér a kínálkozó előzményektől. Időben és technikában közeli rokonainak Lars von Trier *Idióták* (1998) és Mike Figgis *Time Code* (2000) című filmjei számítanak. A *Time Code* nemcsak az előzetes történet hiányában és az improvizációban hasonlít a *Nem vagyok a barátodra*, de a mellérendelés esztétikájában is: az osztott képmező négy szekvenciája közül bármelyikre figyelhetünk, ugyan

Figgis a hangerővel irányítja figyelmünket, az mégis szabadon kalandozhat a képek között. Sőt, egy sajátos nem-narratív élmény részesei is lehetünk, ha egyik képmezőre sem fókuszálunk, hanem mint egy videóklipet nézzük a barokkosan zsúfolt vásznat és hallgatjuk a diegetikus párbeszédéből, zörejekből, valamint sok diegetikus és nemdiegetikus zenéből álló hangmontázst. Az improvizáció tekintetében azonban lényegesen eltér, hiszen az a forgatást megelőzően zajlott le, míg Pálfinál valós idejű volt.



Lev Manovich Trier és Figgis kapcsán DV-realizmusról beszél. (7) A digitális technológiát ugyanis nemcsak a látványos speciális effektusokban kiaknázó nagyköltségvetésű filmek használják fel, hanem az éppen ezzel szemben a 90-es évek közepén elindult, a realizmust megújító, felfokozó filmművészeti tendencia is. Ezt az ellenirányú mozgást a Dogma 95 mozgalomhoz szokás kötni, amelynek képviselői minden technikai beavatkozást (világítás, trükkök, hangtechnika stb.) mellőzve kisméretű digitális kamerával (DV) rögzítették előzetesen már létező helyszínen, a jelenben, közel valós időben játszódó történeteiket, ami a színészi játék és az ábrázolás újfajta realizmusát eredményezte. Manovich szerint azonban a DV-realizmus még mindig túlságosan is a szerző közbeavatkozásának nyomát viseli magán: az elbeszélés ugyan közel valós időben játszódik, viszont azt a sűrítést, melyet a hagyományos elbeszélések kisebb-nagyobb időugrásokkal érnek el, a DV-realista filmek a drámai események mesterséges egymásra halmozásával valósítják meg.

A *Nem vagyok a barátod* minden probléma nélkül megkaphatná a hitelességet igazoló Dogma-pecsétet: nemcsak itt és most játszódik az erős műfaji meghatározottságot mellőző történet, de a helyszínek is valóságosak, minden átalakítás nélkül szolgáltatnak díszleteket a filmhez, nincsen extra világítás (csupán egy-egy lámpa), a hang és a kép szinkronban van egymással, a kamera végig kézben van, a szerzői autoritás pedig még Trier filmjénél is jóval gyengébb. Pálfi továbblépett az *Idióták* és *Time Code* DV-realizmusán és elindult az interface-tervezés irányába, mely DVD-interface egy sokrétű, sokalakú valóságshow-hoz kínál a felhasználó számára hozzáférést. Pálfi lebontotta az eseményeket szigorú ok-okozati láncolatba rendező, mindentudó szerző koncepcióját: egyenrangú alkotóvá emelte a szereplőket, akik szabadon döntenek minden helyzetben, hogy a játékszabályok adta keretek között hogyan cselekszenek.

Nézzük előbb meg azt, hogyan egyesíti a *Nem vagyok a barátod* a valóságshow-t és a fikciót egymással! A valóságshow-ra emlékeztet a film kiindulópontja: a stáb kilenc szereplőt kiválasztott és kapcsolatba hozott egymással. Nincs közöttük központi alak, minden szereplő elvileg egyforma fontosságú szerepet kap. A szereplők – szemben a valóságshow-val – nincsenek egy térbe bezárva, hanem Budapest különböző helyszínein lépnek interakcióba egymással. A köztük lévő kapcsolat nem valóságos, hanem fiktív, a szerzőcsapat találta ki, hogy melyik szereplő milyen viszonyban áll a másikkal. Ezeket az információkat, valamint az új helyzeteket és helyszíneket aznap vagy

közvetlen a forgatás előtt közlik a szereplőkkel.

A szereplők paraméterei ekként tehát meghatározottak, de a döntéseik nem. Az elbeszélés az amatőr szereplők spontán reakcióira épül, aszerint, hogy ők az adott pillanatban hogyan viselkednek, hogyan döntenek. A váratlan helyzetre adott spontán reakciók dokumentálása tűnik az elsődleges alkotói törekvésnek, míg az események kauzális elrendezése ehhez képest másodlagos. Az elbeszélés hiányos érzést kelt amiatt, hogy nem is próbál a film magyarázatot adni arra, hogyan találkozhatnak az egyes szereplők egymással (pl. a divatos bárban), nem magyarázza meg az időben és térben elkülönülő jelenetek közt a szereplők döntéseit (pl. Etele miért megy vissza Sárához). Amikor a film forgatásának befejezéséhez közeledve Pálfi és rendezőtársai elkezdtek elvarrni a cselekményszálakat, hogy az egymás után következő jelenetekből mégiscsak történet kerekedjék, akkor a saját maguk által felállított poétikai szabálynak mondtak ellent. A befejezésben kisebb tere maradt a szereplő döntésének és a meglepetésnek, a jelenetek esemény jellege is háttérbe szorul. A befejezés totalizálni igyekszik az addig minden előzetes átfogó elv, tudatossá tett központi gondolat nélkül szabadon alakuló eseményeket.

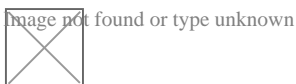
A szerzők úgy határozták meg az elbeszélés paramétereit, hogy az egyes karakterek szinte csak egyetlen dal erejéig maradjanak magukra, amelyet a szereplők választottak maguknak és a hangforrást kísérve el is énekelnek. A dal a karakterhez kapcsolódik, nem a szituációkhoz, az éneklés szituációja jóformán szabadon – időnként a helyszínek által irányítottan – beilleszthető a jelenetek sorába. A paraméterek megválasztásának döntő jegye, hogy minden szereplő találkozzon legalább egyszer az összes többi szereplővel. Pálfi számára a karakterek másokkal való interakciójukban voltak érdekesek, az érdekelte őt, hogyan viselkednek másokkal szemben, a karakterek jelleme tehát rögtön az akciókból olvasható ki. Pálfi filmjében semmi sincsen rejtve, minden a szereplők viselkedésének felszínén jelenik meg.

Az elbeszélés dramaturgiáját nem a dokumentumfilmek állapotszerűsége jellemzi, itt a legtöbb jelenet valamilyen fordulatra és a fordulat által kiváltott döntésre épít. Azért, hogy spontán, erős reakciókat csiholjon ki a szereplőkből, Pálfi gyakran okozott váratlan meglepetést számukra. A rendezők által kitalált szélsőséges helyzetek és előidézett sokkok állandó drámai nagyjelenetekhez és érzelmi felfokozottsághoz vezetnek. A szituációk fő motívuma, az egyik karakter megjelenése vagy egy új narratív információ felbukkanása gyakran csak a szituáció előadása, megélése és egyidejű leforgatása során derült ki a szereplők számára. A vágás során – ezt a DVD-n közzétett egyik teljes jelenet bizonyítja – az alkotók (a vágó szabad kezet kapott az első, nyers változat megalkotásában) ezekre a fordulatokra összpontosítottak, és kivágták a jelenetek megelőző, rávezető és levezető részeit. A jelenetekben szinte mindig van akció és fordulat, így a szereplőket állandóan nyomás alatt látjuk.

Mivel a *Nem vagyok a barátod* mellőzte a klasszikus elbeszélés olyan alapvető elemeit, mint a főhős és a központi probléma, amit a hősnek meg kell oldania, továbbá a térbeli-időbeli viszonyokat sem tisztázza, és az ok-okozati magyarázatokat is gyakran mellőzi, így az elbeszélés háttérbe szorult az eseményszerűséghez képest. A film az előzetesen kitalált történetek és karakterek re-prezentációja

helyett egyfajta vizuális prezentációra, a jelenvalóság felmutatására teszi át a hangsúlyt. A „hogyan” a kérdés, nem a „mit” – vagyis a hangsúly nem arra kerül, hogy minek az illusztrációja a történet, hogy mit állít a központi probléma kibontásán keresztül az elbeszélés, hanem hogyan viselkednek a szereplők. Anne Jerslev a következőképpen fogalmazta meg ezt a hangsúlyáttételt az *Idióták* kapcsán: „A pillanat hangsúlyozása az egész rovására egyike a jelenlét e stratégiáinak. A narratív előrehaladás alárendelődik az intenzív pillanatok megalkotásának.” (8) A spontaneitást az amatőr szereplők hétköznapi életet evokáló, rosszul formált, de éppen ezért egyedi, reprodukálhatatlan hangja, beszéde, gesztusai fokozzák fel.

Nézzünk egy példát az elbeszélés koherenciáját mellőző eseményszerűsége! Jimmy és Natasa részegen éppen szerelmeskedni kezdenek Jimmy kuckójában, a színház épületében, amikor betoppan Etele. A következő narratív információk alapvetően hiányoznak a helyzet megértéséhez: miért alszik Jimmy a színházban, hogyan talált oda Etele, milyen viszonyban állnak egymással, miért tartozik Jimmy Etelenek? Hipotéziseket természetesen alkothatunk és alkotunk is (Etele pénzbehajtó, Jimmy kisstílű tolvaj vagy ügyeskedő szélhámos, akinek nincs rendes lakása, egy Jimmy által elkövetett stikli kapcsán ismerhetik egymást), ám a kérdésekre a későbbiekben sem kapunk egyértelmű választ. A lazán meghatározott, homályban maradó diegetikus világban élesen kiemelkedik és erős érzelmi töltést kap három embernek az adott helyzetben hozott pillanatnyi döntése: Natasa felajánlása, hogy megoldja a problémát, Etele döntése, hogy hisz neki és vele megy, és Jimmy féltése, aki testi épsége árán is ragaszkodik Natasához.

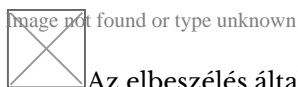


A valóságshow-val való párhuzamot erősíti szereplő és karakter közelsége: a valóságshow-ban is hol előre megírt helyzeteket kell a résztvevőknek előadniuk, hol a helyzetek alakításával provokálnak ki bizonyos cselekedeteket. Mint a vizsgálatok kimutatták, a nézők tisztában vannak vele, hogy a valóságshow-k részben megrendezettek, mégis hisznek a dokumentumfilmeket utánozó formának, és annak, hogy legalább részben a valóságot láthatják. (9) A *Nem vagyok a barátod* sajátos *valóságmozi*, a valóságshow fikciós változata, amely nem állítja magáról, hogy a filmbéli események a forgatástól függetlenül maguktól is bekövetkeztek volna, azt viszont igen, hogy ami ott lezajlik, az hiteles képet ad a szereplőkről, úgy és azt játsszák el, amire képesek vagy képesek lennének, vagyis „önmagukat” adják. Míg a valóságshow-ban egyszerre kell önmagukat adni és megfelelni az elképzelt nézői elvárásoknak, a *Nem vagyok a barátod* szereplőinek felszabadult játéka, spontán viselkedése kitör a társadalmi performativitás kereteiből, túllép a nemi szerepeikből adódó elvárásokon és korlátokon. A fikciós mozzanat, az eltávolítás a saját névtől, saját identitástól, megnyitotta a szereplőket a nem ismétlés jellegű előadás, „performance” előtt.

Elena Del Rio a filmi színjáték (performance) három szintjét különbözteti meg egymástól: a narratív szintet, az identitás performativitásának diszkurzív szintjét és az affektív szintet. Bár ezek a megnevezések meglehetősen pontatlanok, Del Rio későbbi elemzéseiből kiolvasható, hogy a narratív szinten a cselekményből kiolvasható karakter reprezentációját érti, az identitás

performativitásának szintje alatt azokat a személyiségjegyeket, amelyek nem a cselekményben fogalmazódnak meg, hanem azt megelőzően, az adott társadalomra jellemző identitások performatív módon történő bevésődései és újramegerősítései, végül az affektív szinten „a színjáték [performance] – a nyelv, a bináris struktúrák, valamint az ideológiai funkciók számára – asszimilálhatatlan affektusok kifejezés-eseménye”. (10) Másként fogalmazva: a színjáték első szinten azon kódok, bejáratott, konvencionális gesztusok használata, amelyekkel a színészek a forgatókönyvben leírt, a rendező által előzetesen vizionált érzelmeket fejezik ki; második szinten a karakter identitásának el/ kijátszása, harmadik szinten pedig a színész szellemi és fizikai energiáinak nem preformált megnyilvánulása. Del Rio – Deleuze-re hivatkozva – úgy fogalmaz, hogy szemben a mimetikus, az állandóan ugyanazt ismételtető reprezentációval a performance teremtő erejű, felfüggeszt minden előzetes elképzelést és strukturált megkülönböztetést, distinkciót, hogy eseménnyé váljon. A film befogadása során a performance eseményszerűsége úgy jelentkezhethet, hogy újra és újra megnézve egy adott jelenetet, az alakítás mindig az újdonság erejével hat, meglep, mert több nézés után is marad valami megfogalmazhatatlan, nyelvre lefordíthatatlan, erős benyomást keltő mozzanat.

A *Nem vagyok a barátod* a színjáték narratív szintje mellett a diszkurzív szintre és az affektív szintre is példákat mutat. Ilyen az a jelenet, amikor Sophie találkozik Sárával saját lakásán felébredés után. A Del Rio által narratívnak nevezett szinten Sophie meglepődéssel reagál a hálósobával szomszédos szoba kanapéján elszántan várakozó Sára jelenlétére és bemutatkozására, majd miután megérti a helyzetet, választás elé állítja élettársát, Márkot. A férfi a szembesítés szituációjában gyáván viselkedik mindkét nővel szemben, nem bír beszélni, óvatoskodik, kitér a kérdések elől, hiszen tudja, hogy már nem szereti Sophie-t, de azt is, hogy nincs hova mennie, félti az egzisztenciáját, ezért odázza el a szembenézést és a döntést. Sophie azonban nem hajlandó megbocsátani neki és kidobja őt. Sophie karaktere és az őt alakító színész játéka tehát értelmezhető a történet tér-időbeli és ok-okozati kapcsolataiban elhelyezhető eseményként. Az identitás szintjén Sophie az erős, önálló, döntésképes nő karakterét jeleníti meg, aki nem alkuszik meg a helyzettel, nem rendeli alá magát a férfi vágyainak, és nem hatódik meg az élettársa könyörgésén, amellyel széttöri azt a férfi által táplált illúziót, hogy szabadon félreléphet, a nő úgyis megbocsát neki. Az affektív-performatív szinten a Sophie-t alakító Farkas Kati fékevesztett reakciója Márk hazugságára és gyávaságára, az elhanyagolt szerelmes kétségbeesett dühkitörése, ám a színészi jelenlet spontaneitásából és intenzitásából adódó robbanásszerű kitörések nem korlátozhatóak az adott jelenet történetben betöltött jelentésére vagy az identitás kifejezésére. A vékony, magas, inas színésznő kemény, éles hangon, a magyart törve kiabál, idegesen, nagy kézmozdulatokkal gesztikulál, rázza a szemébe lógó, egyenes szálú haját, ami olyasfajta energiát sugároz és érzéki-affektív élményt okoz, ami túlmutat a színjáték narratív jelentésén. Ezek az affektív-performatív mozzanatok az emberi viselkedésre irányítják a figyelmet, a pillanatnyi eseményt hangsúlyozzák szemben az események egymásra következésének teleológiájával.



Az elbeszélés általánosító funkciója a szerző háttérbe szorulása és a cselekmény a szereplők

döntéseinek való kiszolgáltatottsága ellenére is megmarad, még ha nem is a központi probléma és annak ok-okozatilag szükségszerűvé tett megoldása nyújt értelmezési lehetőséget, hanem egyfajta statisztikai gyakoriság. Ha megnézzük az egyes helyzeteket, akkor azt látjuk, hogy a szereplők a lehetséges döntések közül többnyire a durvább, keményebb viselkedést választják: kérdés nélkül szakítanak, kirúgják a másikat, pofont adnak és nem ölelkeznek (pl. Márk Sárával szemben, miután Sophie kitette a szűrét). Kovács András Bálint kétfajta kauzalitást különböztet meg az elbeszélő filmben: az egyik a közvetlen kauzális kapcsolat, amely jól ismert háttértudásra utal, a közvélemény által elfogadott törvényekre épül. A másik kauzális magyarázattípusban egy új vagy kevésbé elfogadott törvény bevezetése hasonló helyzetek során ismételtetésén keresztül történik. (11) Azt láthatjuk, hogy ez utóbbi, kevésbé elfogadott törvény megalapozása történik – részben spontán módon – a *Nem vagyok a barátod* esetében, ahol is a szereplők a döntéshelyzetekben a választási lehetőségek közül a másik elfogadásának és elutasításának pólusai közül többnyire ez utóbbit választják. A rendezői szelekció – mint azt a DVD-n közzétett kimaradt jelenetek és jelenetrészletek bizonyítják – a szereplők ilyen választásait domborítja ki, „kozmetikázza” a statisztikát. A befejezés totalizációja is megerősíti a statisztikai törvényt: a szerzői közbelépés aláhúzza az ember kegyetlen, nem alkuvó oldalát és a férfiak gyengeségét, hűtlenségét, amivel szemben a nők csak a barátnőikre támaszkodhatnak. A befejezés ellentmond a jelenetek variálhatóságának, a szituációk nyitott egymásutániségének, általában véve az adatbázis-logikának.

## C. A játékfilm újracsomagolása a DVD-n

Manovich-nak a digitális realizmusról szőtt fenti gondolatmenete nem áll meg a DV-kamera által nyújtott újfajta valóságábrázolás leírásánál, hanem vázolja a digitalizáció által megnyitott lehetőséget arra, hogy a valósághoz még kevesebb rendezői beavatkozással férjünk hozzá. Az ember ma már akár egész életét rögzítheti, eltárolhatja és indexelheti. A mai *valóságmedia* (reality media) – valóságshow, webkamerák és ide sorolandók a DV-realista filmek is – egy új esztétikát ígérnek, amely a telekommunikációt és a fikciót keveri egymással. „Hogyan járhat együtt a telekommunikáció a fiktív elbeszéléssel? Lehetséges-e művészetet alkotni a megfigyelőkamerás felvételekből, valós-idejű – nem előre megírt – adásokból [*signal*]?”(12) – teszi fel a kérdést Manovich. S mindjárt tippet is ad a jövő filmművészeinek: ahelyett, hogy összesűrítenék a valóságot az általuk leglényegesebb vélt mozzanatokra, elég, ha csak rögzítik a valóságot, majd kitalálják, hogy a felhasználó milyen interfészen keresztül dolgozzon a rögzített anyaggal. „A filmkészítőnek interfész-tervezővé kell válnia. Csak akkor válik majd a film ténylegesen újmédiává.”(13)

Manovich elképzeléseire saját interaktív projektjén (14) túl számos webes dokumentumfilm mutat példát.(15) A webes felületek közös vonása, hogy – alapvetően két különböző típusú interfésszel – térbelivé teszik a hagyományos dokumentumfilmezésben időben egymás után következő eseménysorokat. Az egyik típusú interfész a felhasználó számára ad egy térképet, amin navigálhat, vagyis az utazás narratíváját felkínáló, szekvenciákba rendezett anyagok, miniportrék, rövid

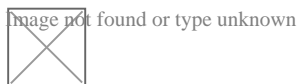
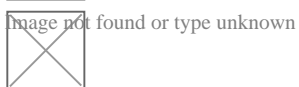
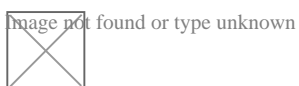
interjúk, hangkommentárral kísért fotógyűjtemények, kiegészítő szöveges információk közül válogathat. Erre nyújt példát David Lynch interjúprojektje (16), amelyben az Egyesült Államokon végigutazva minden államban interjút készít egy tetszőlegesen kiválasztott emberrel, vagy a kanadai kormány által megrendelt projekt, a *GDP – Measuring the human side of the Canadian economic crisis* <http://gdp.nfb.ca/index> (17), amely a gazdasági világválság 365 napját követi végig – az időt látványosan fordítva át térré – egy-egy város egy-egy lakójának portréján, sorsán, minitörténetén keresztül. A másik típusú interfésszel egy állomások sorára tördelt, fényképen és videón dokumentált időbeli történet, általában egy utazást, élhetünk meg újra azáltal, hogy mi döntünk arról, merre menjünk, mit nézzünk meg és mit kérdezzünk meg az interjúalanyoktól (pl. Joachim Eggers: *Waldschutz in Papua-Neuguinea. Eine interaktive Recherche Reise nach Tep-Tep*, 2010 (18), Samuel Bollendorff-Abel Ségrétin: *Journey to the End of Coal*, 2008 (19)). A webdokumentumfilmek korlátozott interaktivitása egyfelől tehát az érdeklődés függvényében a különböző mértékű információ hozzáférést, a tudás fokozatos elmélyítését teszi lehetővé, másrészt az adatbázis-logikával írja felül az egyes dokumentumfilmek narratív logikáját (pl. egy utazás rögzítését), hogy a felhasználó döntésein keresztül érjen el szimulált bevonódást. Pálfi projektje viszont felmutatja annak lehetőségét, hogy a felhasználó ne pusztán csak a dokumentált (fikciós) eseményekből kinyerhető információmennyiségről döntsön, hanem ezen túlmenően a DVD adatbázisa fabula alternatívákat és a történet értelmezését átalakító egységeket is tartalmazzon.

A DVD-készítés egyik általános, nézőcsalogató stratégiája néhány kimaradt jelenet vagy alternatív befejezés elhelyezése az adatbázisban. Ahogy Carol O'Sullivan írja: „Az alternatív befejezések molekuláris szinten megváltoztatják a filmet azáltal, hogy aktiválják az »elvetett történeteket«, amelyek a látszólag monolitikus filmalkotás mögött húzódnak.” (20) O'Sullivan a *28 nappal később* (*28 Days Later....* Danny Boyle, 2002) DVD-jének elemzésével rámutat arra, hogy „ahelyett, hogy minden szöveget a fő játékfilmen kívül extratextként definálnánk, meg kell különböztetnünk egymástól a standard extrákat, amelyek keretet szolgáltatnak a filmhez, de alapvetően nem változtatják meg azt, valamint azokat a töredékes párhuzamos elbeszéléseket és elhagyott alternatívákat, amelyeket Branigan a többvázlatos elbeszélés [*multiple-draft narrative*] egyetlen lehetséges elemének tekint.” (21) A *28 nappal később...* DVD-je a befejezésre nyújt fabulaalternatívát, amennyiben a moziváltozatban túléli a férfi főhős a menekülést, a másikban viszont nem. Ez az O'Sullivan által hozott példa azonban nem ér fel mennyiségében sem azokhoz a narratív elágazásokhoz, amit Pálfi DVD-je nyújt a felhasználónak, sem a Branigan által idézett filmekéhez, amelyek nemkonvencionális időbeli struktúrákkal rendelkeznek (*A szabadság fantomja / Le Fantome de la Liberté*. Luis Buñuel, 1974, *Tavalay Marienbadban / L' année dernière à Marienbad*. Alain Resnais, 1961 stb.). Ezekben az esetekben a nézőnek kell felfedezni azokat az eljárásokat, ahogyan a cselekmény elemeit kiválogatták. Branigan a többszörös vázlatok fogalmát (Multiple Drafts Modell) Daniel C. Dennett és Marcel Kinsbourne kognitív kutatóktól kölcsönzi, akik a percepció működését írják le modelljük segítségével. A percepció e modellje szerint „az ítéletalkotó tevékenység mikromegragadások megannyi szétszórt pillanatára fragmentálódik.” (22) A többszörös vázlatok modellje működését egy sajátos filmstúdióhoz hasonlítja Dennett, ahol

„senki sem rendelkezik az utolsó vágás jogával; a filmeket legyártják, összevágják, megvágják, újra összevágják, újra megvágják, bemutatják, határozatlan időre dobozba teszik, szétroncsolják, összeragasztgatják, előre- és hátrafelé levetítik – és ezen folyamatok egyetlen kivételezett részhalmaza sem minősül hivatalos privát bemutatonak, amelyhez képest bármely későbbi átdolgozás jogosulatlan módosításnak számítana.” (23) Branigan a többszörös vázlat kognitív modelljét előbb átvezeti egyes (fentiekben példaként idézett) elbeszélésformákra, majd a filmi elbeszélés megértésének folyamatává általánosítja. „Amikor egy »filmszöveget« nem annyira tárgyként, mint műveletként vagy interaktív területként látunk, akkor az a filmkészítő és a néző részéről történő »felülírás« kettős folyamata, valamint a *majdnem igaz*, a filmkészítő és a néző által majdnem megvalósított alternatív cselekmények és hipotézisek kettős elfojtásának nyomai által megjelöltként válik láthatóvá.” (24) Az interpretáció feladata ilyenkor a cselekmény majdnem igaz vázlatainak feltárása.

A *Nem vagyok a barátod* DVD-n található extrák nem csupán molekuláris szinten változtatják meg a filmet. A három DVD-ből álló szöveg második DVD-jén a fikciós film mellett a menüben elérhető 15 kimaradt jelenet és az egyik bentmaradt jelenet vágatlan változata. A *28 nappal később* befejezésében bizonytalanok az alkotók, így élve a DVD adta lehetőségekkel többféle lehetséges kimenetelt kínálnak fel a néző számára, míg Pálfi művében az egyetlen változatban leforgatott jelenetek sokaságából szelektáltak, így a *Nem vagyok a barátod* esetében a kimaradt, illetve a vágatlan jelenetek végignézése során lényegesen gazdagabb képet kapunk az egyes karakterek közti viszonyról és motivációikról, mint a moziváltozatban, és további narratív információk is segítik másfajta történet(ek) megértését. Az alkotás folyamatában a Pálfiéhoz hasonló modernista játékfilm, Jacques Rivette: *Out 1* (1971) című, közel 13 óra hosszúságú filmje a vetítés időben előrehaladó formában tárja az improvizatív, dokumentumszerű töredékeit, addig a DVD tökéletesen fragmentált élményt tesz lehetővé, amelynek időben szervezett szekvenciái is csak részlegesen irányítják a néző történetalkotó stratégiáit. A *Nem vagyok a barátod* a modernista filmek többszörös vázlatait és alternatívaképző stratégiáit a DVD bemutatási formájába helyezi át, de a mozinéző számára fenntartja a sok szálon futó, lineárisan előrehaladó történetet.

A moziváltozatban leginkább elhanyagolt kapcsolat, Etele és Petra szerelme csak az extrákban közzétett jelenetekben ölt testet. A moziváltozatban Petra mellékes karakter, akit Etele könnyen elhagyhat, a DVD-jelenetek egy olyan értelmezést segítenek elő, hogy Etele minden agresszivitása ellenére gyenge férfi, aki nem képes az erős kapcsolatot igénylő Petra társa lenni. A két értelmezés egymás ellen dolgozik, a szerzői kommentárok pedig nem próbálják megmagyarázni a kapcsolatot, így a felhasználóra van bízva, hogy milyen hipotézist alkot, és ahhoz melyik jeleneteket veszi figyelembe, melyiket nem. Rita és András házassága két infantilis felnőtt felelőtlen játszadozásává alakul.

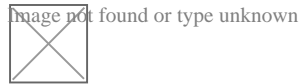
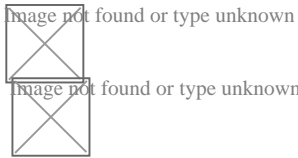


A kimaradt jelenetek és jelenetrészek megtekintése után nyilvánvalóvá válik, hogy a moziváltozat egyetlen, többé-kevésbé lineáris elbeszélés-változatot választ ki az összefüggő cselekményuniverzumból, a megtörtént és leforgatott események katalógusából. A kiválasztott jeleneteket, jelenetrészeket gyakran nem fűzi össze sem ok-okozati, sem tér- és időbeli kapcsolat. A válogatás alapelve a meglepetés: a szerzőcsapat a legnagyobb intenzitású pillanatokat, a szereplők viselkedésének legsokkolóbb részleteit választja ki azok közül, amelyeket az általuk kitalált váratlan, zavarba ejtő helyzetek provokálnak ki. A moziban vetített fikciós film egy nemhagyományos dramaturgiájú, lineáris elbeszélés, míg a DVD intratext a néző aktív közreműködésével (ha tényleg hajlandó az extrákat végignézni) egy állandó mozgásban levő, többvázlatos elbeszélést alkot. Ami miatt a játékfilmes DVD mégsem tud igazán radikálisan új hipernarratív formát kínálni, az a korlátozott interaktivitást nyújtó interfész. Ha ugyanis Pálfi az elbeszélés moziváltozatot is térben kiterített szekvenciákra tagolta volna és lehetővé tette volna a teljes jelenetek megtekintését, akkor adott volna módot a felhasználónak arra, hogy bekukucskálva a szereplők életébe (mint a valóságshow netes változatában az egyes helyszínek történéseibe), az eseményekből szabadon alkothasson történetet.

## D. A dokumentumfilmek

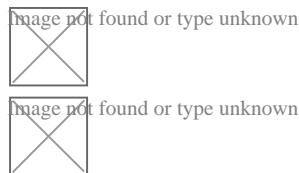
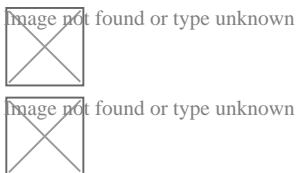
A DVD-szöveg másik két filmje, a kisgyerekek óvodai viselkedését végigkövető *Nem leszek a barátod* és a *Nem vagyok a barátod* castingjából összevágott *Nem vagy a barátom* a dokumentumfilm két különböző műfaját képviseli. A *Nem leszek a barátod* a megfigyelő, „légy a falon” típusú dokumentumfilmes módszerrel él. Pálfi arra a hipotézisre épít, hogy a gyerekek képesek teljesen elfelejtkezni a külső megfigyelő tekintetéről, azt igyekszik megmutatni, hogyan viselkednének egymás közt a gyerekek, ha nem lennének ott a kamerával, és az óvónénik nem befolyásolnák az életüket. Lehet, hogy a gyerekek időnként elfelejtkeznek a kameráról, és amikor önmagukban vannak, néha a szociális szerepeikről is (pl. amikor az egyik kislány a kamerának háttal állva a szürrealista automatikus írás technikájához hasonló asszociatív logikával kapcsolja egymás után a mondatait, amivel kibeszéli szorongásait, vagy amikor a kisfiúk az ébredés után vakargatják péniszüket), de általában éppen az ellenkezőjét látjuk „a gyermekkor paradicsomi ártatlanságáról” alkotott, audiokommentáron elhangzó munkahipotézisnek, mégpedig a társadalmi szerepek gyakorlását és bevésozását. A *Nem leszek a barátod* végül is annak lett dokumentuma, hogy az ember először lépve tartós közösségbe hogyan próbálja meg kiharcolni a közösségen belüli pozícióját az eltanult szerepek segítségével. Az anyag szelektálása arra fókuszál, hogyan létesítenek kapcsolatokat a kiscsoportos óvodások az első hónapokban, hogyan próbálják kicsiholni másokból a szeretetet, a barátságot, biztosítani őket saját barátságukról vagy éppen megtagadni a kapcsolatot („Nem leszek a barátod”), és kirekeszteni a közösségből a másik embert. A humánetológia megfigyeléseit támasztják alá a kiválasztott felvételek, így azt, hogy az emberi csoportokban mindig létrejön a rangsor, amelyet az agresszió primitívebb formái határoznak meg a gyerekeknél (25), valamint azt, hogy az ember „a már meglévő szociális kötődés megszakitásának kilátásba

helyezésével igyekszik az agressziót csillapítani” (26) (pl. „nem játszom veled, nem szeretlek, nem vagyok a barátod”).



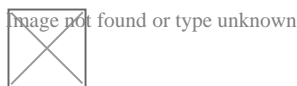
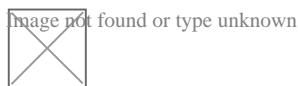
A *Nem leszek a barátod* felerősíti a *Nem vagyok a barátod* humánetológiai értelmezésének lehetőségeit: az utóbbi felnőtt szereplői csupán kiélezve, radikalizálva, ugyanakkor társadalmi szerepek mögé bújva folytatják a már gyerekeknél is megfigyelhető viselkedésformákat. Mivel egyedül nem képesek létezni, szeretettárgyat keresnek maguknak az elvesztett első szeretettárgy, az anya helyére, ugyanakkor agresszivitásukat és dominanciára irányuló hajlamaikat is a másikon élik ki: megtagadják, megalázzák, elhagyják a társaikat. A *Nem leszek a barátod* humánetológiai szempontból azért lényeges része a projektnek, mert a gyerekek még kevésbé tudják leplezni a szociális játszmákat és az érzelmi kötődéseket, illetve azok hiányát, amelyek a szorongások kibeszélésében, sírásban, önmaguk vagy a másik kurkászásában nyíltan mutatkoznak meg a kamerának. Ezeket a csoporton belüli emberi történéseket összeolvassa a felhasználó a korábban vagy később megtekintett fikciós filmmel, így az emberi viselkedés katalógusa ezáltal addig bővül, hogy már maga alá rendeli a narratív részeket a teljes DVD-szövegben.

A társadalmi játszmákban használt szerepek közül kiemelkednek a nemi szerepek. A szubjektum társadalmi neme – mint Judith Butler emlékeztet rá nevezetes tanulmányában – a nemhez tartozó szerepek rituális ismételtetésén keresztül vésődik be. (27) Ezeknek a performatív gesztusoknak lehetünk szemtanúi a *Nem leszek a barátodban* is: amikor az egyik kisfiú felszólítja a kislányt, hogy hozzon zsebkendőt a társuknak, a kislány elrohan, boldogan hozza a zsebkendőt és törli meg fiútársa orrát, aki hagyja kiszolgáltatni magát a kislány által. A társadalmi szerep bevésszítésének folyamatát a tükörhasználat leplezi le: előbb Anna, majd Philip fésüli a haját a tükör előtt és nyilvánítja szépnek magát, amivel egy idealizált énképnek próbál megfelelni. A DVD-n közzétett kihagyott jelenetek ez esetben nem változtatják meg az anyag fő szerkesztőelvét: annak bemutatását, hogy a gyerekek hogyan küzdenek egymással a másik szeretetért, illetve hogyan tanulják meg az együttműködést.

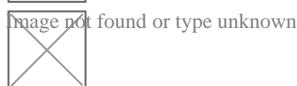
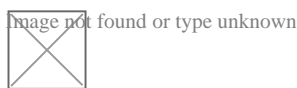
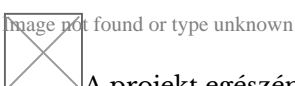
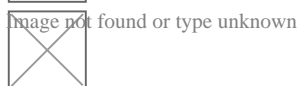
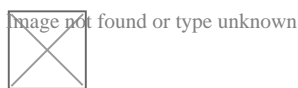


A *Nem vagy a barátom* a dokumentumfilm egy másik típusát képviseli, amit önreflexív vagy performatív dokumentumfilmnek nevezhetünk. Nem hagyományos castingról van tehát szó, amennyiben nem egy jelenetet kell előadniuk, nem egy előzetesen adott szerepet reprezentálniuk, hanem csak válaszolniuk kell a stáb kérdéseire, így a szereplők viselkedésében keveredik az önbemutató és az öneljátszás. A stábtagnak (főként Pálfi és Réthly kérdez) élnek a helyzet adta

lehetőséggel, hogy egy castingon vannak, így a magánélet titkai iránti faggatózáson túl még akár kisebb produkciónkat is kérhetnek a jelentkezőktől. A casting drámai feszültsége az őszinte vallomás és a szerepjátszás, a gyóntatófülke és a színpad közti ellentmondásból ered, ami ismét csak a valóságshow-k interjúira emlékeztet. A felkészültebb jelentkezők érdekes vagy meggyőző szereppel állnak elő, így a helyzet kétértelmősége odáig fokozódhat, hogy nem eldönthető, hogy melyik esettel állunk szemben. Például a magát pénzért hirdető fiú esetében nem eldönthető, hogy csak viccel, szándékosan fest humoros, extrém képet magáról, vagy minden szégyenérzet nélkül leleplezi életmódját és gondolkodását.



A *Nem vagy a barátom* a társadalmi szerep konstruáltságára, az identitás performativitására hívja fel a figyelmet. Ezek a performatív mozzanatok a nemi szerep kinyilvánításában érhetőek a legnyilvánvalóbban tetten. A szubjektum, amikor előadja magát, szükségképpen valamilyen nemi szerepet is előad. A kérdéseket két férfi-rendező úgy teszi fel, hogy a nőkkel szemben gyakran hangsúlyozzák is ezeket a férfi-női szerepeket, vagyis a nőket a női szerepeik kihangsúlyozására készítetik. A felvétel mind a néző, mind a szereplő számára láthatatlan, mégis mindenható készítője és a reflektorfénybe került szereplő közt fennálló viszony ráadásul a férfi-női viszonyok hagyományos hierarchizáltságát is reprodukálja. Amikor az egyik női szereplőjelölt zavarában flörtöl a kamerával, akkor annak lehetünk tanúi, amint eljátssza a női védekezési stratégiákat egy férfiak uralta társadalomban. Amikor egy másik nőnél kilyukadnak oda, hogy „nem bírja elviselni a káromkodást, mert...”, majd aztán ráveszik, hogy ismétlje meg azokat a szavakat, amiket szex közben a partnere kért tőle, akkor tulajdonképpen annak a kínos szerepnek a megismétlésére veszik rá, amit a szex közben partnere begyakoroltatott, elsajáttatott vele. Az egyik férfi viszont éppen férfias magabiztosságát, erejét, lazaságát fitogtatja. A *Nem vagy a barátom*-DVD lényeges eleme az extrák között a két rendező vallomása, ők is kiülnek a „színpadra”, az erős világításba, ahonnan nem látják az őket faggató felet, csak a kérdéseket hallják, amiket a társuktól kapnak. Ez az önreflexív gesztus a casting hatalmi pozíciójának részleges megfordítása, ám szó sincsen arról, hogy a meginterjúvált jelentkezők kérdezhetnének, ezúttal jóval intimebb körben valósul meg az önvallomás.



A projekt egészen belül erre a filmre áll legjobban Manovich elképzelése az adatbázis-formáról. Portrékat kapunk emberekről mindenfajta szervezőelv nélkül. (A DVD interfésze azonban nem teszi lehetővé, hogy szabadon ugráljunk egyik portréről a másikra). Pálfi a vele

készült interjúbán elmondja, hogy az emberek viselkedése érdekli: ki hogyan mos fogat, ki hogyan törli ki a fenekét, hiszen mindenki másként csinálja. Arra vágyik, hogy kövesse az embereket és bekukucskáljon az életükbe anélkül, hogy akarna tőlük valamit. Pálfi a valóságshow kulcsmozzanatát emeli át saját művészi projektjébe. Vajon miért érdekes egy ilyen sajátos valóságshow? Pálfi megvilágító erejű hasonlattal felel: más emberek életének fürkészése olyan, mint egy lakberendezési magazin nézegetése, amelyből ötleteket lehet meríteni másoktól saját életünkhöz. Az emberi életmód és viselkedés változatainak megfigyelése, felkutatása az elbeszélés kényszere nélkül. A projekt ennek a törekvésnek ad formát.

## E. A három DVD mint intratext: értelmezési keretek és hatásmechanizmusok

A projekt három DVD-je egymás mellé állította a dokumentum- és fikciós filmet eltörölve a köztük hagyományosan uralkodó hierarchiát (28). Bár mind a három film mellőzi az előzetes forgatókönyvet, látványtervet és a véletlennek, esetlegességnek ad teret, a filmek egymás mellé rendelése mégis visszaadja a Pálfi Györgynek, a főrendezőnek a szerzőfunkciót. A szerzői életmű intertextusában értelmezve a projektet az elbeszélés és a stílus jelentős eltérései mellett felfigyelhetünk a szemléleti azonosságokra, így a mellérendelés domináns szervezőelvére, valamint a humánetológiai jellegű emberképre. A *Nem vagyok a barátod* a dokumentumfilm megfigyelő, leíró funkcióját veszi igénybe, hogy az emberi viselkedés alapvető, evolúciós jellegű mozgatórugóira fókuszálhasson. A *Nem vagyok a barátod*-projekt az emberi társas együttlétet szabályozó viselkedés megrendezett helyzeteket is felhasználó dokumentációja. A játékfilm elsősorban a párkapcsolatok és férfiak közti dominanciáért folyó harc vizsgálatára irányul, míg a *Nem leszek a barátod* a csoportok működésére.

A három DVD végül a szerepjátszásról való diskurzust is képez: a három film a performativitás különféle módjait reprezentálja. A *Nem vagy a barátom* a butleri értelemben vett performativitásra hoz többségében példákat: a színpad rivaldafényében a jelentkezők megismétlik társadalmi szerepeiket. A *Nem leszek a barátod* a szerepjátszás nullfokát volt hivatott bemutatni, ugyanakkor éppen a szerepek beíródásának, bevésésének folyamatát örökítette meg, néhány jelenetében mégis rálátás nyílik az emberi lét önmagába feledkezetttségére, amikor mintha az ember sem a kamerának, sem más ember társaságának nem lenne tudatában, mintha önmaga lenne. A játékfilm, a *Nem vagyok a barátod* esetében viszont éppen annak lehetünk tanúi, hogy a fikciós mozzanat, az eltávolítás a saját névtől, saját identitástól, megnyitotta a szereplőket a nem ismétlés jellegű előadás, „performance” előtt. A három DVD az identitás különféle konstrukcióit, az emberi viselkedés különböző szintjeit egymás mellé állító diskurzussá válik, amelyben a felhasználó ízlése, gondolkodása szerint választ a különböző jelenetek és az azzal járó értelmezések közül.

A *Nem vagyok a barátod*-projekt egy lehetséges megvalósulási formáját vetíti előre annak a Manovich-hoz kötődő elképzelésnek, hogy a filmkészítő egyszer majd a valóság technikai

reprodukciójának interfész-tervezője lesz. Ennek az elképzelésnek a szellemében Pálfi lebontotta a mindentudó szerző koncepcióját: egyenrangú alkotóvá emelte a szereplőket, akik szabadon döntenek minden helyzetben, hogy a játékszabályok adta keretek között hogyan cselekszenek, rábízta a nézőre a döntést, hogy a DVD adatbázisának mely rétegeit használja fel saját története és értelmezése megalkotásához. A szerzői közbeavatkozásról és a történetmesélés igényéről azonban még a DVD-n sem sikerült Pálfinak lemondania, ezért érződik a műve a „valóságmozi” új lehetőségét megmutató, de azt csak részben kiaknázó töredéknek. Pálfi DVD-je akkor engedelmessé válik még inkább az adatbázis logikájának, ha a fikciós filmben a különféle szereplők közötti interakciókat kibővítette volna, nem zárta volna le történetét a jelenetek sorát, az improvizatív jeleneteket teljes terjedelmükben feltette volna a DVD-re, a szegmenseket pedig a kimaradt jelenetekhez hasonlóan logikai vagy időbeli sorrendet mellőzve adta volna közzé, s egy olyan interfészt alkotott volna, amellyel a néző szabadon navigál az egyes szegmensek között egy térkép segítségével. Bár Pálfi projektje jelen formájában nem vált az új média hipernarrativitásának egyik úttörőjévé, rámutat egy lehetséges fejlődési útra, amely elmosza a hagyományos filmesztétikai határokat a fikciós elbeszélőfilm és a disznarratív dokumentumfilm között. A projekt a határok elmosását két oldalról kezdeményezi. Az egyik a játékfilmet és dokumentumfilmet elválasztó „színészi játék” fogalma, amely lebomlik a performativitás különféle formáinak felmutatásával és kategorizálásával. Ha a dokumentumfilmet a „valóságos, önmagát adó, ember”, míg a játékfilmet az előzetesen leírt, preformált érzelmeket előadó profi színész teszi, akkor a *Nem vagyok a barátod* mindkét végletet tagadva változatokat állít fel a performativitásra. A másik oldalról a projekt egyes részei alárendelik az elbeszélés kauzális és teleologikus jellegét az adatbázisszerű, térbeli építkezés logikájának. A DVD interfésze egy olyan, korlátozott interaktivitást tesz lehetővé, amely felülírja az egyenes vonalú elbeszélés logikáját, mert a felhasználó elméjében kialakuló többszörös vázlatok az idő különféle elágazásainak sorozatát modellezzik. Pálfi projektje egy olyan új, digitális valóságmozi lehetőséget vetíti előre, amelyben a dokumentum és fikció, a színész és nemszínész, a tér és idő összefüggéséről alkotott fogalmaink és értelmezéseink állandó mozgásban vannak.

(A szerző Állami Eötvös Ösztöndíjban részesült a tanulmány írása során.)

## Irodalomjegyzék

- Film and Television After DVD. Szerk. James Bennett - Tom Brown. London, Routledge, 2008.
- Craig Hight: Making-of Documentaries on DVD: The Lord of the Rings Trilogy and Special Editions. Velvet Light Trap, 56. szám, 2005. ősz
- Realism and 'Reality' in Film and Media. Szerk. Anne Jerslev. Museum Tusculanum Press - University of Copenhagen, 2002.
- Docufictions. Szerk. Gary D. Rhodes - John Parris Springer. Jefferson-London, McFarland, 2006.
- Del Rio: Deleuze and the Cinema of Performance. Powers of Affection. Edinburgh, Edinburgh University Press, 2008.
- András Bálint Kovács: Thing that come after another. New Review of Film and Television

Studies, 2007/2 pp.157-171.

- Ruprech Dániel: Ki kérdez? Dokumentumfilmek a weben. Magyar Narancs, 2011/21. (május 26.) p. 40.
- Vizuális kommunikáció. Szöveggyűjtemény. Szerk. Blaskó Ágnes - Margitházi Beja. Budapest, Typotex, 2010.
- Edward Branigan: Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations. Substance, 2002/1.
- Csányi Vilmos: Az emberi természet. Humánetológia. Budapest, Vince Kiadó, 1999
- Judith Butler: Problémás nem. Feminizmus és az identitás felforgatása. Ford. Berán Eszter, Vándor Judit. Budapest, Balassi Kiadó, 2006

© Apertúra, 2011. nyár | [www.apertura.hu](http://www.apertura.hu)

webcím: <https://www.apertura.hu/2011/nyar/stohr-valosagmozi-a-digitalis-korban-a-fikcios-es-a-dokumentumfilm-ujraertelmezese-a-nem-vagyok-a-baratod-dvd-szovegeben/>

