

Gerdelics Miklós: Műfajok elemeinek virtuális térképe – Az IMDb alkalmazhatósága a filmelméletben

Absztrakt

Jelen dolgozat arra tesz kísérletet, hogy a modern számítógépes technikákhoz, az új média adatbázis logikájához és az internet eddig kihasználatlan lehetőségeihez igazodó új módszert mutasson be egy filmtörténeti kérdés elemzésére. A filmes műfajok történeti alakulását azért találok egy kifejezetten ehhez a technikai közeghez illő kérdésnek, mivel a kortárs műfaji film elmélete már megteremtette mind a műfaji filmek, mind maguk a műfajok állandó és változó elemekre bonthatóságának elméleti lehetőségét, mely elemekre bonthatóság-újra elrendezés-elgondolás könnyen kapcsolatba hozható a számítógépes adatbázisok, a remix-kultúra és az új média logikájával is. Ráadásul már konkrétan léteznek is olyan filmes adatbázisok, ahol a filmek elemekre bonthatósága és ezek alapján összekapcsolása már meg is valósult és elemezhető: az Internet Movie Database (imdb.com). Az IMDb épp ezért filmkutatási szempontból óriási potenciállal rendelkezik, azonban a filmtudomány területén mindeddig elég kihasználatlan. Ezzel a dolgozattal egy lehetőségét próbálom bemutatni annak, hogyan lehet hasznunkra például a műfajiság kérdésében az adatbázis-elemzés módszere. Először kitérnék a kortárs kultúra „szoftverizálódásának” néhány idevágó kérdésére, majd megpróbálom mindezt néhány műfajelméleti írással párhuzamba állítva egy konkrét példán keresztül felhasználni egy műfaj történeti elemzéshez.

Szerző

Gerdelics Miklós 1987-ben született Budapesten. 2009-ben szerzett BA diplomát az ELTE Szabad Bölcsészeti szakán, Filmelmélet és Filmtörténet szakirányon. Jelenleg az ELTE BTK Filmtudomány mesterszakának végzős hallgatója.

Gerdelics Miklós: Műfajok elemeinek virtuális térképe – Az IMDb alkalmazhatósága a filmelméletben

Bevezető

Jelen dolgozat arra tesz kísérletet, hogy a modern számítógépes technikákhoz, az újmédia adatbázis-logikájához és az internet eddig kihasználatlan lehetőségeihez igazodó új módszert mutasson be egy filmtörténeti kérdés elemzésén. A filmes műfajok történeti alakulását azért találom kifejezetten ehhez a technikai közeghez illő kérdésnek, mivel a kortárs műfaji film elméletei már megteremtették mind a műfaji filmek, mind maguk a műfajok állandó és változó elemekre bonthatóságának elméleti lehetőségét, mely által egy olyan, komplex, az apró elemek kapcsolatain alapuló, folyamatosan változó műfaji térkép jön létre, mely kapcsolatba hozható a számítógépes adatbázisok és az újmédia logikájával is. Ráadásul már konkrétan létezik is olyan filmes adatbázis, ahol a filmek elemekre bonthatósága és ezek alapján összekapcsolása megvalósult: az Internet Movie Database (www.imdb.com). Az IMDb épp ezért filmkutatói szempontból óriási potenciállal rendelkezik, azonban a filmtudomány területén mindeddig kihasználatlan. Ezzel a dolgozattal egy lehetőségét próbálom bemutatni annak, hogyan lehet hasznunkra például a műfajiség kérdésében az adatbázis-elemzés módszere. Először kitérnék a kortárs kultúra „szoftverizálódásának” ^[1] néhány idevágó kérdésére, majd megpróbálom mindezt néhány műfajelméleti írással párhuzamba állítva, konkrét példán keresztül felhasználni egy műfaj történeti elemzéshez.

Be kell azonban vallanom, hogy e tanulmány eredeti formájában nem teljesen így festett. Voltak ugyan az itt olvasható szöveggel azonos gondolatai, elemei, sőt egész szövegrészei, azonban e szöveg sorainak végső megvalósulása csak fő témáját és ötletét tekintve egyezik meg az előző verzióval – háttérét tekintve megváltozott. Persze megpróbáltam az abban szereplő hasznos gondolatokat átmenteni, és valamiképp összeegyeztetni egy más kontextussal és annak elemeivel: mi mihez kapcsolható? Milyen logikai rendszerben hozhatók egymással összefüggésbe? És egyáltalán hogy lesz ebből a gondolathalmazból egy lineáris szöveg? Ehhez próbáltam felskiccelni és újra összekötni az egyes ötleteket, melyek az egész kapcsán eszembe jutottak, aminek persze van egy bevett módszere, az úgynevezett „elmetérkép”, mely a valószínűleg szintén jól ismert „cédulázás” módszerén alapul – vagyis egy készülő szellemi termék ötletekre, gondolatokra, elemekre bontásán és azok újrendezésén.

A jegyzetelésül szolgáló papír kiterjedése azonban véges, ez a módszer pedig – lévén hogy nagy, kiterjedt térképek születhetnek általa – megkívánja a minél nagyobb felületet. Így hát egy diagram/gráf-szerkesztő szoftverhez ^[2] fordultam, melynek segítségével a füzetlaphoz hasonló, mégis korlátlan kiterjedésű virtuális felületen nyílt lehetőségem ötleteimet szövegdobozokba rendezni, majd ezeket a megfelelő logikai szomszédságok (mi következik miből?) alapján manuálisan nyilakkal összekapcsolni. Ezt követően pedig egy menüből kiválasztottam a szoftver azon funkcióját, mellyel a nyilak alapján a program elemzi és egyféle ok-okozati, folyamatábrába szervezi a felvázolt adathalmot, vagyis néhány másodperc alatt a szoftver algoritmus (apróbb hibákkal persze) „megírta” eme szövegnek az összefüggések alapján számára legideálisabbnak tűnő vázlatát.

Lev Manovich, az adatbázis és a kulturális interfész

Miért tartottam fontosnak mindezt elmondani? Egyetlen okból: mindez jól illusztrálja Lev Manovich azon állítását, miszerint a számítógép nem csupán technikai eszköz, hanem általános hatással van gondolkodásunkra, s ezáltal a teljes kultúránkra is. ^[3] Gyakorlatilag (nem tudatosan) papíron is az interfész logikájával a különböző szövegek elemekre szedésében és újra/összerendezésében gondolkodtam – nem is csoda, hogy nem volt nehéz a géppel is megértetnem mindezt nyilak és csomópontok által. Mindennek azonban következménye is van. Mivel a számítógép által tárolt kulturális és egyéb információkhoz a számítógép számára értelmezhető parancsnnyelv, szöveges és/vagy grafikus interfész használatával férünk hozzá, megfordítjuk annak a hagyományos befogadásnak a felfogását, mely szerint valaminek a tartalmát a formája és/vagy médiuma közvetíti. Helyette elfogadjuk, hogy a tartalom már eleve létezik a számítógép memóriájában, mi pedig ehhez a befogadásunktól függetlenül létező, kiterjedt, szervezett információhalomhoz, adatbázishoz férünk hozzá a gép eszközeivel.

Az adatbázis mint szimbolikus forma című írásában Manovich az adatbázist az újmédia legjellemzőbb formájának tekinti, mivel ez az a forma, mely akár hierarchikus, akár mellérendelő formában előre tartalmaz minden információt, melyekhez parancsok, algoritmusok által férünk hozzá. ^[4] Manovich tehát szétválasztja az adatbázist és az algoritmust: az adatbázis az összes lehetséges elem, az algoritmus pedig az a számítógép nyelvére lefordított parancs, mely ezeket a meghatározott logika mentén elrendezi. Ez egyben persze azt is feltételezi, hogy az elemek szabadon rendezhetők más algoritmus által más elrendezésbe is, mindez pedig a felcserélhetőség, remixelhetőség ^[5], alternatív értelmezések lehetőségét, valamint a maradandó, állandó formák eltűnését jelenti. Pontosabban mondva egy (zárt) ^[6] adatbázis maradhat ugyan állandó, értelmezési kerete azonban bármikor megváltoztatható egy más megközelítésű elrendezéssel. Csakúgy, mint ezen dolgozat, melynek „remixelését”, elemeinek újrendezését ugyanez a logika vezérelte.

Azonban ahhoz, hogy ebből az adatbázisból válogatni tudjunk a nekünk megfelelő logika szerint,

az adatbázisnak magának is léteznie kell, mindehhez pedig arra van szükségünk, hogy az adatok összessége és azok összefüggései előre meg legyenek adva, méghozzá a számítógép nyelvére lefordítva: adatokra, számokra, relációkra. Mindez a dolgozatom kapcsán persze jóval egyszerűbb volt, hiszen csak ennek a szűk témának fogalmait, gondolatait és ezek adatbázisának elemeit és összefüggéseit kellett a gép számára megadnom, a teljes emberi kultúra minden szövegét azonban ilyen formában digitalizálni hatalmas, beláthatatlan munka. Ennek ellenére, ahogy Manovich is leírja, jelenleg folyamatosan zajlik minden kultúra összegyűjtése és rendszerezése: „A számítógép kora egy új kulturális algoritmust vezetett be: valóság média adat adatbázis. Az egyre népszerűbb internet, ami egy gigantikus és állandóan változó adattörzs, emberek millióinak adott új hobbit vagy szakmát: az adatindexelést. Alig létezik olyan weboldal, amely ne vonultatna fel legalább egy tucat más oldalra irányító linket, következésképpen minden oldal egyfajta adatbázisnak tekinthető.”^[7] Mindez pedig, mint látható, nemcsak a Wikipedia önkéntes weblexikonírói körében, hanem általánosságban az egyszeri felhasználók között is elterjedt, ezt bizonyítják adatgyűjtés tipikus példái: YouTube-ra feltöltött régi, videóról digitalizált sorozatok, videoklipek, kazettáról, bakelitről digitalizált zene, régi, szkennelt fényképek vagy csak egyszerűen egy begépelte kedvenc vers szövege. Az átlagfelhasználó is tehát a nagy, mindent átfogó internet-adatbázis adatindexelőjévé vált. Maga a digitalizálás persze logikusan az írott szöveggel kezdődött, hisz a számítógép számára megadott parancsok is alapvetően szövegesek.^[8] Utóbbiból azonban az is következik, hogy annak ellenére, hogy mára ez a digitalizálási trend bőven kiterjedt a teljes audiovizuális média átkódolására, a rendszer a csoportosítást, a rendezést még mindig szöveges megjelölések értelmező kódja által végzi.

A közös kód

A kulturális interfész, mely által egyrészt hozzáférünk a kulturális objektumokhoz, és mely által digitalizáljuk és létrehozuk azokat, azonos kódot használ az ember-számítógép közti kommunikációra: grafikus és/vagy szöveges felhasználói interfészt, melynek forrásaként Manovich az 1984-ben bemutatott Apple Macintosh grafikus felhasználói felületét nevezi meg. Alábbiakkal jellemzi: „Alapelvei [...] a tárgyak közvetlen manipulálása a képernyőn, az egymást átfedő ablakok, a képi megjelenítés és a dinamikus menük [...]”.^[9] Ugyanakkor ez a grafikus felhasználói felület is gyakorlatilag a szöveges parancsalapú interfész felhasználóbarátabbá tett változata, hiszen a grafikus ikonok és menük vezérlése mögött továbbra is szöveges formában megadott parancsok állnak. A grafikus interfész tulajdonképpen behatárolja a felhasználó által megadható parancsokat, azáltal, hogy a felhasználó csak a gép által értelmezhető parancsokból, kifejezésekből választhatja ki azt, amelyik leginkább közel áll ahhoz, amit a géppel meg akart értetni. Mindez azt eredményezi, hogy a felhasználó alkalmazkodik ehhez a korlátozott kifejezőkészséghez, vagyis a gép nyelvéhez, mégis lehetősége nyílik hozzáférni, hozzányúlni (módosítani), vagy hozzáadni a számítógépen tárolt tartalmakhoz ezen nyelv elsajátítása által.

Ezzel a közös hozzáférési és adatbeviteli kódnyelvvvel függ össze, hogy az interneten fellelhető

felhasználói felületek és ezek adatbázisai is mind hasonló logika alapján strukturálódnak. Ezek a weboldalak így nemcsak hasonlóak, de összeköttetésben is állnak egymással, sőt, akár átjárhatóak is egymás számára. YouTube accountunkat és Gmail fiókunkat például már összekapcsolt Google accountként kezelhetjük, ugyanígy Facebook accountunkat is összekapcsolhatjuk a YouTube-bal, a Last.fm-mel ^[10] vagy az IMDb.com-mal. A videók közvetlen, helyben lejátszható formában (embedded) való beszállása már régóta élő funkció a közösségi oldalakon, mára azonban ugyanennyire általánossá vált a „megosztás” gomb is, mely a szöveges html-kód másolását leváltva arra szolgál, hogy a lehető legegyszerűbben, közvetlenül hivatkozassunk adott tartalomra Facebook lapunkon vagy blogunkban. (Ugyanakkor persze, ahogy fentebb írtam, továbbra is a szöveges [html] kód vezérli mindezt, csupán egyszerűsödött, felhasználóbarátabb lett az interfész.)

Ez a közös interfész-nyelvünk a géppel persze ahhoz vezet, hogy a gép tényleg kezd minket egyre jobban „megérteni”. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a közösségi oldalak ún. „ajánlott” (recommended for You) szolgáltatásai. Ilyenek például a Facebookon a „kit ismerhetek?”, a YouTube-on az „ajánlott videók”, a Last.fm-en a „zenekarok, akik neked tetszhetnek” (és akár a hozzájuk kapcsolódó, a megadott tartózkodási helyhez közeli koncert ajánlója is) vagy bármely blogon a „hasonló bejegyzések” listája. A Google is figyeli felhasználói, keresési vagy akár levélírási szokásainkat, és ezeken a felületeken való megnyilvánulásainknak megfelelően listázza a keresési találatokat vagy kínál hirdetéseket.

Felhasználók által megadott kulcsszavak a Last.fm hálózaton

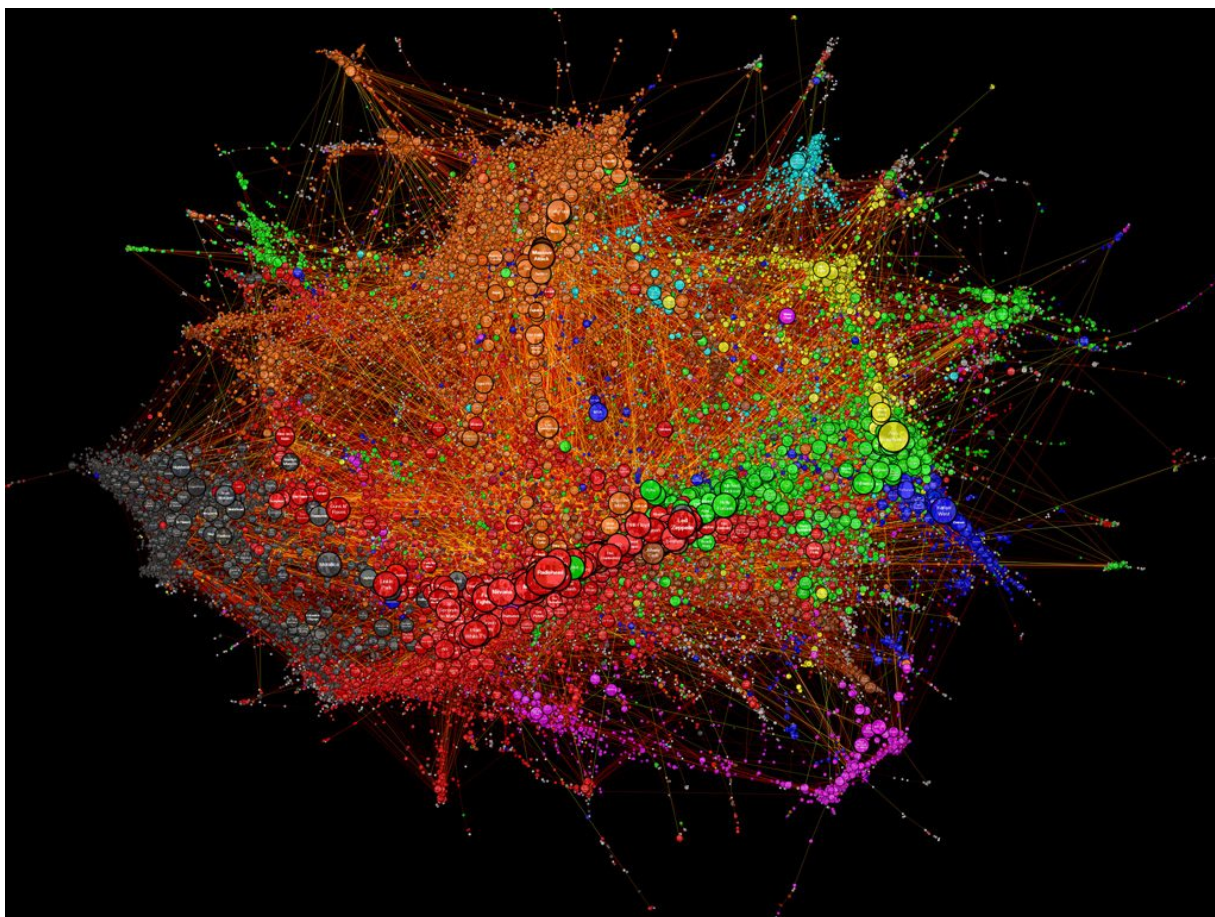
Ezek a szolgáltatások mind annak köszönhetőek, hogy a fent említett weboldalak adatbázisai rendszerezettek, méghozzá úgy, hogy az egyes tartalmakat különböző szöveges jelölőkkel, kulcsszavakkal, tagekkel ^[11] látják el, melyek egyféle meta-adatbázisként megszabják maguknak a tényleges tartalmaknak az adatbázison belüli elhelyezkedését, csoportosíthatóságát. A YouTube a videomegosztó rendszerbe feltöltött, kulcsszavakkal megjelölt videonézési és -böngészési szokásainkat figyeli meg, melyek alapján hasonló kulcsszóval jelölt videókat ajánl. A kulcsszavakat azonban a YouTube-on kizárólag adott tartalom feltöltői adhatják meg. A Last.fm esetében ez máshogy működik. A Last.fm egy személyre szabott, előfizetéses alapú rádióműsor-szolgáltatás, melynek azonban nemcsak óriási méretű zeneadatbázisra, hanem a zenét azonosító hálózatra is szüksége van ahhoz, hogy az algoritmus tényleg pontosan olyan ajánlásokat hozzon fel egy adott fizetős felhasználó számára, mely ténylegesen lefedi annak ízlését, így esetleg megérje az előfizetés összegét is. A Last.fm zeneadatbázisának rendezéséhez, tag-hálózatának létrehozásához saját felhasználóinak zenehallgatási szokásait figyeli meg. Azonban csak korlátozottan áll rendelkezésére az a lehetőség, ami ebből a szempontból a YouTube előnye, miszerint a felhasználók maguk töltik fel és tagelik tartalmaikat, ^[12] valamint magukhoz a tartalmakhoz is a weboldal felületén férnek hozzá. A Last.fm nem fizető felhasználói számára ehhez képest csak a zeneszámok félperces részletei érhetőek el a weboldal felületén az adatbázisból.

Zenénk jó részét úgy tűnik, még mindig nem elsősorban az interneten vagy a Last.fm előfizetéses

személyre szabott rádióján keresztül, hanem a böngészőn kívül, valamilyen médialejátszóval hallgatjuk. Ezért a Last.fm felvásárolt egy olyan programot (Audioscrobbler) mely képes rögzíteni és feltölteni szerverére egyrészt a számítógépünkön vagy az Ipodunkon hallgatott számokat, ^[13] másrészt ezen mp3-ak formátumukban rögzített kapcsolt adatait is. ^[14] A program számolja hányszor hallgattunk meg egy-egy számot, egy-egy előadót, plusz miközben adott számot hallgatjuk, segítségével megadhatunk a számnak vagy a zenekarnak műfaji vagy más típusú szabadszavas jelölést, illetőleg választhatunk a már megadottak listájából, hogy azok közül valamelyikre egy plusz „szavazatot” adjunk. A Last.fm tehát nem csinál mást, mint a felhasználók zenehallgatási szokásai és benyomásai alapján adatot indexel a teljes zenei műfajpalettán, és ebből egy hatalmas műfajadatbázist generál, mely adatbázisból a Last.fm algoritmus azokat a zenekarokat választja ki számunkra ajánlottnak, és az előfizetési felhasználóknak személyre szabott rádióműsornak, amelyek az adatbázisban a legközelebb állnak hallgatási szokásainkhoz. Bár erre a felhasználóknak csak az Audioscrobbler korlátozott felülete nyújt lehetőséget, a Last.fm esetében mégis ez által „megtanítyák” a rendszert egyrészt a zenekarok elrendezésének logikájára (a tag-megjelöléssel), másrészt saját maguk, a felhasználók elhelyezésére is ebben az adatbázisban. (A Last.fm egyben egy közösségi site is, és más hasonló ízlésű felhasználókat is ajánl, zenehallgatási szokásaink alapján.)

Egy ilyen, a Last.fm-hez hasonló kulcsszavas adatbázisban a tagek nem hierarchikusan kapcsolódnak egymáshoz, hanem mellérendelő viszonyban állnak. Kapcsolódásuk egyetlen módja az azonosság, s hasonlóságuk is azáltal válik csak a gép számára is értelmezhetővé, ha több azonos kulcsszóval megjelölt tartalomhoz is hozzárendelhető egy másik, szintén többször előforduló, azonos kulcsszó. A Last.fm esetében belátható módon a „psychedelic rock” kategóriája bizonyos számú zenekarra értelmezhető, melyek nagy százalékban kapcsolatba hozhatóak a szimpla „rock” kulcsszóval is. Ugyanakkor nem valószínű, hogy a szimpla „rock” megjelöléshez tartozó zenekaroknak ugyanilyen százalékára vonatkozna a „psychedelic rock”; „rock” megjelölésükből ugyanis minden bizonnyal több van, hisz hagyományosan egy tágabb kategória. Mindez azonban a kulcsszavak rendszerében önmagában nem látszik, mivel nincsenek fő- vagy alkategóriák, csak hasonló elemekből összeálló módosulatok – van, amiből több, van, amiből kevesebb. (Jellemzően minél több szóból áll, és összetettebb a jelző, vagy minél kevesebb a más elemekkel való kapcsolat, annál szűkebb kategóriáról van szó.) Ebből kifolyólag ez a rendszer nem ábrázolható hierarchikusan, hanem csupán egyféle térképként, ^[15] melyen csak esetleg az egymáshoz több kulcsszóval kapcsolódó elemeknél tapasztalható sűrűsödésből következtethetünk tágabb jelölő kategóriákra.

Erre jó példa a Last.fm kulcsszavainak kapcsolati hálója alapján a Last.fm zenekar-adatbázisát vizualizáló gráf/térkép, ^[16] melyet Nepusz Tamás, egy fiatal magyar informatikus hozott létre.



Lastmap – A Last.fm keyword-térképe. Készítette: Nepusz Tamás

A térképen látható egységek jelölik a zenekarokat, ezek mérete pedig a Last.fm egy másik (számunkra jelen esetben lényegtelen) adatát, adott zenekar hallgatottságát. A térképet szervező rendszer a fentebb leírt módon, az azonos kulcsszó-megjelöléssel rendelkező zenekarok összekötésére épül. Ezen kívül, ami számunkra a legérdekesebb, láthatók rajta bizonyos kategorizáló színjelölések. Ezeket maga Nepusz adta hozzá, és a szerinte legfontosabb, nagy zenei műfajok (pop, rock, electronic, jazz, metal, raggae/ska, hip-hop/rap, folk/world music, classic, egyéb) megjelölésére szolgálnak, mely kategóriákat bevallottan önkényesen választotta ki. A színek/műfajok meghatározását úgy végezte, hogy adott nagy műfajhoz hozzárendelte az egyes zenekarhoz kapcsolódó, legtöbb szavazatot kapott, alműfaj jelölő tageket. (Például a „pop” műfaj kategóriájú előadók zölddel való jelöléséhez hozzárendelte az egyes előadók esetében az öt legtöbb szavazatot kapott tag között a „pop”, „indie pop”, „funk”, „latin”, „soul”, „rnb”, „jpop” tagek bármelyikének előfordulását.) Bár ezen értelmező kategóriák kimondottan csak az átláthatóság kedvéért születtek, és ennek a térképnek a legfontosabb hozadéka is valójában épp a hagyományos műfajok egységének megkérdőjelezése, átjárhatóságuknak, elemekre, címkekre bonthatóságuknak szemléltetése mégis látványos és a későbbiek szempontjából tanulságos, ahogy Nepusz megpróbálta reprodukálni a nagy műfaji kategóriákat. Ugyanis ahogy a térképen is látszik, megállapításai arra nézvést, hogy milyen alműfaji kategóriák jellemeznek egy nagyobb műfaji kategóriát, nagyrészt helyesnek bizonyultak. Hiszen a térképen egy külön algoritmus egyenként

színezte be az egyes előadókat jelölő egységeket (csak az „alműfaj”-tagek alapján), míg egy egészen más algoritmus rendezte őket el egymáshoz képest (szabadszavas jelölést is beleértve minden azonos tag alapján), a térkép mégis nagyrészt egyenletes sűrűsödéseket mutat. Mindez persze köszönhető annak is, hogy, ahogy már fentebb a „rock”-„psychedelic rock” címkék esetében említettük, a hagyományosan nagyobb kategória címkéje minden bizonnyal elő fog fordulni jelölőként a hagyományosan kisebbnél is. Ez pusztán a hagyományos hierarchikus műfaji elképzelés rekonstruálása és ráhúzása egy nem hierarchikus struktúrára. Éppen ezért érdekes, hogy ez a hagyományos műfaji struktúra jelentős átfedést mutat az összes, nem csak alműfajt jelölő kulcsszó alapján generált kapcsolati hálóval. Mert az sejthető ugyan, hogy például a „techno” és a „trip hop” egymástól teljesen távol álló megjelölésű és stílusú alkotóinak nagy része az elektronikus zenék meglehetősen tág hagyományos kategóriájában fognak helyet foglalni, az azonban annál inkább meglepő, hogy ezek az előadók nemcsak az alműfajt jelölő tagek, hanem az összes tag kapcsolata alapján is nagyrészt egymás közelébe rendeződtek. ^[17] Mindez arra enged következtetni, hogy pusztán kulcsszavak együttállásából (akár hagyományos alműfaj jelölő kategóriák, akár szabadszavas jelölések által) megközelíthető a műfajok definiálásának kérdése.

Hozzá kell azonban tenni egy fontos dolgot: ezek a sűrűsödések nem állandóak, hanem folyamatosan változnak. Egyrészt annak függvényében, hogy a felhasználók milyen új tageket vezetnek be, melyik zenének milyen meglévő taget adnak legtöbbször, másrészt, hogy esetleg milyen új (vagy eddig Last.fm felhasználók által nem hallgatott) zenekarok, zenék tűnnek fel idővel a zenei világ térképén. Ezek esetében előfordulhat ugyanis, hogy behelyezhetőek lesznek ugyan valamely sűrűsödési pont közelébe, de idővel olyan népszerűvé válnak, hogy követőkre találnak, akik értelemszerűen hasonló kulcsszavakkal lesznek megjelölve, így egy új sűrűsödési pont kezdhet kialakulni. A Last.fm hálózatának elemei ezért gyakorlatilag önállóan szerveződnek kapcsolati hálóba, és a fentebb emlegetett hagyományos tágabb műfajjelölő kategóriák, melyek a sűrűsödések mentén lennének beazonosíthatóak, elvesztik állandó formájukat.

A kategóriák elemekre bonthatóságának műfajelméleti hagyománya

A műfaji kategóriák és műfaji szövegek ilyen jellegű elemekre bonthatósága nem új fejlemény, hiszen a '80-as évektől kezdve a kortárs filmes műfajelmélet is elkezdte felülvizsgálni a hagyományosan hierarchikus műfajstruktúrákat, azok történeti alakulásának, változásának feltárása által. (Így például Rick Altman, akinek megállapításaira még nemsokára visszatérünk.) Mi határoz meg egy műfajt? Mi alapján lehet egyiket elkülöníteni a másiktól? Melyek azok a történeti sémák, amelyekre egy műfaji film nézésekor ráismerünk?

Történetek értelmezésének kognitív vizsgálata kapcsán David Bordwell *Érvelés a kognitívizmus mellett* című írásában Mandlert idézve „narratív prototipikus sémákról”, valamint „kanonikus történetekről” beszél. ^[18] Megemlíti továbbá azt is, hogy Mandler szerint ezek „várakozások strukturált együtteseként működnek, melyekbe adott szöveg adatai beilleszthetők.” ^[19] Azt állapíthatjuk meg tehát ezek alapján, hogy a történetek prototipikus történetsémák által válnak a

befogadó számára értelmezhetővé. A műfajok, mint legjellegzetesebben prototipikus történetesémák, is ekképpen szövik át a történeteket, és szabják meg azok értelmezhetőségét. Mi több, „a sémától eltérő történetek rekonstruálására felkért személyek hajlamosak felülvizsgálni és a kanonizált formákhoz igazítani az eredeti történetet.” [20] Utóbbi gondolat kapcsán érdekes és a későbbiek szempontjából fontos, ha egy pillanatra visszagondolunk arra, ahogy Nepusz megpróbálta rekonstruálni térképén a hagyományos nagy zenei műfajokat. Ez egyértelműen valamiféle műfajtudatosságot feltételez. Rick Altman hasonlóképpen fogalmaz *Újrafelhasználható csomagolás* című írásában a műfaji filmmel kapcsolatban: „A közönségnek, akár öntudatos, akár nem, megfelelően át kellett látnia azokat a struktúrákat, melyek a különálló filmeket egyetlen kategóriába olvasztották, hogy a filmnézés folyamatát mindig áthassa a műfajról alkotott elképzelés. Azaz a műfaj azonosításával együtt járó elvárásoknak (a jellemtípusoknak és a viszonyoknak, a cselekmény végkimenetelének, a stílusnak stb.) szerves alkotórészévé kellett válnia annak a folyamatnak, amely során a filmeket jelentéssel ruházzuk fel.” [21]

Észrevehető ugyanakkor az is, hogy a fent idézett szövegekben az értelmezőséma fontossága mellett hangsúlyosan felmerül a sémától való eltérés jelensége is, vagyis az, hogy bár minden mű valamilyen séma által értelmeződik, mégis mindegyik különböző, ami épp olyan fontos tulajdonsága a műfajiságnak, mint a hasonlóság. Fentebb Mandler sémákba „beillesztett” „adott szöveg adatairól”, vagyis az aktuális történet sémához képesti változóirol beszélt. Rick Altman szintén a változó elemekre hívja fel a figyelmet, hiszen fentebb idézett írásának legfőbb állítása is épp az, hogy mindebből következően a műfajok a legkevésbé sem állandó formák, hanem filmről filmre alakuló struktúrák. („A műfajkritika az egybeeső struktúrák és problémakörök hangsúlyozásával hagyományosan nagy erőfeszítéseket tett a különbségek és az egyenetlenségek elrejtésére, illetve legyőzésére, az itt érvényesített elv ehelyett előtérbe helyezi az egyenetlenségeket, hogy megmagyarázza, mi teszi lehetővé a különbséget.” [22]) Anthony Easthorpe *Gondolatok a műfajról* című írásában [23], szintén a műfajok állandóságának megkérdőjelezése mellett érvelve, Tzvetan Todorov gondolatát idézi, miszerint: „A műfaj [nem közvetlenül kimutatható közös jellemzőkkel határozható meg, hanem] sokkal inkább valamilyen elvont szerkezet, amelynek kidolgozása, megformálása útján születnek az egyes szövegek. Másfelől pedig, szemben a természeti fajokkal, mondjuk a tigrissel, melyek mit sem változnak egy-egy új egyed, új tigris megjelenésével, a művészetben minden új alkotás megváltoztatja a (mű)fajt.” [24] A fentebb emlegetettekhez hasonlóan Todorov is szétbontja a szöveget „más szövegekkel megegyező elemekre” és „az elemek újszerű elrendezésére”. [25]

Rick Altman a hasonló és az eltérő elemek szétbontását az értelmező jelölők, vagyis a műfajmegjelölő szavak nyelvtani elemzésével közelíti meg, és felhívja a figyelmet arra, hogy egy film megjelölésére „a műfaji terminológia hol főneveket, hol mellékneveket használ. Ugyanaz a szó néha mindkét szófajban szerepel: zenés komédiák [*musical comedies*] vagy csak musicalek, western románcok vagy csak westernek”. [26] Ezt követően azt állítja, hogy egy műfaji megjelölés valami korábban már főnevesült kategóriát valamilyen konkrét esetben pontosító, leszűkítő

melléknévi jelölő főnevesülése által jön létre. „A műfaji terminusok folytonos átcsúszása melléknévből főnévbe betekintést nyújt a filmműfajokba és fejlődésük folyamatába. A westernt, mielőtt önálló műfajjá és gyakorlatilag az egész világon ismert fogalommá vált volna, megelőzték az üldözéses westernfilmek, western útirajzok, western melodramák, western románcok, western kalandfilmek, sőt western komédiák, westerndrámák és westerneposzok. Azaz, mindezeket a már létező műfajokat a Nyugat aktuális fogalmának megfelelő színhelyekkel, cselekménnyel, jellemekkel és kellékekkel hozhatták és hozták létre.” Altman ráadásul, mint az imént láttuk, az egyes szűkítő (melléknévi) jelölőket is tovább bontja azon asszociációk, kontextusok mentén, melyek ezt a bizonyos jelölőt értelmezhetővé teszik. Mindez nemsokára a kulcsszavakra visszatérve igen fontos lesz.

Narratív elemek adatbázisa

Előtte azonban érdemes ezen a ponton röviden visszatérnünk Manovich-hoz, aki Saussure-re és Barthes-ra hivatkozva a jelek paradigmatis és szintagmatis dimenziói által mutatja be, milyen viszonyban áll egymással adatbázis és narratíva. ^[27] Ezek szerint az adatbázis a jelek paradigmatis dimenziójának feleltethető meg, melyekben a jelek általános, absztraktabb értelmükben léteznek, ezek alapján összekapcsolódva, míg a jelek szintagmatis dimenziója a narratíva analógiája, mely a jeleket valamilyen narratív logika mentén lineáris rendbe szervezi. Manovich itt felhívja a figyelmet arra, hogy (ahogy már fentebb, más összefüggésben írtuk) a szoftver logikája megfordítja ezt a viszonyt a szintagmatis és a paradigmatis dimenzióban megfogalmazott jelek között, ami által a paradigmatis dimenzió válik fizikailag láthatóvá, konkrétta, a jelek szintagmatis dimenziója pedig absztrahálódik. Ugyanakkor Manovich szerint az adatbázis a narratívák kialakulását alapvetően időbeliség nélküli térbelisége miatt semmilyen módon nem segíti elő, teljesen azonban mégsem zárja ki. Egy adatbázis elemeinek véletlenszerű egymás mellé helyezése ugyan még nem hoz létre feltétlenül narratívát: „gyakran előforduló téves feltételezés szerint azzal, hogy a felhasználó megalkotja önmaga útvonalát (azaz egy meghatározott sorrendben válogatja ki az adatbázis adatait), egyúttal létrehozza saját egyedi narratíváját. Ha azonban a felhasználó egyszerűen hozzáfér különböző elemekhez egymás után, általában véletlenszerű sorrendben, akkor semmi okunk azt feltételezni, hogy ezek az elemek narratívát alkotnának.” ^[28]

Ugyanakkor még ennek előtte szót ejt a számítógépes játékokról, „amelyeket a játékosok narratívákként élnek meg” ^[29], melyek azonban Manovich szerint mégsem tekinthetők az adatbázis-logika reprezentánsainak, sokkal inkább nevezhetők az algoritmus logikájára épülőeknek. Hiszen ahhoz, hogy a játékos történetként fogadjon be egy játékot, szükséges, hogy narratív motivációval ruházza fel a játék szabályait mozgató algoritmust, melyekben az akadály „ellenség”, a gyűjtögetendő elem pedig „kincs”. Azonban véleményem szerint nem létezne ez a motiváció, amennyiben nem létezne a játék keretét adó körítés, narratív információval telezsúfolt közeg: a narratíva elemeit tartalmazó adatbázis, maga a fizikailag megjelenő diegézis. „A játék

narratív része (»egy különlegesen kiképzett kommandós vagy, aki épp most szállt le egy holdbázison. Feladatod az, hogy eljuss a mutáns személyzet által elfoglalt főhadiszállásra...«) gyakran egy, a játékos számára jól ismert algoritmust takar” – állítja Manovich. De vajon ugyanez lenne-e a történet, ha a kommandóst sündisznóra, a holdbázist kerek erdőre, a mutáns személyzetet pedig erdei állatvilágra cserélnénk? A játékmenet ugyan lehet, hogy hasonló lenne, az ebből kerekedő történet és összhatás viszont egészen más. A játékok esetében véleményem szerint a narratív elemek – a játék virtuális terében konkrétan „objektumok” – legalább olyan fontosak az elbeszélés szempontjából, mint az algoritmus, a játékszabály. (Amit nem teljesen ezzel kapcsolatban, de nem sokkal később Manovich maga is megerősít: „A számítógépes programozásban az adatstruktúrák és az algoritmusok elválaszthatatlanok, mindkettő ugyanolyan fontos egy program működéséhez.”.)

Henry Jenkins *A játéktér tervezés mint narratív építészet* című írásában pontosan arra hívja fel a figyelmet, hogy nem mindegy, milyen elemekből és hogyan épül fel az a virtuális tér, melyen Manovich alapján ^[30] a játékos keresztülhalad és szerinte a feladatok által motiválva narratívát alkot. ^[31] A játékok tere azonban önmagában is lehet narratív, hiszen a játékok olyan kiterjedt világokat hoznak létre, melyekben a játék alkotói nemcsak a feladat algoritmusát, hanem tájépítészeti technikák segítségével megformált terek, és ezen virtuális terekben lévő tárgyak elhelyezkedése által is vezetik a játékos figyelmét. Jenkins ezt környezeti történetelbeszélésnek nevezi ^[32], és négyféle típusát különbözteti meg a játékokban: felidéző tereket (térbeli elemei egy már létező narratív univerzum elemei; pl. egy, a Star Wars világán alapuló, de annak teljes történetét nem adaptáló űrszimulátor), eljátszott történeteket (melyekben akár egy adaptált, akár egy eredeti történet lineárisan egymást követő pályákra, terekre, epizodikus jelenetekre oszlik), beágyazott elbeszéléseket (a tér felderítésén, az abban elrejtett tárgyi nyomok megtalálásán és így egy elrejtett emlék-narratíva feltárásán alapuló, nyomozásra építő típus) ^[33], valamint az úgynevezett „létrejövő elbeszéléseket”. Utóbbi alá például a manapság igen nagy népszerűségnek örvendő, nyitott világú, ún. „sandbox” típusú játékok (pl. The Sims, Grand Theft Auto stb.) és az MMORPG-k ^[34] tartoznak. Ezek közös tulajdonsága, hogy nem kínálnak (maximum alternatívaként például a Grand Theft Auto esetében) a játékos számára kötött narratívát, hanem rendelkezésére bocsátanak egy hatalmas virtuális diegetikus világot, annak sajátberendezkedésével és narratív célokat is szolgálni képes objektumaival (és az MMORPG esetében persze a többi sokszázezer más játékkal), majd magára hagyják a játékost figurájával. Hogy aztáneme (mesterséges intelligencia vagy más játékosok által is benépesített/önműködtető) narratív elemekből önmaga számára állítson elő élményeket, történeteket. Itt nem egészen arról van szó, amit Manovich is említ és én is elismerek, hogy véletlenszerű elemekből önmagukban nem születik feltétlenül narratíva, hiszen annyiban megszabják a kereteket a készítő, hogy egy összefüggő, lezárt diegetikus világ elemeit kínálják fel, és rögzítik a választható cselekvések, funkciók számát, melyek így is óriási mennyiségű kombinációs lehetőséget hordoznak a cselekvésre hivatott elemek és a lehetséges funkciók között. Ebben az összefüggésben maga egy adott tárgy narratív karaktere és a hozzá kapcsolódó cselekvési tapasztalataink hoznak előbelölünk játékosként bizonyos cselekvési mintákat, melyeket narratívaként érzékelünk.

Ennek kapcsán Jenkins a várostervező Kevin Lynch *The Image of the City* című tanulmányát idézi, melyben Lynch azt hangsúlyozza, hogy „a várostervezőknek a nagyvárosi terek megalkotásakor különösen nagy hangsúlyt kell fektetniük a tér narratív lehetőségeire, így [Kevin Lynch] a várostervezést »a világ átgondolt, érzéki célból végrehajtott manipulációjaként« írja le.” ^[35] Mindehhez Jenkins hozzáteszi azt is, hogy Lynch nem azt javasolja, hogy a város minden apró elemének története kell hogy legyen, mivel ez a múlt súlya miatt megnehezítené új történetek átélését. Sokkal inkább „olyan várostervezési esztétikát ajánl, amely »költői és szimbolikus« potenciállal ruházza fel tereit: »a hely ilyesfajta érzése értelmet ad a benne zajló emberi cselekvéseknek, és biztosítja az emlékek fennmaradását.«” Lynch tehát gyakorlatilag a közteret jelek paradigmatiszta dimenziójának tekinti, melyekből ezáltal szintagmatikus dimenzióba

helyezett lineáris narratívák, emberi (ha úgy tetszik, „felhasználói”) élmények születhetnek. Elég, ha csak a *játszóterek*re gondolunk. A gyerekek hihetetlen kreativitással képesek újrahasznosítani és történetbe ágyazni például egy hajó- vagy várszerű mászókat. Biztos vagyok benne, hogy mindenkinek vannak ilyesmihez kapcsolódó hasonló élményei. Ezen élmények lehetősége azonban bele volt kódolva abba a bizonyos térbe. Abba, ahogy a mászóka kinézett, ahova el lett helyezve a játszótéren belül, és abba is, ahogy a játszótér teljes tere el lett rendezve.

A virtuális (játzó)térnek mint diegetikus térnek is természetéből, tárgyi világából következik, hogy a térrel való interakció során lefuttatja a tér adatbázisának egyes elemein képletesen szólva „a narráció algoritmusát”. Az algoritmus, az ebből születő történet logikája a rendelkezésre álló elemekből, adott narratív világ logikájától, karakterétől függ. Ez a forrása például egy relatíve új mozgóképes irányzatnak, az úgy nevezetett „machinimának” is, mely konkrétan egyes videojátékok világában az adott tárgyi, környezeti viszonyok között, adott virtuális karakterekkel való „bábozással” játszik el egy saját narratívát, ad elő egy egyéni történetet, miközben mindezt rögzíti a kulturális interfész filmtől megörökölt mobil kamerájának nézőpontjából, ^[36] majd ezt a rögzített screencapture ^[37]-nyersanyagot filmmé vágja össze. Jól látható, hogy itt is elemekre bontásról, és azok újra összeállításáról van szó. A machinimakészítők a játék narratív terét használják fel újra elemenként, hogy azokat saját narratív motivációjuk eszköze és tárgyaként felhasználják. Ezen filmekre már igaz az, amit fentebb Barthes kapcsán megjegyzett Manovich, miszerint a jelek paradigmatisztikus dimenziója megelőzi a szintagmatisztikus dimenziójukat. A machinimafilmek diegetikus világa már előbb létezett, mint elbeszélésük, ráadásul egy már eleve létező univerzum elemeiként. Ebben a formában a machinima egy remix, újrahasznosítás, egy hatalmas, elemekre (3D-s modell, kép, hang stb. fájlokra) bontható, virtuálisan létező diegetikus univerzum adatbázisából való válogatás és azok újrendezése. A diegézis ugyan ezáltal kötött, nem is véletlen, hogy a machinimakészítésnél a választott játék közege megszabja az abból készíthető filmek műfaját, mindez mégis rengeteg lehetőség, felhasználható eszköz, karakter, környezet eszköztára: egy összefüggő (szín)játéktér.

A játékvilágban ezt a logikát, mely fizikailag is szétválasztja a játék elemeinek adatbázisát (assets) és a játékot működtető algoritmust (engine), John Carmack, a Manovich által is sok helyütt emlegetett ^[38] id Software programozója vezette be, szándékoltan azért, hogy a játék adatait nyílt forráskódúként kezelve a játékosok saját motivációjuk szerint módosíthassák, újrendezhessék, bővíthessék a játék adatait. Az pedig egyáltalán nem véletlen egybeesés, hogy a fentebb említett machinimák, egy játék elemeit újrahasználó és ebből narratívát alkotó mozgóképek első reprezentánsai az id Software pontosan ezen nyílt forráskódú logikáján alapuló *Quake* című játékában születtek. ^[39]

Véleményem szerint a műfaj kérdése kapcsán ugyanezt a logikát kell alkalmaznunk, mivel a műfaji univerzumok ugyanígy egy sor jellegzetes karakter, környezet, tárgy, előhívható cselekvés vagy vizuális stílus „nyílt forráskódú”, paradigmatisztikus dimenziójának, narratív elemek

adatbázisának tekinthetőek, melyek felhasználhatók azok remixeléséhez, vagyis új műfaji filmek születéséhez. Ráadásul, mint azt már láthattuk, a műfajok átjárhatónak bizonyultak, ami azt feltételezi, hogy minden létező műfaji elem egyetlen nagy adatbázisban kapcsolódik össze. Ehhez hasonló gondolatot idéz Manovich Christian Metz-től: „A napjainkban forgatott – jó vagy rossz, eredeti vagy nem eredeti, »kommersz« vagy nem kommersz – filmek nagy többsége azzal a közös jellemzővel rendelkezik, hogy történetet mesél el. Ennyiben valamennyi ugyanahhoz a műfajhoz tartozik, amely inkább egy »szuperműfaj« [sur-genre].” [40]

Az IMDb felépítése és lehetőségei

Jelen dolgozat legfőbb állítása az, hogy a Metz által leírt „szuperműfaj”, általános filmes narratívum-adatbázisa már kezdeti formájában létezik és hozzáférhető, mi több elemezhető is. Hozzá kell azonban mindehhez tenni, hogy minden valaha készült film minden egyes narratív elemének indexelése egyelőre még elképzelhetetlennek tűnik, a most bemutatásra kerülő eszköz pedig egy átmeneti megoldást jelent a narratív elemek feltérképezésére. Ennek az elgondolásnak a jövőbeli lehetőségeire még később visszatérünk, addig is vizsgáljuk meg a már meglévő, és erre a célra egyelőre legideálisabb eszközhöz mutató IMDb lehetőségeit és korlátait!

A www.IMDb.com, a jelenlegi legnagyobb internetes filmadatbázis, 1990 óta létezik, és fennállása óta, filmekkel kapcsolatos információk hiteles forrásaként, igen fontos referenciapont lett a film világában. Ezt bizonyítja, hogy bár a filmek fontosabb információit, a szereplőket, a technikai adatokat és a tartalmi jelölőket, valamint műfaji megjelöléseit a felhasználók ingyenes regisztrációval is megváltoztathatják, a fotók feltöltése és a stáblista egyéb tagjainak módosítása fizetős regisztrációhoz van kötve. A fizetős IMDb Pro szolgáltatás a stábltagok, színészek elérhetőségeit, folyamatban lévő filmek produkciós fázisairól közölt részletes információkat és bevételi statisztikák megtekintését teszi lehetővé, valamint filmkészítők számára demo reel, azaz bemutatkozó anyag feltöltését is. Az IMDb Pro tehát gyakorlatilag a filmszakma számára, filmkészítőknek és a film mint ipar iránt komolyabban érdeklődőknek (például befektetőknek) fenntartott szolgáltatás. Jelen gondolatmenet szempontjából tulajdonképpen nélkülözhető, annyiban azonban mégis érdekes, hogy ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy a rendszer mind a filmnézők, mind (az IMDb Pro feltételezhető célközönségeként) a filmszakma számára közös, meghatározó csomópont, mi több, részben közös kulturális interfésze a filmekről zajló kommunikációnak.

Egy IMDb-adatlap alapján szinte mindent megtudhatunk egy filmről: értékelését (a felhasználók szavazatai alapján), szereplői és készítői nevét, szinopszisát, gyártási és forgalmazási adatait, bevételeit, díjait, technikai adatait, emlékeztető idézeteit, valamint műfaját és jellemző „plot keyword”-jeit, azaz cselekményét jellemző kulcsszavait. [41] Egy-egy film adatlapját ezen szempontok szerint számtalan hivatkozás köti több másikhoz, létrehozva így egy igen komplex adatbázist. A Last.fm-hez képest tehát az IMDb esetében a különböző szempontú megjelölések (pl. szereplő, kulcsszó, műfaj, bevétel stb.) külön értelmezési dimenzióként szövik át a filmeket,

szemben a Last.fm egyetlen jelölődimenziójával. Így az IMDb esetében is létrehozható egy-egy szempont alapján egy, a Last.fm-éhez hasonló, fentebb bemutatott, vizualizált hálózati térkép. Azonban az IMDb esetében a több különböző szempont miatt, több különböző térképet is létrehozhatunk, mely által filmek különböző adatainak viszonyai is vizsgálhatóak lesznek. Számunkra most természetesen a „műfaj” és a „tartalmi kulcsszavak” egymásra vetítése lesz a legérdekesebb, hisz ugyanezen két szempont összevetését láthattuk roppant érdekes végeredménnyel Nepusz Tamás Last.fm térképének esetében is. Mi több, látni fogjuk, hogy a kettő közti viszony logikája is azonos.

A megjelölést, indexelést, ahogy a Last.fm-en, úgy itt is a (mind Pro-jogú, mind az ingyenes regisztrációjú) felhasználók végzik. A Last.fm zenekar-adatbázis kulcsszórendszeréhez képest a legnagyobb különbség az, hogy az IMDb filmekre vonatkozó kulcsszavait és egyéb megjelöléseit a felhasználók egy filmre csak egyszer alkalmazhatják (egyszer lehet „szavazni”), szemben a Last.fm-mel, ahol az egy dologra vonatkozó azonos megjelölések összeadódnak, így az IMDb-n egy filmmel kapcsolatos kulcsszavak fontosságukat/relevanciájukat tekintve nem súlyozódnak. Ezenkívül az adatindexelés módjának egy másik vetületében is valamelyest eltérés mutatkozik a két adatbázis között, az adatrögzítés az IMDb esetében ugyanis nem automatikus indexeléssel történik, mint a Last.fm-nél. Az IMDb nem használ külső indexelő alkalmazást sem, ^[42] hanem az aktív, önkéntesen adatot indexelő felhasználók közvetlenül a weboldalon férhetnek hozzá a filmek adatlapjainak szerkesztési felületéhez, mely által manuálisan töltik fel az információkat. Az IMDb-n a valódi adatindexelést végző önkénteseket egy külön részleg, a „contributor zone” alatt aktivitásuk alapján rangsorolja, így a legszorgalmasabbakat kiemeléssel jutalmazza is. A legtöbb felhasználó ugyanis elsősorban filmek értékelésére, kommentárok írására, vitafelületként használja a rendszert, ami által viszont az IMDb képes lehet pótolni a Last.fm pontosabb hallgatottság/népszerűség adatának hiányát (különösen az az eredmény, mely azt is jelzi, hogy adott film pontszáma hány értékelés alapján jött ki).

A fentebbiekben próbáltam összefoglalni az IMDb adatindexelési rendszerét, annak előnyeivel és hátrányaival, hogy világosabb legyen, hogyan épül fel az a komplex filmadatbázis, melyre az IMDb láthatatlan műfaj és kulcsszó térképe is épül. Vizsgáljuk is meg most, hogyan kapcsolódnak egymáshoz mind technikailag, mind pedig logikailag a kulcsszavak és a műfajok IMDb dimenziói!

Az IMDb és a műfajtérkép komputerizált definíciója

„Műfaj” kategóriából az IMDb 31 félélt különít el, melyben azonban a főbb televíziós műfajok is benne foglaltatnak. Kulcsszavakból ehhez képest megszámlálhatatlanul sok van, ráadásul ezekhez a felhasználók bármikor hozzáadhatnak újabbakat is.

A kulcsszavakat mint értelmező jelölőket az IMDb úgy definiálja, mint „egy szót vagy egymáshoz kapcsolódó szavak csoportját, melyek egy filmhez rendelve leírják, hogy adott film miről szól.” ^[43] Emellett ugyanakkor jó pár, az előbbieket fényében igen érdekes, szűkítő kikötést is találunk. Ilyen

például az, hogy az útmutató a kulcsszavak arany szabályának tekinti, hogy „minden kulcsszónak *leírónak* kell lennie”. Az IMDb esetében furcsa ellentmondás, vagy inkább az egységesség és a pontosság kompromisszuma az, hogy amellett, hogy minél specifikusabb megjelölést várnak a felhasználóktól, javasolják azt is, hogy a felhasználók inkább a már meglévő kulcsszavak listájából válogassanak, illetve új kulcsszó megadása esetén adott kulcsszóhoz legalább 5 filmet kapcsoljanak, hogy a jelölés beépülhessen az adatbázisba. Emellett kizárják a más értelmeződimenzióba tartozó adatokat, úgymint a színészek, illetve a karakterek nevét, a filmcímet vagy a műfajmegjelölést. Utóbbi esetben ugyan akadnak roppant érdekes kivételek, mindennek közelebbi vizsgálata előtt azonban említsünk meg még egy fontos szűkítő szempontot, mely kapcsán szintén áttérhetünk majd a műfajok jelölésének kérdésére, ugyanakkor tárgyalását nélkülözhetetlennek tartom e gondolatmenetben. A keywordök felhasználásával kapcsolatban ugyanis az IMDb azt is megjegyzi, hogy a keyword vonatkozhat „bármilyen konkrét dologra [*object*], fogalomra [*concept*], stílusra [*style*] vagy cselekvésre [*action*]”, vagyis mint láthatjuk, az IMDb létrehozott egy kategóriarendszert a legapróbb jelölők csoportosítására. Pontosabban, későbbi megállapításainkat tekintve az IMDb (akaratlanul is) megfogalmazta a műfajképződés szempontrendszerét.

A műfajképzést (és ezáltal a műfajképződés folyamatát) akár saját magunk is kipróbálhatjuk, hiszen, mint mondtuk, az IMDb lehetőséget biztosít akár új műfajok hozzáadására is. ^[44] Az IMDb egy új műfaj létrehozását a következőkhöz köti ki: a legfőbb feltétel, hogy az új műfajmegjelölés legalább 500 filmre igaz legyen. Ezek szerint az IMDb álláspontja az, hogy önálló műfajként értelmezhető minden olyan struktúra, mely bizonyos szempontok mentén legalább 500 filmre igaz. Melyek azonban ezek a szempontok? Az alábbi táblázatban összevetettem az IMDb kulcsszavakat definiáló szempontjait (konkrét dolog, ^[45] fogalom, cselekvés, stílus) a (filmes) műfajokat meghatározó definíciók tartalmával, és az alábbi táblázathoz jutottam:

	Object	Concept	Style	Action
Action				x
Adult		X		
Adventure		X		x
(Animation)			x	
Biography	x		x	x
Comedy			x	x
Crime		X		x
Documentary	x	X	x	
Drama			x	
Erotica		X		x
Family		X	x	
Fantasy		X		x
Film-Noir	x	X	x	
History	x	X	x	
Horror		X		x
Musical				x
Mystery		X		x
Romance	x	X		x
Sci-Fi	x	X		
Thriller		X	x	x
War	x			
Western	x			

A kulcsszavak osztályozó kategóriáinak megjelenése a műfajok definícióiban. (x = adott műfaj definíciója szerint az adott szempontból valamiképp rögzített)

Bár a táblázatba foglalt definíciók saját szubjektív értelmezésemet tartalmazzák, mindez azonban tetszés szerint bármikor ellenőrizhető az IMDb műfaj-meghatározásokat felsoroló oldalán. ^[46] Az mindenesetre világosan látszik ebből a táblázatból, hogy az IMDb összes műfaj-meghatározásának tartalma leírható az adatbázis kulcsszavakat értelmező szempontjaival, vagyis valamilyen konkrét dolog (tárgy, hely, személy), fogalom (érzelmi hatás, gondolkodásmód), cselekvés (történeti fordulatok, jellegzetes cselekvések) vagy stílus (képi stílus, narratív stílus) által. Mindehhez minden esetben társul egy arányszám („numerous”, „most of the time”, „all scenes must” stb.) is, mely arra vonatkozik, hogy az elem milyen százalékban tölti ki a film idejét. Ki nem mondott módon tehát az IMDb műfaj-definíciói is a kulcsszavainál lefektetett négy szempont mentén írhatók le, azok bizonyos arányú előfordulása alapján. Mindebből pedig az következik, hogy az IMDb műfajrendszer nemcsak szoros összefüggésben van a kulcsszavak rendszerével, hanem a műfajok gyakorlatilag kulcsszavak által definiálódnak. Ezenfelül több esetben le van írva az IMDb műfaj-definícióinál, hogy az alműfaji (pl. neo noir, black comedy) megjelölést kéretik a kulcsszó mezőhöz megadni!

Ha visszagondolunk Nepusz Tamás térképére, és arra, hogyan próbálta meg az alműfajt jelölő kulcsszavak segítségével definiálni a nagy műfajkategóriákat, könnyen észrevehetjük a kettő közti

egyértelmű logikai azonosságot. Ugyanakkor arra is figyeljünk fel, hogy az IMDb a Last.fm ömlesztett kulcsszó-hálózatához képest az műfajokat tudatosan kezeli kulcsszóként, valamint a többi tartalmi kulcsszó létrehozását is egy olyan definíció feltételei mellett hagyja jóvá, mely feltételek azonosak a műfajok definíciójának feltételrendszerével. Ennek alapján nem túlzás azt feltételezni, hogy bizonyos műfaji kategóriák nagy valószínűséggel rendszeresen egybe fognak esni bizonyos tartalmi elemekkel. Persze ezt józan paraszti ésszel eleve könnyű észrevenni: a cowboy narratív eleme minden bizonnyal egybeesik a western műfajával, tegyük azonban mindehhez hozzá, hogy a fenti gondolatmenet forrása ez esetben nem a józan paraszti ész, hanem az adatbázis elemeit rendszerező elv, definíció volt!

A „fő”-jelölők és „mellék”-jelölők szétválasztása Altmanhoz vezet vissza bennünket. [47] Térjünk most vissza hozzá! Egyrészt annak kapcsán, hogy azt állítja: „a műfaj azonosításával együtt járó elvárásoknak (a *jellemtípusoknak* és a *viszonyoknak*, a *cselekmény végkimenetelének*, a *stílusnak* stb.) szerves alkotórészévé kellett válnia annak a folyamatnak, amely során a filmeket jelentéssel ruházzuk fel.” Másrészt annak kapcsán, hogy később a „western” mint melléknévi, szűkítő jelölőformáról azt mondja, hogy „a már létező műfajokat a Nyugat aktuális fogalmának megfelelő *színhelyekkel*, *cselekménnyel*, *jellemekkel* és *kellékekkel* hozhatták és hozták létre.” [48] Mindkét esetben azt látjuk, hogy Altman is valamiféle szempontok szerint rendezte azokat a kisebb alkotóelemeket, melyek a műfaji megjelölések „főnévi” és „melléknévi” formáit alkotják. Később hozzáteszi ugyanakkor azt is, hogy: „A műfajokkal úgy áll a helyzet, mintha a törzset, osztályt, rendet, családot, nemzetséget és fajt jelölő terminusok, ha tetszik, ha nem, egymásba csúsznának”, [49] vagyis ahogy eddig az információs semlegesség és a mellérendelés struktúráinál (pl. az IMDb kulcsszavainál) láthattuk, a műfajok kategorizálását szolgáló szempontok (osztályozhatóságuk ellenére is) egyetlen közös kontextusba kerülnek. Ebben a kontextusban a jelölők egymáshoz kapcsolódó, mellérendelő viszonyban álló elemek hálózatát alkotják, összekeverve ezáltal a műfajok definiáláshoz alkalmazott elemeket műfajfüggetlen elemekkel.

A műfajok történeti alakulásának lekövetése

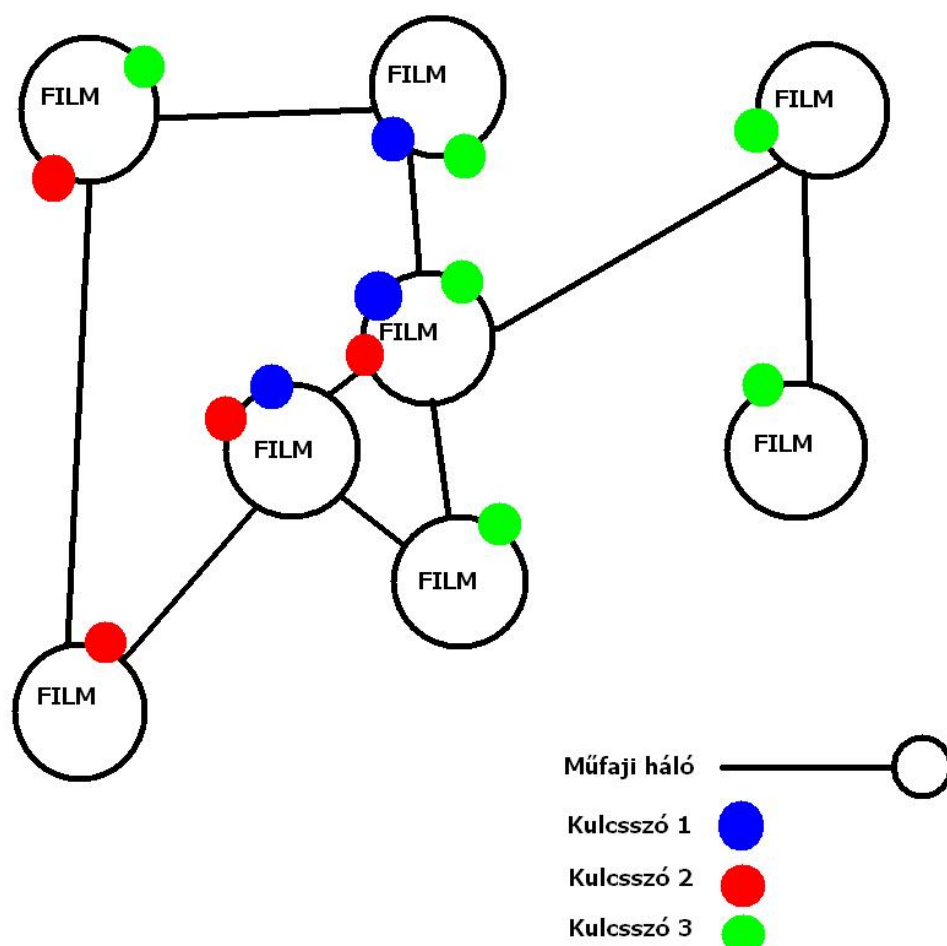
A műfajok, mint már megfogalmaztuk, kapcsolódó elemek nagyarányú együttállása, sűrűsödése által jönnek létre, ami lehetővé teszi, hogy nem műfajdefiniáló kulcsszavak (az altmani melléknévi formában álló megjelölések) akár újonnan kapcsolódva is fokozatosan keveredjenek, összesűrűsödjenek a műfajt definiáló kulcsszavakkal. Ezáltal a műfajok az elemek folyamatos újrendeződése miatt folyamatos átalakulásnak, formálódásnak vannak kitéve, vagyis a legkevésbé sem stabil formák. „Ha elismerjük a műfajképződés folytonos, *folyamaton alapuló* természetét, annak az az ára, hogy több, fedésben lévő műfaji *térképpel* kell egyidejűleg dolgoznunk” [50] – mondja Altman. Az ő gondolatát követve rájöhetünk arra, hogy például a Last.fm térképe is csak a Last.fm adatbázisának egy bizonyos időpillanatában készített leképezése, mely azóta feltételezhetően, ha nem is sokban, de módosult. Ahogy Altman hangsúlyozza „több, fedésben lévő műfaji térképről” van szó abban az esetben, ha nemcsak egy adathalmaz általános

struktúrájára, hanem a struktúra történeti összefüggésbe helyezett folyamatos változására vagyunk kíváncsiak. Márpedig amennyiben egy „folyamatosan” változó műfajstruktúráról beszélünk, közvetlenül bele is foglaljuk a „folyamat” kifejezést, mely egyértelműen a történetiség felé visz bennünket.

Ez a történetiség viszont semmiképpen sem valamiféle egyirányú, célirányos fejlődéstörténet, amiképp azt Varró Attila *A műfajok eredete* ^[51] című cikkében is hangsúlyozza. „A megközelítés azonban [mely a műfajok keveredésének folyamatát egy fejlődésnek, tökéletesedésnek tekinti] alapjaiban elhibázott, mivel az evolúciót célirányos folyamatnak tekinti, miközben valójában nem több, mint állandó adaptálódás a környezeti változásokhoz, amelynek a különféle szerveződési szintek egysejtűektől a gerincesekig, lábasfejtűektől a főemlősökig leginkább melléktermékei.” ^[52] Emellett azt is kijelenti, hogy: „A műfaj-evolúciós megközelítés nem arra keresi a választ, hogyan/mitől születik kulturális érték ebből a hatalmas *infoszférából*, jobban érdekli az a számtalan konkrétan megragadható, *értékfüggetlen kölcsönhatás*, ami befolyásolja, netán irányítja működését. Egzakt tudományos érveket keres *a teljes rendszer formálódása* mögött és ehhez megpróbálja *minél nagyobb távolságból szemlélni mozgását*, ahelyett, hogy az esztétika mikroszkópjával az egyedek mélyébe tekintene.” ^[53] Az efféle hálózati szemlélet legfontosabb kérdései tehát a hivatkozásrendszer adatainak egymáshoz való viszonyában, és ezen viszonyok alakulásában mutatkoznak meg.

Az IMDb formálódó műfajtérképe a gyakorlatban

A Varró által említett „minél nagyobb távolságból szemlélt mozgások” elemzésének jegyében persze az ideális az lenne, ha az IMDb teljes kulcsszóadatbázisát, vagyis filmek kulcsszavak kapcsolatai által szervezett hálózatát rávetíthetnénk a műfajok kapcsolatai által strukturált hálózatra, hogy együtt megvizsgáljuk, vajon a kulcsszavak sűrűsödései valóban a különböző műfajokkal esnek-e egybe?



Műfajok hálózatának és kulcsszavak hálózatának egymásra vetítésének sémája.

A Last.fm tapasztalatából kiindulva minden bizonnyal átfedéseket figyelhetnénk meg. Ha pedig mindezt a filmek megjelenési ideje alapján például évtizedekre bontanánk, azt is láthatnánk, ahogy a térkép elemei fokozatosan átrendeződnek, és új csomópontokat hoznak létre a meglévők között. Ez a műfajok keveredésének folyamata, „alulról” a szervező elemek szempontjából definiálva pedig úgy mondhatnánk, hogy kulcsszavak, narratív elemek használatának tendenciái. Egyes kulcsszavak köré bizonyos állandósággal csoportosulna néhány másik, míg a különböző évtizedek térképein egyes elemeknek a nagyobb csomópontok közti fokozatos eltolódásának lehetnénk tanúi.







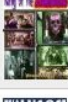



A feltételes mód azonban annak szól, hogy jelenleg egyelőre ilyen nagy adatbázissal való számítások vizualizálásához elegendő erőforráshoz és megfelelő programozói tudáshoz nekem személy szerint nem sikerült hozzájutnom, mindennek megvalósulása így magam részéről egyelőre a jövő zenéje. Terveim közt szerepel egy olyan szoftver létrehozása, mely direkt az ilyen célú kutatásokat segítené elő az IMDb különböző kapcsolati térképeinek egymásra vetítésével,

ennek híján azonban egyelőre egy szűkebb, egyszerűbb példán keresztül szeretném bemutatni ezen módszer (valamint a tervezett szoftver) lehetőségeit. A kulcsszavak elemzésének elsődleges eszköze így egyelőre az IMDb beépített kulcsszókeresője, a „MOKA” (Movie Keyword Analyzer) marad, mely szűkítési lehetőségeivel önmagában is számos érdekes eredményt adhat ki.

A MOKA képes listázni az összes keresőbe beírt kulcsszóval megjelölt filmet, melyeket sorrendbe is állíthatunk, például a kiadás dátuma szerint. (Ezáltal végigkövetve egy kulcsszó filmekre lebontott történetét.) E listázás mellett a MOKA felkínál minden olyan kulcsszót is, mely a lekérdezett kulcsszóhoz kapcsolódó filmekhez szintén kapcsolódik, s melyek közül válogatva lehetőség van további kulcsszavak hozzárendelésére, ezáltal a listázott filmek szűkítésére is. A felkínált kapcsolódó kulcsszavak mellett jelölve van az is, hogy a kiindulást jelentő lekérdezett kulcsszóval összekötve együtt hány filmre igazak.^[54] Emellett említést kell tennünk a bevont adatok közül számunkra talán legérdekesebbéről, a kulcsszóhoz tartozó filmek műfaj-kategóriák vetületében való vizsgálatáról. A MOKA ugyanis számszerűen megmutatja azt is, hogy a lekérdezett kulcsszóhoz kapcsolódó filmek a műfajok szempontjából milyen eloszlást mutatnak.

Earliest "Zombie" Horror Movies

1-100 of 495 titles

Sort by: Release Date Rating Votes			
1		White Zombie (1932) A young man turns to a witch doctor to lure the woman he loves away from her fiancé, but instead turns her into a zombie slave.	6.5/10 2,268
2		Revolt of the Zombies (1936) An international expedition is sent into Cambodia to destroy an ancient formula that turns men into zombies.	2.8/10 666
3		Ouanga (1936) In Haiti, a black female plantation owner enacts a voodoo curse, and revives zombies for revenge on a white male neighbor, who has chosen a white woman over her for marriage.	6.8/10 9
4		J'accuse! (1938) After serving in the trenches of World War I, Jean Diaz recoils with such horror that he renounces love...	7.6/10 124
5		The Return of Doctor X (1939) A hotshot reporter and a young doctor team up to investigate a series of grisly murders and a mysterious sample of synthetic blood.	5.5/10 548
6		The Ghost Breakers (1940) A radio broadcaster, his quaking manservant and an heiress investigate the mystery of a haunted castle in Cuba.	7.4/10 981
7		King of the Zombies (1941) During World War 2, a small plane off the south coast of America is low on fuel and blown off course by a storm...	4.9/10 701
8		Spooks Run Wild (1941) The boys are sent to a mountain camp. Stranded in a small rural town, they hear about a "monster killer" roaming the countryside...	5.6/10 816
9		Bowery at Midnight (1942) Kindly soup kitchen operator and professor of criminology Bela Lugosi uses his soup kitchen as a front...	5.3/10 287
10		The Living Ghost (1942) Wise-cracking ex-detective Nick Trayne is called in to try to find the whereabouts of wealthy kidnap victim Walter Craig...	5.4/10 143

Content continues below advertisement

MOKA

Movie Keyword Analyzer

Selected Keywords

Zombie

Refine by Title Type

Movies ☒ Television
Video Games Short Films

Refine by Genre

[Drama](#) (31) [Comedy](#) (144)
[Documentary](#) [Animation](#) (6)
[Action](#) (92) [Romance](#) (21)
[Family](#) (3) [Crime](#) (8)
[Thriller](#) (104) [Adventure](#) (21)
[Music](#) (5) [Horror](#) ☒
[Western](#) (5) [Fantasy](#) (46)
[Musical](#) (9) [Mystery](#) (35)
[Sci-Fi](#) (108) [War](#) (7)
[Sport](#) (2) Biography
History Reality-TV
Talk-Show Game-Show
[News](#) (1) Film-Noir

Refine by User Rating

Has at least votes
Has at least a /10 user rating

Refine by Keyword

Displaying Top Keywords [\[show all\]](#)

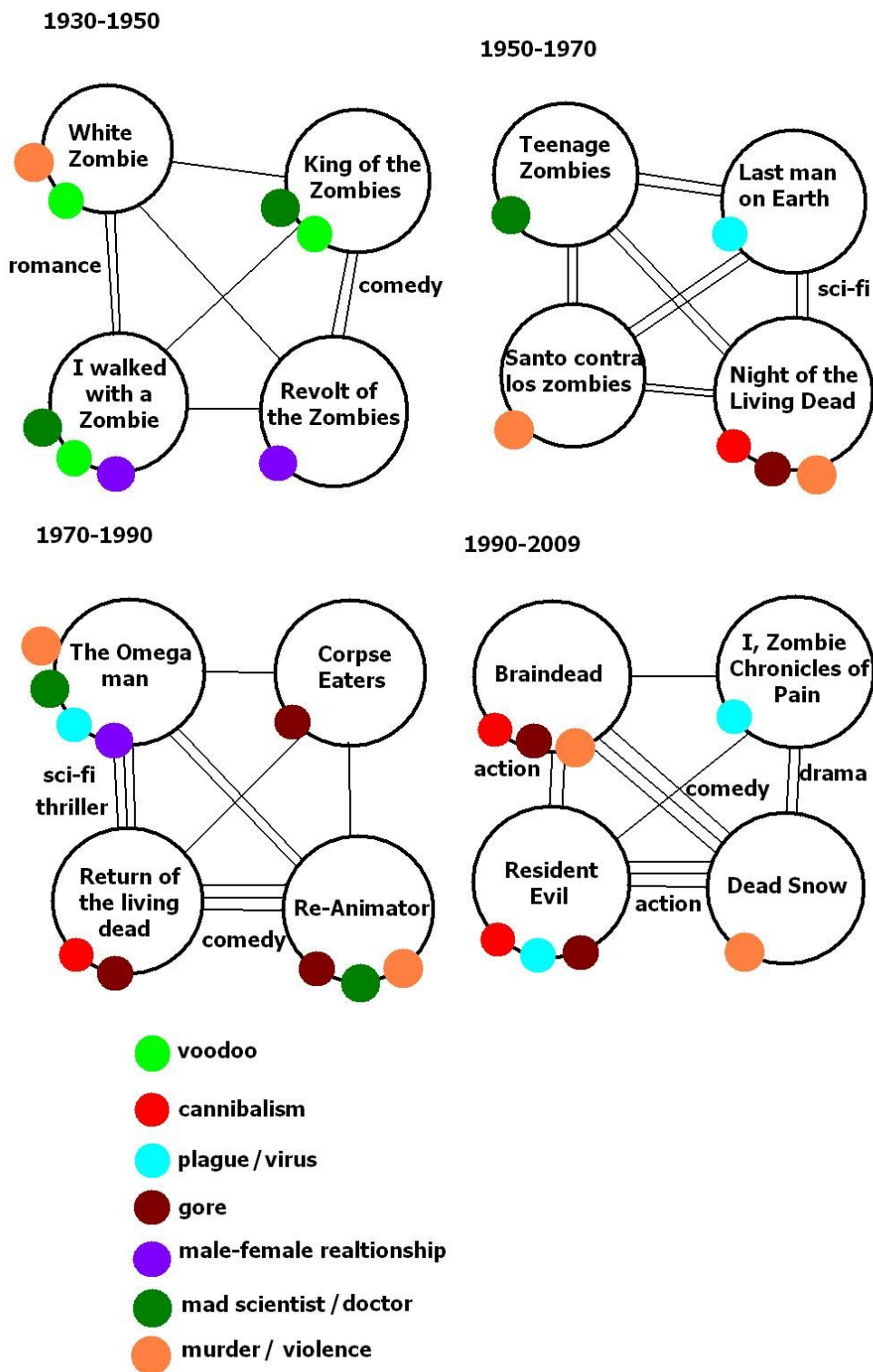
Accidental Killing (6) Acid (8)
Actor Shares First Name With Character (6)
Actress (6) Adultery (6) African American (8)
Alien (25) Alien Invasion (6) Ambulance (6)
Animal Killing (11) Anthology (11)
Anti Hero (15) Apocalypse (17) Archeologist (6)
Arm Ripped Off (7) Attack (7) Axe (28)
Axe Murder (13) B Horror (8) B Movie (33)
Back From The Dead (39) Bar (7)
Bare Breasts (15) Bare Chested Male (15)
Based On Comic Book (7)
Based On Novel (23)
Based On Video Game (9) Basement (18)
Bathroom (7) Bathub (6) Beach (9)
Beaten To Death (21) Beating (10)
Beautiful Woman (38) Beheading (11)
Betrayal (8) Bitten Hand (10)
Bitten In The Face (7) Bitten In The Neck (21)
Bitten In The Throat (25)
Bitten On The Arm (14) Black Cat (6)
Black Comedy (33) Black Humor (9)
Black Magic (7) Blonde (7)
Blood (150)

A „zombi” jelölésű filmek időrendbe állítva, a horror műfajára szűkítve. A többi műfaj melletti szám azon filmek számát jelzi, melyekkel az adott műfaj a horrorral együtt igaz. Jobbra lent pedig az összes kapcsolódó keyword.

Ezáltal tehát nem kell lemondanunk az eddig leírt elméleti megközelítések gyakorlati kipróbálásáról, hisz a tervezett többdimenziós ábrázoló szoftverhez hasonló megszületéséig kísérletezhetünk manuális eszközökkel is a MOKA és az IMDb adatainak és összefüggéseinek feltárásához.

Vegyünk például egy Varró cikkében említett esetet, a zombifilm történeti alakulásával kapcsolatban! „[a műfajok] jelentős változásokon mennek át [...], amelyek következtében akár korábbiakkal merőben ellentétes alapvonásokat is felvehetnek (mint az okkult vudu-mágiát racionális sci-fi magyarázatokra cserélő modern zombifilm esete)[...]” ^[55] – állítja Varró. Vizsgáljuk meg ezt az állítást az IMDb és a MOKA segítségével!

Először is megadtam a MOKA számára a „zombie” kifejezést, mellyel leszűkítettem az IMDb teljes filmadatbázisát kizárólag a zombi-kapcsolódású filmekre. Kiválasztottam ezek közül tetszőleges 16 filmet, melyeknek válogatási szempontja pusztán annyi volt, hogy az 1930-as *White Zombie*-tól (*A Fehér Zombi*, r.: Victor Halperin, 1932) máig bezárólag négy különböző, húszéves történeti szakaszból kerüljenek ki. Ezt követően egyszerűen megnéztem egyenként, hogy adott film milyen műfaji megjelölést kapott.



Zombifilmek négy történeti szakaszra bontott minihálózatai. A színekkel jelölt elemek a mellékük írt kulcsszavakat, a filmek közti vonalak műfaji kapcsolatot jelölnek, melyet igyekeztem a kapcsolat mellé írni.

Az ábrán a színjelölések a szín által azonosított kulcsszavak előfordulását jelzik adott filmben, a filmcímeket összekötő vonalak pedig azt, hogy adott filmek közt műfaji kapcsolat áll fenn. Ha egy vonallal kapcsolódnak, akkor kapcsolódásuk csak a „horror” műfajában azonos. Ez alapján látható,

hogy mivel minden mindennel összekapcsolódik, a „zombi” kulcsszava elválaszthatatlan ettől a zsánertől. Ugyanakkor a filmeknek ettől még persze lehet más műfajuk is. Amennyiben a „horror” zsánerén kívül más közös műfajjal is rendelkezett adott korszakban két film, azt egy újabb összekötő vonallal és a melléírt plusz összekötő zsánerrel jeleztem.

Végignézve a filmek jelölőit, az első húsz évben a „horror” műfaji kapcsolat szinte önmagában áll, maximum a „romance” (romantikus film) műfajának furcsa párosítása kerül elő, majd az '50-es évektől kezdve már a korszakból választott négy filmből három a „sci-fi” megjelölést is megkapta. A '70-es évektől '90-es évekig tartó szakaszban ugyancsak jelen van a „sci-fi” a zombifilmekben, ugyanakkor megjelenik „comedy” (vígjáték) megjelölés is. A '90-es évektől máig tartó szakaszban pedig a „sci-fi” megléte mellett a „comedy” további erősödését, valamint az „action” (akciófilm) műfaj betörését láthatjuk. A kulcsszavak alakulásánál azt láthatjuk, hogy a kezdetben gyakori „voodoo” kulcsszó, valamint a „male-female relationship” (férfi-nő kapcsolat) tematika is szinte teljesen kiveszik jelen felosztás második történeti szakaszában a zombifilmből. Helyét a „virus” és/vagy a „plague” (járvány) kulcsszavak veszik át, valamint a *Night of the Living Dead* (Az élőhalottak éjszakája, r.: George A. Romero, 1968) műfaj-meghatározó klasszikusától kezdve a „murder” (gyilkosság), a „violence” (erőszak), valamint a „gore” (szó szerint „alvadt vér”, valójában inkább a „véres” vagy szlengesen fogalmazva talán a „trancsírozós” áll közel jelentéséhez) és a „cannibalism” (kannibalizmus) kulcsszavai válnak általánossá a zombifilmben.

Varró állítását tehát alátámasztja az IMDb jelölőrendszere, hiszen látható, hogy a filmtörténet előrehaladtával valóban a racionálisabb megközelítés, tudományosabb magyarázatok és ennek megfelelő műfaji keveredések kerültek előtérbe a zombifilmben. Mindezt még alaposabban alátámasztja, ha a MOKA segítségével megvizsgáljuk a konkrétan említett „vudu” fogalmának, kulcsszavának előfordulását a zombifilmekben, a kiválasztott 16 zombifilm közül ugyanis csak az első szakasz négyből három filmjében találjuk meg a vudu-mágia motívumát. A fokozatosan megjelenő „plague” kulcsszó a „cannibalism” hangsúlyos kulcsszavával együtt az '50-es évek óta jelölője a láthatóan egyre realiztikusabb tendenciák felé elmozduló zombifilmnek. Az elemzés persze elsősorban Varró egyetlen mondatának tartalmát próbálta tetten érni a műfaj alakulásán. Azonban már ezen a kis mintán is olyan megállapítások lehetősége tűnhet fel ezen túl, mint például a '80-as évektől a posztmodern film fokozatos elterjedésével a vígjáték és a horror keveredése, vagyis a műfajparódiák feltűnése, illetőleg a '90-es évektől kezdődő szakaszban az erőszak és a fertőzés különböző formáin túl a további tartalmi elemek eltűnése és az akciófilm műfajának előretörése. Továbbá az is látható, hogy a kortárs zombifilm vígjátékkal való keveredése során sem marad ki az akciófilm műfajának jelenléte, tehát lekövethető például a kizárólag a brutalitásra építő akcióorientált zombivígjátékok kialakulása, mint amilyen például a mintában szereplő *Død snø* (Náci zombik, r.: Tommy Wirkola, 2009) is.

Ahogy tehát remélhetőleg látható, magukból a műfajfüggetlen kulcsszóhálózat elemeiből rekonstruálható egy hagyományos horror (al)műfaj, a zombifilm történeti alakulása. Persze megkérdőjelezhető, miért a műfaj alakulásával próbáltam mindezt igazolni. A válasz egyszerűen az, hogy a MOKA kulcsszavak, nem pedig műfajok alapján képes listázni, így próbáltam egy olyan

kulcsszót kiválasztani, mely szinte biztosan minden esetben egy nagy műfajhoz, jelen esetben a horrorhoz kötődik, így szemléltetve egy jellegzetesen állandó horror kapcsolódású elem, a zombi keveredését más elemekkel, melyek által lekövethető a zombihorrorfilm karakterének változása. Érdekes, hogy a horror egy másik jellegzetes kulcsszavát, a vámpírt („vampire”) végigkövetve egy olyan narratív elemére lelhetünk a horror univerzumnak, mely megtalálta az útját, hogy egy fokkal jobban „mobilizálódjon”, és a posztmodern korszaktól kezdve fokozatosan el is távolodjon a hagyományos értelemben vett horror műfajától. Nézzük meg ezt most csak röviden egy táblázatban. A példák esetében most próbáltam jól felismerhető, klasszikus/népszerű vámpír-tematikájú filmekből válogatni.

		Mystery	Drama	Horror	Fantasy	Romance	Thriller	Comedy	Action
1922	Nosferatu (r.: F.W. Murnau)	x		x	x	x			
1931	Dracula (r.: Tod Browning)			x	x				
1944	Return of the Vampire (r.: Lew Landers)		x	x					
1958	A sötétség hercege (r.: Terence Fisher)			x			x		
1967	Vámpírok bálja (r.: Roman Polansky)			x				x	
1974	Blood for Dracula (r.: Paul Morrissey)			x				x	
1978	Nosferatu, az éjszaka fantomja (r.: Werner Herzog)			x	x				
1983	Az éhség (r.: Tony Scott)			x		x	x		
1987	Az elveszett fiúk (r.: Joel Schumacher)			x	x			x	
1992	Dracula (r.: Francis Ford Coppola)			x		x			
1996	Alkonyattól pirkadatig (r.: Robert Rodriguez)			x			x		x
1998	Penge (r.: Stephen Norrington)			x	x				
2003	Underworld (r.: Len Wiseman)				x		x		x
2008	Alkonyat (r.: Catherine Hardwicke)				x	x			

A táblázatban látható, hogy az 1922-es *Nosferatu*hoz képest a 2008-as *Alkonyat*, vagy a 2003-as *Underworld* már tulajdonképpen nem is horrorfilm az IMDb szerint. Ezek szerint a vámpír mint narratív elem (nyilván ezen esetleges minta alapján) fokozatosan távolodik a többi jellegzetes horror kulcsszó által kijelölt sűrűsödési ponttól, és lassú mozgásban van például az akciófilm és a fantasy film irányába. Már a '60-as években elhagyja a kulcsszó a *Nosferatu* által kijelölt visszavisszatérő alaphármast, a Horror-Fantasy-Romance-t egy-egy új műfaj bevonásának kedvéért. Azonban a '80-as években, a posztmodern korszak eljöttével kezd el igazán keveredni más, kevésbé horrorközelű kulcsszavakkal, mint *Az éhség* esetében a „sex”, „lesbian sex”, „aging”, *Az elveszett fiúk* esetében a „California”, „small town”, „moving” vagy az *Alkonyat*nál a „love”, „high school”, „school” kulcsszavakkal. Mindez azt igazolja, hogy adott esetben egy szubzsáner, a vámpírfilm akár el is tolódhat hagyományos műfajától, a horrortól, ezáltal megváltoztatva a

horrorzsáner összképét is. Ugyanakkor érdemes azt is megjegyezni, hogy ez alapján úgy tűnik, vannak inkább és kevésbé műfajspecifikus kulcsszavak egyazon nagyobb műfaj-univerzumban, ami például a zombi és a vámpír motívuma kapcsán is látható. A MOKA adatai szerint ugyanis a 653 zombi kapcsolódású mozifilmből 574 horror, míg a 724 vámpír-vonatkozású moziból 600, ami arányítva a zombi esetében 88%-os, a vámpír esetében egy árnyalatnyival kevesebb, 83%-os arányt mutat.

Rengeteg hasonló példát lehetne még hozni, például meg lehetne vizsgálni Altman állítását is a western műfajának létrejöttéről, azonban egyrészt terjedelmi okokból, másrészt a MOKA korlátozott képességeiből fakadóan most nem térek ki olyan további szempontok bevonására, melyekre egy komolyabb, erre fejlesztett szoftver segítségével fényt deríthetnénk az IMDb adatbázisát felhasználva. (Például, hogy látható-e szembetűnően egy-egy színész hatása egy műfaj megváltozására, vagy hogyan változott egy-egy rendező filmjeinek tematikája, mutatkoznak-e bennük tendenciák?) Az itt leírt jelenlegi lehetőségek azonban már bárki számára adottak további kísérletekre, kutatásokra.

Konklúzió

Az IMDb tehát a jelenlegi lehetőségekhez képest legközelebb áll azon gondolathoz, miszerint a műfajok nem állandó formák, hanem filmről-filmre változó elemekkel variálódó, és ez által állandóan formálódó narratívelem-együttállások egy szuperműfaji térképen. A szuperműfaj minden felhasználható narratív elem összességének (bővíthető) paradigmatisztikus dimenziója, az egyes filmek pedig az ezekből válogatott és lineáris rendbe állított szintagmatikus dimenzióját jelentik ezeknek az elemeknek. A szuperműfaj narratív elemek adatbázisa, melyből a narráció algoritmusai által narratíva alkotható. Mindez persze nyomasztóan hangozhat, hisz úgy tűnhet, hogy megfelelően megadott algoritmus mentén már egy számítógép is bármikor képes generálni helyettünk narratívát az adatbázis elemeiből. És ebben nem is tévednénk. (A Google-be beírva bármely műfaj nevét a „plot generator” megjegyzéssel kiegészítve, szinte garantált, hogy tudunk találni a megadott műfajhoz kapcsolódó történetgenerátort.) Azonban a műfaji filmes narratívák esetében ez nem teljesen véletlengenerált, hiszen egy-egy kiválasztott kulcsszó magával vonhat jó néhány másikat, hozzá közel álló kulcsszót is, más kulcsszavak ugyanakkor ennél jóval mobilabbak, sokkal több helyhez kapcsolódnak sokkal kevésbé szorosan, ezáltal könnyebben alkalmazkodnak különböző együttálló elemekhez. A műfajok tehát bizonyos specifikus kapcsolódó narratív elemek összességei, melyek virtuálisan az őket beépítő filmekről függetlenül is léteznek, ugyanakkor minden filmmel újra is rendeződnek az alapján, hogy adott film milyen arányban nyúlt a műfaji csomópontokhoz közelebb, vagy attól távolabb eső, például más műfajhoz tartozó narratív elemekhez. Ezek által ugyanis új kapcsolatok születnek az elemek között, melyek akár új csomópontok, új műfajok létrejöttéhez is vezethetnek.

Mindennek a gondolatnak a jövőjét tekintve először is jegyezzük meg ismét, hogy az IMDb csupán a jelenlegi legideálisabb adatbázis minderre. Amennyiben létezne olyan komplex, mindent

digitalizáló algoritmus, mely képes lenne detektálni bizonyos elemek jelenlétét, akár egy expresszionista megvilágítást, akár Darth Vader maszkját, akár a párbeszéd szövege alapján a témát, akár azt, hogy éppen mit csinál a főhős, akkor ezen algoritmus indexelése alapján tényleg létre lehetne hozni egy valóban mindenre kiterjedő narratívalem-komplexumot, melyet a legapróbb részletig elemezhetnénk. Azonban mindez egyértelműen sci-fi (és most ez alatt természetesen nem a műfajt értem). Az emberi tényezőt nem lehet és nem is érdemes mindebből kihagyni – már csak azért sem, mivel alapvetően a filmek mindenféle összefüggő adatkomplexumai ellenére mégiscsak azért készülnek, hogy azt emberek megnézzék. Az által persze, hogy élményeinket indexeljük a gép számára, a gép is „megtanulhatja” ezeknek az értelmét és összefüggésbe fog tudni hozni tartalmilag különböző filmeket – ahogyan teszi is, hiszen az IMDb-n is van egy-egy film adatlapján egy „hasonló filmek” szempont. Ugyanakkor az, hogy a gép nyelvére fordítjuk le gondolatainkat, ránk is visszahat, ezáltal ugyanis a gép logikája szerint kezdünk el gondolkodni mi magunk és a kultúránk is.

Ennek a logikának direkt visszahatása már a filmipar világában is tapasztalható, például James Cameron *Avatar*-ja (2009) által. Dragon Zoltán nem véletlenül mondja azt, hogy „James Cameron hadat üzent a filmelméletnek” [56], hiszen az *Avatar* már valóban annak a kulturális logikának a szülötte, amelyben a történet terét és elemeit adó adatbázis, virtuális világ „fizikai” léte megelőzte a benne lejátszódó történetet. Vagyis a virtuális közeg nem az utómunka során lett rákompozitálva a valós felvételekre, hanem minden felvétel már egy olyan virtuális kamerával készült, mely csupán lekövette az élő szereplők mozgását, majd közvetítette mindezt a virtuális térben lévő alteregójuk (avatárjuk) mozgásának, Cameron pedig már a virtuális térben, valós időben a mozgással kompozitált képet látta kamerája kijelzőjén. Cameron forgatási módszere teljesen megegyezik a machinimákéval, hiszen ugyanúgy egy virtuális térben, virtuális kamerákkal vették fel a jeleneteket virtuális alakokat mozgatva, akiket valós időben (szín)játékosok irányítottak. Mindkét esetben arról van szó, hogy a történet világa szó szerint akár fájlokra (3D-s objektumokra, mozgás-script fájlokra, kamerapozíció-koordinátákra) bonthatóan létezik már a film elkészülte előtt. Ebben az esetben tehát már indexelni sem kellene a diegézis elemeit, mivel azok megvannak, rendszerezve egy-egy fájlban. Ezek azonban egyelőre nem fűzhetők össze egyetlen hatalmas objektum-adatbázisba, mivel eme digitális világok objektumai jelenleg nem átjárhatóak egymás számára, sem logikailag, sem a leképező algoritmusukat tekintve. Ráadásul egy ilyen rendszerbe csak az új, digitális filmek lennének besorolhatóak, a meglévő hagyományos filmeket akárhány kulcsszóra is bontanánk, akkor sem tudnánk belőlük 3D-s térobjektumokat és scripteket digitalizálni.

Mindez persze csak egy radikális továbbgondolása e dolgozat gondolatmenetének, melynek megvalósulásának esélye a közeljövőben azért valójában nem túl nagy. Egy ennél mérsékeltebb, de a teljesen gépi gondolkodáshoz képest még mindig inkább „emberközelí” megoldás az IMDb használata, mely rendszer a közös nyelv által már nagyon sokat tanult tőlünk a filmek logikájáról, most pedig itt az ideje, hogy mi is tanuljunk tőle! Hiszen az IMDb kollektív filmes tudás gyűjteménye és annak logikus elrendezése. Mindez pedig olyan tudáskomplexum, mely nagy

valószínűséggel egyikőnk rendelkezésére sem áll. El kell tehát sajátítanunk azt a gondolkodásmódot, amivel a rendszer gondolkodik a filmekről, hogy hozzáférhessünk az IMDb hatalmas tudáskomplexumához, és e komplexum méretéből és szervezettségéből következő új, tágabb perspektívájú logikai következtetésekhez, melyekre akár lehet, hogy nem is gondoltunk.

Jegyzetek

1. Dragon Zoltán idézi Lev Manovich ezen fogalmát. Dragon Zoltán: *A szoftver és a film: a film helye a digitális kultúrában*. <http://apertura.hu/2009/tel/dragon>; 2011.03.30.
2. Az ingyenes YeD Graph Editorhoz. http://www.yworks.com/en/products_yed_about.html; 2011.04.15.
3. Manovich: *Film mint kulturális interfész*. <http://www.c6.hu/metropolis/?pid=16&aid=44>; 2011.03.27.
4. Lev Manovich: *Az adatbázis mint szimbolikus forma*. (<http://apertura.hu/2009/osz/manovich>); 2011.03.30.
5. Dragon. Uo.
6. Nyilvánvaló, hogy egy dinamikus, folyamatosan bővített, esetleg más adatbázisokkal is kapcsolatban lévő adatbázis esetében ez nem igaz.
7. Manovich: *Az adatbázis, mint szimbolikus forma*
8. Manovich: *A film mint kulturális interfész*
9. Manovich: *A film mint kulturális interfész*
10. A Last.fm egy olyan szolgáltatás, mely egyszerre működik közösségi portálként és zeneadatbázisként. A szolgáltatás lehetővé teszi, hogy felhasználói saját zenehallgatási szokásaik alapján összeállított, személyre szabott rádióműsort, zenei összeállítást hallgathassanak.
11. A továbbiakban a címke, kulcsszó, tag szavak alatt ugyanazt a fogalmat értem.
12. Bár az oldalnak ez a lehetősége is biztosított: bármely fiatal zenekar bejegyezheti felhasználóneve alatt induló amatőr zenekarát, melynek tagjeit és hasonlóságait maga adhatja meg. Sőt, a Last.fm megfelelő hallgatottság felett fizetni is hajlandó egy-egy zenésznek, valamint számukra lehetőséget ad arra is, hogy teljes, ingyenesen letölthető számokat is feltöltsenek, melyek forgalma szintén beleszámít a „fizetésbe”. Ugyanakkor ettől még a többi hallgató továbbra is megjelölhet adott zenét más taggel, a Last.fm-en a feltöltőnek nincs a YouTube feltöltőjeihez hasonló kizárólagos címkézési joga.
13. A külső szoftvert és a nem az adatbázisból történő lejátszást itt csak azért tartottam fontosnak megemlíteni, mivel ez a szoftver az adatbázisban még nem szereplő zeneszámokat is képes automatikusan indexelni a zenefájlokból kiolvasott adatok és rá megadott tagek alapján, vagyis egy automatikus információkonverzióról van szó. Jóllehet ez valójában csak annak köszönhető, hogy a számot már akkor indexelték, mikor digitalizálták és megadták az mp3 fájl másik lábjegyzetben említett ID3 tag értékeit, tehát az Audioscrobbler gyakorlatilag csak másolás-beillesztés algoritmust hajt végre.
14. Az ún. ID3 tag, vagyis az mp3 fájl általános tulajdonságaitól (úgy mint fájl méret, hangminőség) független, magához a tartalomhoz, a zenéhez kapcsolódó adatok, pl.: Előadó; Számcím; Album stb.
15. Érdekes produktuma az internetnek például a Map of Metal nevű oldal, mely gyakorlatilag egy nagy flash-alapú, navigálható, beillesztett zenelejátszóval ellátott kalóztérképe a metálzenei alműfajoknak.
16. Nepusz Tamás: *Reconstructing the structure of the world-wide music scene with Last.fm*. <http://sixdegrees.hu/last.fm/index.html>; 2010.10.17.
17. Meg kell jegyezni, hogy ha az ember közelebről megnézi a térképet, jól látszik, hogy minél kisebb hallgatottságú egy előadó, annál nagyobb az esélye, hogy más nagy kategória színmezőjén belül találja magát. Ez azt mutathatja, hogy az ismertebb előadókat nagyobb, az alműfajokat kevésbé ismerő

- hallgatóság is hallgatja, míg a szubkulturális, kevésbé népszerű zenekarokat a különböző alműfajok rajongói a végtelenségig pontosan határozzák meg, rengeteg specifikus taget megadva.
18. Bordwell, David: Érvéles a kognitívizmus mellett. Ford. Borsody Gyöngyi. In *A kortárs filmelmélet útjai*. Szerk. Vajdovich Györgyi. Budapest, Palatinus, 2004. 388.; illetve <http://emc.elte.hu/~metropolis/9804/BOR1.html>; 2011.04.28.
 19. Uo.
 20. Uo.
 21. Altman, Rick: *Újrafelhasználható csomagolás. Műfaji termékek és az újrafeldolgozási folyamat*. „Melléknevek és főnevek” c. fejezet. <http://metropolis.org.hu/?pid=16&aid=196>; 2011.03.30.
 22. Altman, Első fejezet
 23. Easthorpe, Anthony: Gondolatok a műfajról. Ford. Rozgonyi Berenice. In *Tarantino előtt 1. Tömegfilm a nyolcvanas években*. Szerk. Nagy Zsolt. Budapest, Új Mandátum Könyvkiadó, 2000. 45-55.
 24. Uo. 47.
 25. Uo.
 26. Altman, Uo.
 27. Manovich: *Az adatbázis mint szimbolikus forma*
 28. Uo.
 29. Uo.
 30. Manovich: *Az adatbázis mint szimbolikus forma*
 31. Jenkins, Henry: A játéktervezés mint narratív építészet. Ford. Kiss Gábor Zoltán. In *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós. Budapest, Kijarat Kiadó, 2008. 175-192.
 32. Uo. 182.
 33. Az úgy nevezett „interaktív film” legkedveltebb formája, mivel ez a legkézenfekvőbb mód, ami által az interaktivitás miatt szétszabdalt filmszekvenciák értelmet tudnak nyerni – mint „emléknyomok”. Ezeknek nagy része tényleg tipikusan detektívtörténet.
 34. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game: gyakorlatilag más játékosokkal egy hatalmas virtuális térben játszható online szerepjáték.
 35. Uo. 192.
 36. Manovich: *Film mint kulturális interfész*
 37. A monitoron látható minden mozgás, pl. akár az ablakokkal való manipuláció, vagy ugyanígy a virtuális térben való mozgás mozgóképként való rögzítése.
 38. Manovich, Lev: *Navigable Space*, www.manovich.net/DOCS/navigable_space.doc; 2011.03.30. 1.
 39. Kezdetben nevük is „Quake-movie” volt.
 40. Manovich: *Az adatbázis mint szimbolikus forma*
 41. A szempontok teljes listája itt található: <http://www.imdb.com/updates/guide/#basic>; 2011.03.29.
 42. Már csak azért sem, mivel az mp3 formátumú zeneszámok fájlformátumával ellentétben a filmfájlok formátuma nem tartalmaz olyan ID tageket, melyek rögzítenék a film címét, készítőit stb., hiszen ennek értelme sem lenne – egy egész estés filmet általában másfél órán keresztül nézünk, és eközben jó esetben nem történik trackváltás, maximum „tekerccscsere”, aminek az ideje viszont nem feltétlenül esik egybe egy új, elkülöníthető epizód kezdetével. Ez az állítás persze bírálható abból a szempontból, hogy a korai film narratív konvenciói is technikai közegükhöz, lehetőségeikhez, a tekerchosszhoz igazodtak, ennek

megfelelően alakultak ki a ma bevált filmhosszok. Azonban tényleg egy zenei album elkülönülő trackjeihez hasonló, címkézhetően eltérő karakterű, epizodikus szakaszokat a legtöbb filmben nem találunk. Ilyennek leginkább a hangsúlyosan epizodikus felépítésű filmek esetében lenne értelme (például a *Négy szoba* [Four Rooms, r.: Allison Anders, Alexandre Rockwell, Robert Rodriguez, Quentin Tarantino, 1995], a *Csaphiváló* [Living in Oblivion, r.: Tom Dicillo, 1995] vagy a *Füst* [Smoke, r.: Wayne Wang, 1995] című filmek esetében.) vagy tévésorozatoknál.

43. „A keyword is a word (or group of connected words) attached to a title (movie / TV show / short films etc.), used to describe elements of what that title is about.”
<http://www.IMDb.com/updates/guide/keywords>; 2011.03.30.
44. Most (2011.03.30.) éppen új műfajként jelent meg az IMDb-n a díjátadó műsor (Award Show), az erotikus film (Erotica), az életmódmagazinok (Lifestyle) és a szappanopera (Soap Opera).
45. A konkrét dolog alatt én minden olyan dolgot értettem, ami például egy számítógépes játék virtuális világában „object”, azaz fizikailag megjelenő objektumként határozható meg (pl. helyszín, szereplő, tárgy).
46. <http://www.IMDb.com/updates/guide/genres>; 2011.03.30.
47. Altman, uo.
48. Altman, uo.
49. Altman, uo. „Ki vannak-e téve a műfajok az újraértelmezésnek?” c. fejezet
50. Altman, Uo. „Ki vannak-e téve a műfajok az újraértelmezésnek?” c. fejezet
51. Varró Attila A műfajok eredete. *Filmvilág folyóirat*, 2009/12. 13-15.
52. Uo. 13.
53. Uo. 14. Kiemelés az eredetiben
54. Kulcsszópárokra való keresés egyébként a keresés kezdetétől lehetséges, valamint szóra való rákereséstől eltérően lehetőség van a kulcsszavakat kezdőbetű, hosszúság (karakterben megadva – ezek közt számos igen furcsa akad), illetőleg leghasznosabbként, kapcsolódó filmek száma alapján is lekérdezni.
55. Uo. 14.
56. Dragon Zoltán: *James Cameron hadüzenete a filmelméletnek*.
<http://magazin.apertura.hu/uncategorized/james-cameron-haduzenete-a-filmelméletnek/808>;
2011.03.30.

Irodalomjegyzék

Altman, Rick: *Újrafelhasználható csomagolás. Műfaji termékek és az újrafeldolgozási folyamat*. <http://metropolis.org.hu/?pid=16&aid=196>;
2011.03.30.

Bordwell,

David: Érvelés a kognitivizmus mellett. Ford. Borsody Gyöngyi. In *A kortárs filmelmélet útjai*. Szerk. Vajdovich Györgyi. Budapest, Palatinus, 2004. 361-401.

Dragon Zoltán:

A szoftver és a film: a film helye a digitális kultúrában. <http://apertura.hu/2009/tel/dragon>;

2011.03.30.

Dragon Zoltán:

James Cameron hadüzenete a filmelméletnek.

<http://magazin.apertura.hu/uncategorized/james-cameron-haduzenete-a-filmelméletnek/808>;

2011.03.30.

Easthorpe,

Anthony: Gondolatok a műfajról. Ford. Rozgonyi Berenice. In *Tarantino előtt 1. Tömegfilm a nyolcvanas*

években. Szerk. Nagy Zsolt. Budapest, Új Mandátum Könyvkiadó, 2000. 45-55.

Jenkins,

Henry: A játéktervezés mint narratív építészet. Ford. Kiss Gábor Zoltán. In *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és*

szimuláció a digitális médiában. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós.

Budapest, Kijárat Kiadó, 2008. 175-192.

Manovich, Lev:

Az adatbázis mint szimbolikus forma. <http://apertura.hu/2009/osz/manovich>;

2011.03.30.

Manovich, Lev:

A film, mint kulturális interfész. <http://www.c6.hu/metropolis/?pid=16&aid=44>;

2011.03.27.

Manovich, Lev:

Navigable Space. www.manovich.net/DOCS/navigable_space.doc;

2011.03.30.

Nepusz

Tamás: *Reconstructing the structure of*

the world-wide music scene with Last.fm. <http://sixdegrees.hu/last.fm/index.html>;

2010.10.17.)

Varró Attila:

A műfajok eredete. *Filmvilág folyóirat*,

2009/12. 13-15.

Az IMDB

leírása a kulcsszavak helyes használatához:

<http://www.IMDb.com/updates/guide/keywords>

2010.10.20.

Az IMDB

leírása a genre megjelölések helyes használatához:

<http://www.IMDb.com/updates/guide/genres>

2010.10.20.

© Apertúra, 2011. tavasz | www.apertura.hu

webcím: <https://www.apertura.hu/2011/tavasz/gerdelics-mufajok-elemeinek-virtualis-kepe/>

