

TECHNOKRATA MÁGIA

Borbíró András

DIGITÁLIS DELIBÁBOK

Technokrata ideológia és transzcendens világkép egyre szorosabban fonódik össze a népszerű amerikai szuperhősfilmekben és sci-fikben.

Aspirituálisan kiüresedett, digitális eszközökben tobzódó modern fogyasztó öntudatlanul is éhes a mindennapi életéből hiányzó, megismerésen túli élményekre, ám ilyen jellegű tartalmak a hollywoodi filmekben rendre a számítástechnikai virtualitás jegyeivel felruházva és eszközeivel ábrázolva jelennek meg.

Az információs technológiák fejlődésének vágtája olyan mértékben alakította át az elmúlt bő két évtizedben életünk megannyi területét, gyermekkortól tartó tanulástól és mindennapi munkavégzéstől kezdve tömegkommunikáción, médiafogyasztáson, szabadidős elfoglaltságokon át egészen intim szféránk működéséig (párkeresés, személyes problémák és élmények közzététele), hogy azzal se közhelyek és falfirka-bölcsességek, se tudományos-fantasztikus művek nem tudnak lépést tartani.

Gondoljunk bele: a mai harmincasok még a nyugati világban is úgy érték el a félkész kamaszkor-állapotot, hogy a „világháló” szövegek és képek egzotikus, nehezen hozzáférhető, tétova bolhapiaca volt. Az elmúlt évtizedben mobillal a kézben született gyermekek jelentős része ezzel szemben előbb tanulja meg mobilos operációs rendszerek használatát, mint érthetően beszélni, írni. Elsőre talán nem is fogtuk fel, milyen hatalmas a különbség az asztali számítógépek és a mobiltelefonok kínálta

tevékenységek között. Az előbbi elé kell ülni, be kell kapcsolni, sőt még várni is kell rá, az utóbbi pedig időt szakít magának a miénkből, soha nincs kikapcsolva, jelzéseivel és értesítéseivel pedig folyamatos figyelmet igényel.

2017-es felmérések szerint az USA-ban élő felnőtt lakosság naponta három-négy órát használja mobiltelefonját aktívan, de Európa sincs sokkal lemaradva. A nyugati társadalmakban a tizenkét éves gyerekeknek több mint fele aktívan okostelefonozik, és jelentős részük megelőzte már az online létezés miatti kevesebb alvást, elmaradt étkezést, valamint a netezésre fordított idő sikertelen csökkentési kísérletét, röviden: a függőség élményét.

A trendeket nézve nincs lassítás: aki lemarad, kimarad. Egyre fontosabb evolúciós fegyvertény az érintőképernyővel szembe fordítható hüvelykujj, a jövő vagyonos, befolyásos rétege a technokrácia. Vágyaink tárgyai mind elektronikus eszközök (és még el sem jött az élethű szexrobotok kora). Hiszen kinek ne lenne szüksége kétszer annyira sávszélességből, pixelből, vagy más műszaki paramétereiből, ha elérhető? Egy filozófus vagy társadalomtudós szemüvegén át nézve mégis meglepő, milyen készségesen elfogadjuk értékrendünk növekvő műszaki jellegét, miközben láthatatlan, anyagi helyzet és műszaki affinitás által kijelölt hártják

osztják a társadalmat digitális szociálizáltság szerinti rétegekre.

Különösen érdekes megfigyelni a technokrata ideológia felbukkanását a közgondolkodást egyszerre befolyásolni és követni igyekvő azon hollywoodi tömegfilmekben, melyek ettől a gondolkodásmódtól idegen, transzcendens tapasztalatokat vagy természetfeletti jelenségeket dolgoznak fel.

EGY ÚJ VILÁG FURCSA DOKTORA (DOCTOR STRANGE)

Az emberiséget mindig is foglalkoztatta a valóság befolyásolása, cselekvőképességünk érzékszervek és végtagok testi korlátjain túli kiterjesztése. A sámánizmus, boszorkányság, népi babonák és hiedelmek, önjelölt varázstudók vélelmezett varázserije még jellemzően nem azonnali eredményeket ígért, praktikus okokból. A mozgókép születése óta előszeretettel ábrázolja a mágia különböző formáit, legyen szó közvetlen hatásoktól mentes bájolásokról és átkoktól, avagy a filmtrükkök – a közönséget akkor és azóta is rendületlenül lenyűgöző – lehetőségeit tetszés szerinti mértékben kiaknázó alakváltásokról és más természetfeletti fogásokról.



Doctor Strange 2016-ban kapott önálló egész estés filmet a Marvel Studios-tól. A 60-as években indult fantáziadús, pszichedelikus vizuális elemekben bővelkedő képregénysorozat garantálta az elvárt számú CGI-petárdát, ugyanakkor a misztikus ázsiai mester által kinevelt mágus kellő mértékben eltér az olyan, vagyonuk és speciális ruháik által hatalomhoz jutó karakterektől, mint Bruce Wayne és Tony Stark, vagy a spirituális beágyazottság nélküli, ily módon sterilebb erejű Clark Kent és Peter Parker.

A film elején Dr. Stephen Strange-t kirívóan intelligens, arrogáns, Tony Stark playboy zsenijét idéző gazdag idegsebésznek ismerjük meg, aki rendelkezik az emberi agyról a nyugati orvoslás által összegyűjtött minden ismerettel. Mikor azonban autóbalesete elvágja finom kezét igénylő szakmájának gyakorlásától, és kollégái, az Egyesült Államok legjobb agysebészei is csak a vállukat vonogatják, Dr. Strange egyre reménytelenebb gyógyulási lehetőségek után kutat, így hamarosan a Himalája egy eldugott szegletében találja magát.

A labda fel van tehát adva egy kis keleties elmélkedéshez türelemről, alázatról

és az ősök tiszteletéről. A nyugati világ türelmetlenségétől hajtott sebészt nyilván átformálják majd a misztikus tanok és a mély spirituális tartalmat rejtő fizikai edzésterv...

A film azonban hamar eltér e várakozás szerinti ívről. Ennek csak felületes magyarázata a sokadik szuperhősfilmre ellankadó nézői figyelem fenntartása, az eredettörténetek unalomig ismert elemeinek sietős, zanzásított elmesélése. Valójában a film készítőit cseppet sem érdekli jobban a vulgárfilozófia vagy a mágia működésének pontos szisztémája, mint Dr. Strange-t, aki folyamatosan felesel és panaszkodik mestereinek, alázat helyett pedig csupán a mohó kíváncsiság és tudásvágy fűti a titkos tanokat illetően, melyekkel majd a film második felében, átvéve a sötét erők által elcsábított mestere helyét, meg tudja védelmezni a világot.

A látszólagos természetfeletti elemek azonban meglepően egységes szimbólumrendszerre állnak össze, mely nem is eshetne messzebb transzcendens élményektől: az informatikai területére vezető párhuzamok a maguk valójában legfeljebb cyberpunk mű-

vekben bukkanhatnak fel. A főszereplő valódi sorstársa nem Tony Stark, hanem Neo, a felébredt programozó, aki megtanulja meghekkelni a valóságot. A Kamar-Tajban élő szerzetesektől hősünk nem világszemléletet sajátít el – a világ átírására. Visszatekintve régi szakmája is új színezetet nyer: a kizárólag nyugati módszerekben bízó öntelt agysebészből hardveres mérnökké válik, aki a húst már jól ismeri, már csak szoftveres félműveltségét kell kiegészítenie. Miután problémája fizikai szinten megoldódott (a csont beforrt, az idegek újraépültek), csupán szoftveres fejlesztésre van szükség, amennyiben a testben történő adattovábbításra, vezérlésre szolgáló idegek vezetékei kell ügyesebb parancsokat küldenie kezének.

E szimbolikát tovább erősíti a valódi világ műszaki jellegű ábrázolása, melyre a (virtuális gép informatikai fogalmát idéző) Tükördimenzó ad módot. A számítástechnikai architektúrák környezetidegen megjelenését a film elegáns megoldással kerüli el, mely jobban illeszkedik a varázsló archaikus képéhez is: a

„Csupán szoftveres fejlesztésre van szüksége”

(Scott Derrickson: Doctor Strange)



Mátrix fémjelezte, zöld színű nyomtatott áramkörök megjelenésén alapuló dizájn helyett, a *Dark City*-től és az *Eredettől* (*Inception*) kölcsönözve, steampunk látványelemeket használ. Így válnak az épületek, padlófelületek és lépcsősorok precízen összekapcsolódó fogaskerekké, gyilkos óraművé, melyeken a hekker, azaz (William Gibson *Neurománc*-ból kölcsönzött terminológiával) a Művész harcol, játszik.

A hardver (test) és szoftver (lélek) fogalmának különválasztását hangsúlyozza az Asztrálsík létezése is, ahova a testből való kilépéssel jut el az ember (és amely egyúttal gyönyörű pszichedelikus képsorokra is lehetőséget ad). Mint ahogy a szoftver is függetleníthető egy adott hardvertől, úgy Dr. Strange szelleme is végig tudja asszisztálni saját testének visszahozását a klinikai halálból. Ez a virtuális valóság egyúttal olyan vérbeli sci-fik vállaltan szoftveres VR tereit idézi fel, mint a *Mátrix* vagy a *Tron*.

E technokrata mágia leglátványosabb bizonyítéka a téridőnek való parancsolás. Ennek eszközei közé egyaránt beletartoznak a Föld távoli pontjait fizikai hiperlinkként összekötő térkapuk nyitása – melyek valódi világunkra vetítik az internet alapját képező virtuális kapcsolódásokat – és az időutazás, mellyel Dr. Strange végül döntetlenre kényszeríti Dormammut, a Sötét Dimenzió legyőzhetetlenül erős urát. Az időhurok mint patthelyzetet garantáló fogás a végtelen ciklus programozói alaphibáját emeli hősi tétté (mely talán sosem hozott nagyobb szolgálatot az emberiségnek...), és silányítja egyben videójátékos meghalás-újraéledés jelenséggé az emberiség megmentéséért tett krisztusi önfeláldozást.

A film tanulsága így sem szerénységről és hatalmas erők tiszteltéről, sem elmélyült bölcsességről nem szól: azoknak áll az új világ, akik értenek a nyelvén. Dr. Strange eleve ideális hekker volt: számolókapacitása, multitasking képessége (műtét közben popkulturális versengést szít) eddig is legendás volt, kezének sebessége már a film elején fetisizált. Lelki katarzisa nincs se mód, se igény: a kontroll-mániás, önző, barátnőjével egyúttal élni képtelen orvosból kontroll-mániás, önző, egyetlen új barátját elidegenítő varázsló lett.

A digitális varázsvilágban az aktorok már nem a cyberpunk szakadt konzolzsokéi, akik csak próbálják meglo-

vagolni az eseményeket, hogy minél tovább túléljék őket, hanem világmérterű játszmák utilitarista, hataloméhes, különös sebészei.

A TERMÉSZET PROGRAMNYELVE (AVATAR)

Az *Avatar* hőse szintén megnyomorodott, a filmben hangsúlyos módon teljes értékűvé váló férfi, akit ehhez ezúttal technológiai vívmány segít hozzá, méghozzá tudatának áthelyezésével. Az „Avatar projektben” testvére helyét elfoglaló Jake-et egy speciálisan létrehozott ember/Na’vi hibrid lénybe, azaz avatárba költöztetik, hogy segítse a fajok közötti kommunikációt az ember által lakhatatlan Pandora bolygón. Az ép test által újra fellelt szabadság csak a kezdet: a főhős egy új, elfogadóbb, harmonikusabb közösségre, majd a szerelemre is rátalál a Na’vik között, míg végül az emberi hódítók mohóságának, pusztításának következtében virtuálisan felvett fájának oldalára áll.

Az *Avatar* hatalmas költségvetésű, két és fél órás opusza több párhuzamos történetszálon fut. A *Rómeó és Júliát* és *Pocahontast* idéző romantikus dráma, az emberek oldalán megjelenő, sci-fi filmekből jól ismert tudós-katona ellentét, valamint az őslakosok törzsében két alfahím (hősünk és egy tisztavérű Na’vi) között, ellenségesből testvéribé forduló viszony váltakozó mértékű izgalmat és meglepetést kínáló minitörténetek. A film fókusza azonban korunk égető problémáján, ember és természet viszonyán, pontosabban a mohó, önkormányt nem ismerő, pusztító magatartásunkon van.

James Cameron annyira biztosra akart menni az öko-dráma üzenetével, hogy egy teljesen irracionális természetképet alkotott meg. Eme idealizált világban nincs hely a nagy számok törvényének, a kíméletlen szelekciónak, ahol egyedek, csordák, fajok pusztulnak és születnek folyamatosan. Pandora szelencéje nem veszélyes gondolatokat, hanem a gyerekbiztos pecséttel ellátható, nyugalom megzavarására alkalmas képsorokat kerülő állatos dokumentumfilmek világát rejti. A természet nem csíp, harap és rúg, hanem kiszolgál. Legalábbis azokat, akik beszélnek kódnyelvét.

A rendező – aki lehengetően látványosnak szánt filmjével állítása szerint megvárta a szükséges tudású CGI technika kifejlesztését – a bolygó megjelenítésében is maximalista, külsőségeket

túlbecslő beállítottságról tett bizonyosságot. Az ökoszisztéma élőlényei közötti harmóniát olyan hibamentes, abszolút kompatibilitásként ábrázolja, szembe állítva az emberi gépfetiszizmussal és terraformálási habitussal, mely még a műszaki életben is elérhetetlen. A Na’vik hajfonat-szerű csápja nem csak saját fajtársaikkal, de a bolygó faunájának és flórájának más képviselőivel is képes összekapcsolódni, sőt kommunikálni is: így válik irányíthatóvá lószzerű hatásuk és a repüléshez használt sárkánylány. Idomítás, összeszokás, viselkedési minták megtanulása helyett tehát a Na’vik csápjaik végén bimbózó szervek erőszakos egymáshoz csatlakoztatásával hajtának akaratauk alá egy másik lényt. A szerencsétlen módon erőszaktevésre emlékeztető aktus valójában egy elektronikai berendezés adatkábelén át történő feltörésének biológiai megfelelője. De a Na’vik a Lelkek Fáján keresztül még Eywával, a bolygó ökoszisztémáját képviselő lélekkel is képesek kommunikálni. „Turn on, tune in, drop out”, szöveg a pszichedelikus korszak jelszava, de az életfára mint biológiai szerverre rácsatlakozott, eufórikus törzsi tudatorgiaszertartásban részt vevő Na’viknak már ugyanúgy nincs szükségük szerekre a ráhangolódáshoz, mint az interneten keresztül társadalmi életet élő modern embernek. Nehéz technokratább világképet elképzelni, mint amelyben egy bolygó uralkodó létformája egy testrészüket képező, univerzális kábelén keresztül közvetlen kapcsolatba tud lépni istenével, és rajta keresztül az összes többi élőlényvel. Pandora egységes kommunikációs protokollja és interfésze egyszerűen túl szép, hogy igaz legyen.

A cselekmény többi eleme, ha kevésbé látványosan is, de ugyanezen ideológiáról árulkodik. Az ember-Na’vi románc rejtett üzenete, hogy a nemiség egy virtuális vonzalom, mely leszakítható az egyedek testgépének beépített impulzusairól, a minket felgerjesztő hormonokról és fajfenntartó ösztönökről. Ámor nyila nem húsba, hanem szellembe talál, két intelligens tudatot összekapcsoló vonzalom hídja alatt cserélhetőek a faji jellegzetességek.

AZ ÁLOM METAFIZIKÁJA (EREDET)

Christopher Nolan az elmúlt két évtizedben magabiztos szerzői kézjegyekkel dolgozó, de Hollywoodnak is megfelelően képes, megbízható rendezővé avasztált,



kinek Achilles-ina pontosan e két elvárásrendszer közötti folyamatos egyensúlyozás, kompromisszum-keresés.

Az *Eredet* műfajilag nehezen besorolható high-concept filmje két, eltérő jellegű történet-mérsz házasítási kísérlete: kívülről virtuóz műfaji zsonglörködést prezentáló, csavaros akciófilm, melynek mélyén pszichoanalitikai tárgyú dráma lapul.

Az események középpontjában egy olyan eljárás áll, amely során droggal elkábított emberek képesek egymás tudatába belépni. (Az alapötlet Philip K. Dick regényéből, a *Figyel az égből* lehet ismerős, ott még véletlen eseményként.) Egy specialistákból álló csapat ily módon igyekszik behatolni egy elkábított férfi, Robert Fischer tudatába, és elültetni benne az általa örökölt cégbirodalom felosztásának szándékát. Az éltélhető moralitású küldetés sikerénél könnyebb a főhős személyes drámájáért izgulni, melynek tétje: szembe tud-e nézni Cobb a tudattalanjában kísértő halott kedvesével, múltbeli hibájának áldozatával?

Nolan az elmebúvárkodás részleteit szándékosan nem pontosítja, azokat a pergő ritmusú, akciódús cselekmény kiszolgálásának érdekében néhány egyszerű szabályszerűséggel írja le. Az akció megtervezésének és végrehajtásának blazírt, heistfilmes stílusa azonban mérőben idegen az álmos szurreális, időn kívüli világtól. Freud megfigyelése szerint álmainkra jellemző, hogy legerősebb érzelmeink ritkán jelennek meg egyér-

„A tudattalan több rétegén át kell gázoljon”

(Christopher Nolan: *Eredet*)

telműen, a maguk valójában. Gyakorinak találta azt is, hogy látszólag független tényezők távoli, közös jellemzők alapján álmainkban összekapcsolódnak.

Csak hogy az akciójelenetektől fulladó, megalomán cselekmény a szereplők tudattalanjának több rétegén is át kell gázoljon, mire Mr. Fischer eljuthat manuális pszichoanalízissel kikényszerített katarziséhoz, Cobb pedig szembenézhet múltjával. Az ehhez a tempóhoz szükséges egyszerű szabályok a pszichés folyamatok steril, mérnöki megvalósítását igénylik. Az *Eredet* világában nincs se hely, se idő elfojtott frusztrációkra, fogalmi helyettesítésekre, zavaros emléktöredékekre. Az agy redős labirintus helyett hagymaszerkezet egymásra boruló rétegeiből áll, hogy kiszolgálja az akció végrehajtásának három színre komponált effektparádéját.

Eközben pedig sorjáznak a műszaki, informatikai ihletettséggű szimbólumok. Legmélyebb titkaink elrejtési mechanizmusát kóddal nyitható széf jelképezi, csak elég mélyre kell küzdenie magát a behatolónak (síléces kommandósokat lövöldözve) a bedrogozott célszemély agyában. A hőseinket felébresztő „rúgások” kritikus időzítésének heistfilmes hatáseleme az emberi tudat másodpercre kiszámítható, órajelvezérelt működését sugallja, és bináris eredmény hoz (teljes siker vagy teljes kudarc). A tudat védekező mechanizmusai pedig egy az egyben

megfelelnek a Mátrix személytelen, legyőzhetetlen, csak programként létező ügynökseregének.

Neo még felébredni próbált gépi álmanak mélyéről, Cobb és csapata pedig ellenkező irányba mozogva precíz óraműre bukkan az emberi tudat mélyén.

A példaként kiválasztott népszerű hollywoodi zsánere filmekben – az uralkodó technokrata ideológia lenyomatai mellett – hasonlóságok is megfigyelhetők. A háromból kettőben a főhős motivációját testi fogyatékosága, harmadikban maradandó lelki sérülése jelenti, a gyógyulást pedig minden esetben technológiai jellegű folyamatok teszik lehetővé, melyek test és tudat szétválaszthatóságán, illetve utóbbinak informatikai jellegű módosításán alapulnak. A test hardvere javítható, a tudat szoftverre átírható.

Amint a képkalkotó eszközök piaci megapixel-versenye sokszor elfed fontosabb, de kevésbé számszerűsíthető jellemzőket (mint például az optika minősége), úgy az emberi létezés egyes aspektusairól szerzett megfigyeléseink is gyakran elsőbbséget adnak a vásznon látványos, számszerűsíthető, a „homo informaticus” számára azonnali fogyasztásra kész fogalmaknak és hatáselemeknek. Szerző legyen a talpán, aki – fenyegető bevételi adatoktól és nézőszámoktól nem rettenve – megpróbál a lelkiileg és szellemileg kiéhezettett emberhez szólni a túltáplált fogyasztó helyett. •