

VIRTUÁLIS VALÓSÁG ÉS DOKUMENTUMFILM // BARKÓCZI JANKA

BAZIN ÁLMA



A MOZI EVOLÚCIÓJA A VALÓSÁG LEGTELJESEBB SZIMULÁCIÓJA FELÉ TART.

A legendás francia filmkritikus, André Bazin 1946-ban foglalkozott először a „totális mozi mítoszával” egy esszében, melyet Georges Sadoul korai filmtörténetet tárgyaló kötete kapcsán írt. Bazin szerint a mozgókép feltalálása és fejlődése szervesen illeszkedik abba a technikatörténeti folyamatba, melynek célja a valóság lehető legteljesebb mechanikai reprodukciója. Úgy véli, hogy az egyelőre nem létező, de a jövőben kifejlesztendő megoldás alkalmas lesz arra, hogy a világot saját képében, mindenféle művészi interpretációtól mentesen, de a visszafordíthatatlan időt kijátszva mutassa be. Ebben az értelemben a film előtti korszak kísérletei, valamint a némafilm és a hangosfilm is csak egy-egy állomás a totális mozi felé vezető úton, néhány apró lépés, melyek segítségével a mítoszból előbb-utóbb realitás válik.

Bazin víziója évtizedeken keresztül inkább gondolat kísérletnek tűnt, azonban az 1990-es években felgyorsuló digitális átalakulás olyan távlatokat nyitott, amelyek miatt ma egyre többen idézik a film evolúciójáról szóló szavakat. A bazini álom legközvetlenebb örököse a „Virtuális Valóság” (Virtual Reality, VR) technológiája, mely a 2010-es évekre olyan fejlettségi szintet ért el, hogy szinte berobbant a filmkultúrába. Ugyan a VR ma még közel sem elérhető a nagy tömegek számára, pozíciói mindenhol erősödnek, és a legnagyobb filmes fórumokon lassan presztízskérdéssé válik a legfrissebb trendek bemutatása. 2017-ben a Vencei Filmfesztivál szervezői hirdettek először nemzetközi VR versenyprogra-

mot, de az utóbbi években különösen izgalmassá vált a csúcstechnológia iránt fogékony Tribeca Filmfesztivál *Virtual Arcade* és *Cinema360* összeállítás, vagy éppen a Sundance *New Frontier* válogatása, ahol a Facebook tulajdonában álló, piacvezető Oculus cég rendszeresen bemutatja az újjításait. A legérdekesebb projekteket látva úgy tűnik, hogy a VR egyelőre a valósággal minél közvetlenebb kapcsolatot kereső dokumentumfilm-fesztiválok számára jelenti a legnagyobb inspirációt, ezért nem véletlen, hogy a jihlavai fesztivál, a DOK Leipzig vagy éppen az amszterdami IDFA kínálatában mind erősebben jelenik meg. Kétségtelen, hogy a VR és a dokumentarista műfajok összekapcsolódása már csak definíció szerint is hatalmas lehetőségeket rejt, azonban ezzel egy időben számtalan kérdést is felvet. Hogyan változik a digitális eszközök alkalmazásával a valóság és a műalkotás kapcsolata? Milyen viszonyban állnak a VR alkotások a dokumentarizmus korábbi formáival, és hol helyezhetők el ezek a dokumentumfilm tágabb történetén belül? Hogyan alakítja át a filmalkotás folyamatát és a filmnézést az új technológia? Kik és milyen célra használhatják ezt a megoldást, milyen a VR jövőjével kapcsolatos optimista forgatókönyv, és milyen a legrosszabb lehetséges változat?

AZ EMPÁTIAGÉP

A VR fogalma valójában nem egyetlen technológiát jelöl, hiszen minden olyan megoldás ide tartozik, mely az erre kifejlesztett szimulációs multimédia eszközök – például látványosi-

sak, szemüveg, kesztyű – segítségével immerzív élményt nyújt a néző számára. Legnépszerűbb formái a 360 fokos videók, melyek szférikusán képezik le a környezetet, a CGI segítségével létrehozott élmény, illetve azok az alkalmazások, melyek letapogatják, majd reprodukálják a valóság helyszíneit a három dimenziót egyszerre rögzítő „volumetric capture”, fotogrammetria és egyéb szkennelési technikák segítségével. A különböző fejlesztésekben közös, hogy felerősítik a szubjektív érzékelést, elhelyezik a virtuális térben a nézőt, aki különböző mértékben, de mindenképpen aktivizálódik. Egyes esetekben rögzített pozícióban van, de körülnézhet az őt körülvevő világban, máskor elmozdulhat és önállóan fedezheti fel a környezetét, interaktívabb projekteknél pedig akár döntéseket is hozhat és maga alakíthatja a virtuális teret. A bevonódást segíti, hogy a látvány, a hagyományos filmtől eltérően, nincs keretbe, az igazi valóság eltűnik mint viszonyítási alap, és az élmény egészen közvetlenül veszi igénybe az érzékszerveket. A valósághoz való viszony vizsgálata a virtuális valóság kulcskérdése, mely Ivan Sutherland első háromdimenziós élményt kínál, fejre szerelhető eszközének (HMD) bemutatásakor 1968-ban, majd a nyolcvanas-kilencvenes évek intenzív kísérletezési fázisában is alapvetőnek bizonyult. A VR kifejezést Jaron Lanier alkotta meg 1987-ben. A technológia ebben az időben még elsősorban szimulátorokban, katonai és orvosi területen, az ezredforduló után a New York Times és a BBC aktív részvételével, többek között a tényfeltáró újságírás speciális, immerzív formájaként jelent meg. A filmeket ezen kívül sikeresen használták bűnügyek rekonstrukciójában, és olyan terápiák során, ahol különböző traumák feldolgozása, esetleg fóbák kezelése volt a cél. A pszichológiai-érzelmi aspektus a dokumentarista alkalmazásban is különösen nagy szerepet kap, ennek működése talán a legfontosabb különbség a hagyományos, kétdimenziós filmélményhez képest.

Chris Milk rendező, akinek karrierje zenés klipekkel indult, de a 2000-es évektől a VR egyik legprogresszívabb mesterének számít, 2015-ben egy nagyhatású TED előadásban hívta fel

a figyelmet arra, hogy a technológia milyen intenzív átlényegülést kíván a felhasználótól. Az ENSZ támogatásával Gabo Arorával elkészítette a *Felhők Sidra felett* című filmjét, mely egy jordániai szír menekülttáborban élő 12 éves kislányt mutatott be. Az alkotást elvitte a davosi Világgazdasági Fórumra, ahol levetítette az ott résztvevő döntéshozóknak, akik a VR szemüveg segítségével 360 fokban ismerhették meg a táborlakók kilátástalan helyzetét. Milk szerint ez az élmény a virtuális jelenlét élményén és a személyes érintettség érzésén keresztül mélyebb azonosulásra készítette őket, mint ha ugyanennek a történetnek a hagyományos verzióját nézték volna meg, ami a döntéseikre is hatással volt. A VR ebben a formában a dokumentáló funkció mellett fontos kommunikációs és meggyőző eszközzé vált, ami a jövőre nézve komoly lehetőségeket ígér, de nagy felelősséggel is jár.

VEKTOR VR

A nemzetközi trendhez felzárkózva, 2019-ben a budapesti Verzió Nemzetközi Emberi Jogi Dokumentumfilm Fesztivál is saját VR programot hirdetett. Az összeállítás kurátorai, Bakk Ágnes Karolina és Szabó András, kilenc alkotást mutattak be, melyeket a Trafó pincseszintjén berendezett VR szobában, profi körülmények között próbálhattak ki a látogatók. A filmekben a VR különböző technológiai jelentek meg, melyek az interaktivitás eltérő fokán vonták be a nézőt. Az „empátiagép” funkció igen erős volt Gayatri Parameswaran *Otthon a háború után* (2018) című filmjében, mely az Iszlám Állam uralma alól felszabadult Fallúdzsa városába vitte el a nézőt. A romokban heverő városban Ahmaied, egy sok tragédiát megélt családapa vezetett körben a házában, miközben a közösség szenvedéseiről mesélt. A dráma, a depresszió és az újrakezdés terhe miatt érzett szorongás gyorsan átragadt a nézőre, aki a kopott, és talán aláaknázott szobák között barangolva hiába kereste a tényleges és az elvont értelemben vett ki-

utat. Hasonlóan erős érzelmeket keltett *A szabadság kódja: 1991* (Andrius Lekavičius, 2019) című film, mely a vilniusi tévétoronynál történt vérengzés kapcsán súlyos etikai döntések meghozatalára kényszerítette a látogatót. Itt a néző maga is dokumentátorként, videós újságíróként került a helyzetbe, majd döntenie kellett arról, hogyan maradjon külső (a VR szempontjából belső) megfigyelő, és felvételeivel dokumentálja az eseményeket, vagy inkább segítsen a sebesülteknek. Békésebb, felfedező élményt nyújtott a Jeruzsálemről készült *Szent Város VR* (Nimrod Shanit, 2019), a *Vorzogori körpanoráma* (Georgy Molodtsov, 2016), valamint a *Bajkál-tó: tudomány és szellem* (Georgy Molodtsov, 2018), melyek rámutattak a virtuális valóság játékos, ismeretterjesztő potenciáljára. Ezt a megközelítést erős hangdimenzióval egészítette ki a *-22.7°C* (Jan Kounen, 2019) című film, mely a sarkkör hangjaira építve idézte meg a kevesek által ismert, misztikus, jégbe zárt világot. A programban szerepelt Benoit Felici *Igazi másolat* (*The Real Thing*, 2018) című 16 perces munkája is, mely azonban már jóval több volt egyszerű útifilmnél. Ez a film néhány

„Traumák feldolgozása, fóbiák kezelése a cél”

(Gayatri Parameswaran: Otthon a háború után)

kínai nagyvárosba vitte el a nézőt, melyekben teljes kerületek épültek fel a világ híres helyeinek másola-

taként. A bizarr és mégis lenyűgöző bátorsággal felépített kínai Párizsban főként magasodott az Eiffel-torony, a Tower Bridge árnyékában lelkesen fényképészkedtek a jegyespárok, és ha kedvünk támadt, Velence hídjairól pillanthattunk le a csatornák hullámaiba. A kínai hamisítvány-városokban minden ugyanolyan volt, mint a valóságban, de mégsem, ami nemcsak az eredeti és a másolat törékeny viszonyára, de a VR által ilyenformán megduplázott, sőt, ezúttal megtriplázott valóság csalafinta természetére is ráirányította a figyelmet.

Fikció és dokumentumfilm határán egyensúlyozott a válogatás legkülönlegesebb darabja, Jacek Nagtowski *Suttogások* című munkája, mely a világot dokumentáló funkciótól határozott lépést tett a szerzői beszédmód kialakítása felé. A lírai film a világtól elzárt, lengyel-ukrán határmenti településen élő gyógyítók munkáját, a hit és a hiedelmek gesztusait mutatta be. A mű bepillantást kínált egy mélyen spirituális, természetközeli közösség mindennapjaiba, melynek valóságos és virtuális törvényeihez a néző is ösztönösen alkalmazkodott. Bazin elképzelését az élet legteljesebb illúzióját nyújtó filmről itt, akárcsak a többi esetben, a néző jelenléte hitelesítette, aki a virtuális valóságot az adott pillanatban a megismerés leghitelesebb eszközeként fogadta el. •

