

EGYÜTT A NETEN

Képközösség

BORBÍRÓ ANDRÁS

**DIGITÁLIS MÉDIAFOGYASZTÁSUNK IGEN KÖTETLEN, A NÉZŐK MÉGIS ÖNKÉNT VÁL-
LALNAK TÉR- ÉS IDŐBELI KORLÁTOKAT A KÖZÖSSÉGI ÉLMÉNYEKÉRT CSERÉBE.**

Könnyen érezhetjük úgy ma, hogy annál nehezebb másokhoz lelkileg közel kerülni, minél szorosabban fizikai közelségbe kényszerít hozzájuk szűkölő életterünk. Sok műalkotás feldolgozta ezt a jellegzetesen nagyvárosi érzést, gondoljunk Edward Hopper festményeire, Jarmusch félszeg, nehezen kötődő hőseire, társkereső témájú sitcomokra, vagy éppen disztópikus scifik élesebb, allegorikus képeire, például a *Mátrix* kapszula-mezőjére, bennük virtuális életüket álmódó emberekkel, Terry Gilliam nyomasztó jövőképeire (*Brazil*, *A zéró elmélet*), vagy éppen a *Black Mirror* antológia hőseinek digitális technológiákban fuldokló magányára.

Életünk más területeihez hasonlóan a mozgókép-fogyasztást is úgy formálta át a technikai fejlődés, hogy kényelmi funkciókért és nagyobb szabadságért a közösségi élmény csökkenésével fizettünk. A tévé a mozihoz hasonlóan még rendelkezett a műsorhoz igazodás időbeli korlátával, de a filmnézés már helyileg kötetlenné vált. Az adathordozók (VHS, DVD) és a digitális hozzáférés (legális és illegális letöltés, streaming szolgáltatók) megjelenésével megkaptuk az időbeli szabadságot, és a választék is igen széles, cserébe kisebb körben vagy egyedül nézünk filmeket. (Tavaly óta a helyzetten még tovább rontott az embereket otthonukba száműző koronavírus.) Két évtizede még hihetetlennek számított mai szabadságunk abban, hogy mikor, mit és milyen körülmények között nézünk meg, mégis úgy tűnik, hiányoljuk a régi kötöttségeket azok közösségépítő hatásai miatt, hiszen ezek többféle formában újra felbukkanni látszanak. Évmilliók formálta szociális ösztöne-

inket nem irthatja ki néhány évszázad technikai változása, akármilyen alaposan is átforgalmazta életterünket.

A moziba járás mindig is remek társas programot jelentett, de amíg a tévékészülék birtoklása nem volt mindenki számára könnyen elérhető, addig szomszédok és családok összegyűlésének gyakori oka volt. A *Terminátor* remek geggel mutat rá a tévé jelentőségére: a romok között kuporgó nézők arcán fény villózik, a tévédobozban adás helyett azonban tűz lobog. A tévé illemtana lazább, mint a mozié: a legtöbb társaságban belefér egy-egy humoros vagy kritikus megjegyzés, cselekményre vonatkozó kérdés. De a mozivetítés során történő „nézői interakció” sem csupán zavaró, otthoni filmnézéssel kivédhető tényezőnek tekinthető, hanem egy médium egyedi jellemzőjének is, amelyből erény kovácsolható – mint ahogy a nézői részvételre erősen építő *Rocky Horror Picture Show* kultikus éjjeli vetítése in a rajongóbázis teszi évtizedek óta.

Erre a figyelmet megosztó, cserébe csak a beavatottaknak érthető vicceket és utalásokat kínáló, így közösséget kovácsoló jellegre építenek azon sorozatok, melyek a váratlan fordulatokat annyira megbízhatóan szállítják, hogy azokra (konkrétumok nélkül) paradox módon egyenesen számítani lehet. Ilyen volt például a *Trónok harca* sorozat, melyet az Egyesült Államokban az emberek tömött kocsmákban néztek, a látottakra együtt, egy időben és helyen reagálva. E fordulatok egyszerre növelték a belső közösséget, gerjesztették a nézői várakozásokat („Láttad már az új epizódot?”), ráadásul egy netes trendnek, a „reakció videóknak”

köszönhetően azok is részt vehettek a színpadias gesztusok exhibicionista előadásában, akik otthon nézték a sorozatot. (A YouTube-on a „red wedding reaction” keresőkifejezés bő tízezer találatot ad.) A néző így részben maga is előadóművésszé válik, visszahatva a sorozatot követő közösségére.

Nem csak a nézőszámért versengő, fősodorbeli sorozatok körül alakulnak ki hasonló jelenségek, a kultfilmek rajongói ráadásul eleve vevők a szertartásos együtt nézésre. A *Twin Peaks* harmadik évadának epizódonkénti sugárzását nagy érdeklődés övezte 2017-ben, a friss epizódokat pedig a beszámolók szerint sokan nézték baráti körben, meggyes pite és kávé fogyasztásával tisztelegve Cooper ügynök előtt.

A karanténidőszak életre hívta a társasági filmnézés online formáját is. Jelen írás szerzője is kipróbálta ezt, úgy a film utólagos megtárgyalásával, mint könnyedebb filmek (tucatszor látott Bud Spencer-Terence Hill vígjáték) esetén chates, vagy épp élő hanghívas kommentálással. Hogy ez nem csak egy szűk baráti kör hóbortja volt, jelzi, hogy egy ismert amerikai műfaji filmes portál, a Birth.Movies.Death saját olvasóival is szervezett hasonlót, előben begépelte hozzászólási lehetőséggel (2020 márciusában), szintén egy lazább művel (*Verotika*). Mivel ma a neten a kínálat villámgyorsan követi a keresletet, már meg is jelent a Google Chrome böngésző kínálatában egy Netflix Party nevű plugin, mely megkönnyíti egy adott film különböző helyszínen és készüléken egyszerre történő elindítását, és rögtön chat felületet is kínál.

A mozik adottságaik miatt nehezebben tudnak alkalmazkodni a karanténidőszak igényeihez. Egy magyar forgalmazónak azonban szellemes ötlete támadt: az online vetítések előtt egy szokásosnál aktívabb, virtuális mozielőterként üzemelő chatszobát üzemeltet a nézőknek (Soós Tamás Dénes: „A mozikkal együtt sírunk, együtt nevetünk” Filmvilág, 2020/6.).

Az önként vállalt idő- és térbeli kötöttség a tágabban értelmezett mozgóképes médiumokban is megjelent. Travis Scott rapper kultúrtörténetet írt, mikor a *Fortnite* nevű (eredetileg különböző lövöldözős játékmódokat kínáló) online videójátékon belül prezentált, negyedórás, *Astronomical*



című koncertjét 12 millió résztvevő előtt tartotta meg, sokszorosan túllépve az e felületen először fellépő Marshmello tavalyi számait. A közönség a show látványos effektparádáját (mely a *Tron* neoncső-vizuálját és a *2001 Űrodüsszeia* trip-jelenetét is megidézte) nyilván nem tudta befolyásolni, de avatárjaik öltözete és mozdulatai által aktívan részt vehettek a koncerten. Az össznépi jelenlétre vágyók a koncertélményt a „turné” következő napjain bepótolhatták, de annak így is fontos jellemzője volt időhöz és (virtuális) helyhez kötöttsége. Figyelemre méltó az esemény azért is, mert egy harci játékokra kitalált szoftvert a közönség készségesen használt békés szórakozás céljára. Az üzemeltető cég az igényekre további társas funkciók és programok ígéretével válaszolt, melyek által a videójáték idővel egyfajta alternatív *Second Life*-fá válhat.

Még több magyarázatot igénylő médiafelületet jelent a Twitch, melynek tartalomgyártói igazán 21. századi jelenségek: a stand-up komikus,

„Az online térben is társas lény marad”

(David Slade: *Black Mirror*: *Bandersnatch* – Fionn Whitehead)

a sportkommentátor és a médiaceleb szerep keverékei, a Twitch „streamernek” vagy „broadcasternek” (közvetítő) hívja őket. Sok órák élő műsorokban vagy maguk játszanak egy játékkal, vagy pusztán szemléli egy e-sport, azaz online csapatjátékcmeccsnek, de mindenképpen hozzáértően és szórakoztatón kell kommentálniuk azt. A platformnak négymillió regisztrált streamerje van, melyből egy adott pillanatban átlagosan ötvenezer közvetít, őket másfél millióan nézik, havonta összesen bő százmillióan (elképesztő számok!). A nézők ezúttal is aktív résztvevők, hiszen élőben beírt hozzászólásaik a képernyő oldalán pörögnek, a szerencsésebbek pedig még a körülrajongott streamerek pillanatnyi figyelmét és reakcióját is elérhetik, hasonlóan egy stúdióban felvett showműsorhoz. Ezek megemlézése nem véletlen: mára a Twitch annyira népszerű felületté vált, hogy híres éjszakai show műsorvezetők is elkezdtek videójáték-kommentálós szegmenseket szerepeltetni (például Conan O'Brien vagy Jimmy Fallon).

A karantén elszigetelő hatása ellen küzdő, online közösségi élményt kínálnak az USA egyes szabaduló szobái is. Ezen néhány szabányi térben kiépített játékok eredetileg éppen tökéletesen offline jellegük miatt csábítóak fokozódóan digitális korunkban, hiszen valódi társasági együttlétet és fizikai cselekvések lehetőségét (megfogható, megnyomható, kinyitható stb. dolgok tömege) kínálták. A koronavírusra egyes szabadulósobák úgy reagáltak, hogy a játékosok jelenlétét egy munkatársukra szerelt okostelefonnal és arra indított élő videóhívással pótolták. „Avatárjukat” a csapat tagjai szóbeli parancsokkal irányíthatják. Az élmény az eredetinel így ugyan szegényebb lesz, de e botcsinálta VR technológia révén mégis létrejön az online térben, sőt egy újfajta, emberek közti interakcióval (a jelenlévő munkatárs minden bizonnyal komikus sok személyes irányítása) bővül. Sőt a beszámolók szerint, mivel egyszerre mindannyian ugyanazon információkat látják (míg normál esetben sokszor nem fér oda az összes játékos ugyanazon tárgy köré), ráadásul egymás arcát is végig látják, és egymás hangját is jobban hallják, az együttlét érzete e szempontból még intenzívebb is.

A videójátékok világába tett fél lépésnyi kitéréssel pedig az egy tévé segítségével többen játszható interaktív filmek említhetők. Az élszereplős interaktív filmekben (*Black Mirror: Bandersnatch*, a Wales Interactive stúdió művei) egy néző hozza meg a főhős fontosabb döntéseit a kontroller segítségével, bár élőben más jelenlevők is hozzászólhatnak. A *Hidden Agenda* videójáték e szituációt már mobilos app-el oldja meg, így a jelenlevők demokratikus szavazata dönt, a *Man of Medan*ban pedig mindenki egy adott szereplő tetteit befolyásolhatja a filmszerű játék során.

•
Van igazsága a borúlátóknak, akik a digitális technológiák (és jelenleg a koronavírus) személyes kapcsolatokat erodáló hatására panaszkodnak, és a mozi visszazorulását siratják. Ám érdemes meglátni azt is, hogy eközben ősi közösségi igényeinket a virtualitás sem képes eltüntetni, azokat folyamatosan új módokon, új lehetőségek segítségével éljük meg. Az ember az online térben is társas lény maradt. •