

H. NAGY PÉTER

# Hangrobbanások a mesterséges végtelenben

A Blade Runner(ek) érzéki tájai<sup>1</sup>

1 A tanulmány a dunszt.sk felkérésére született. A gondolatmenetet itt-ott kibővítettem, feltüntettem a forrásokat. Az eredeti változat bő képanyaggal megtekinthető itt: <https://dunszt.sk/2017/10/23/a-blade-runnerek-erzeki-tajai/>

2 Scott BUKATMAN, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Duke University Press, Durham and London, 1993, 137.

3 Scott BUKATMAN, *Blade Runner*, British Film Institute, London, 1997.

1982 az egyik legfontosabb évszám a filmtörténetben. (Nekünk itt most – egy gondolatmenet erejéig – a legfontosabb.) Ekkor került a mozikba a *Tron*, a *Videodrome* és a *Blade Runner* (*Szárnyas fejedvadász*). A *Tron* a számítógépes grafika és a történetmesélés automatikus összekapcsolására épül, a *Videodrom* durva biohorrorként az emberi test medializálására helyezi a hangsúlyt, a *Blade Runner* pedig komplex anyagként megkérdőjelezi az ember és a gép különbségének stabilitását. Mindhárom tehát – más-más megközelítésben – a technológiával és a médiumok anyagszerű világával szembesít. Emellett – Scott Bukatman szerint – ez a három film alakította ki a William Gibson előtti (proto)cyberpunk esztétika techno-szürreális narratív stratégiáit.<sup>2</sup>

Ezután a virtuális terek alkalmazásának széles spektruma bontakozott ki a filmgyártásban. Ugyanakkor egyre több olyan mű született, amely magára a virtualitásra, a mediatításra, a szimulációra is reflektál. Ez a kérdéssírány a cyberfilmeknek köszönhetően óriási népszerűsége telt szert (pl. *Mátrix*), közben a CGI technológia soha nem látott világok virtuális megjelenítését tette lehetővé. Ebben a kontextusban vált különösen fontossá egy olyan jelenség, amely a filmekben belüli valóságot és fikciót az interpenetráció, azaz a kölcsönös áthatás jegyében kezdte el működtetni.

A Ridley Scott rendezte *Blade Runner* látványvilága egyedülálló ebben a folyamatban, minden idők egyik legnagyobb hatású filmes dizájnjára. Los Angeles átmediatizált városképe (és fraktálgeográfiája) fogalom-má vált a filmtörténetben és a kultúratudományban; a sajátos dinamika pedig az érzékiség felől újította meg a science fiction film dramaturgiáját. Vangelis zenéje tökéletesen illeszkedik a mű hangulatszabályzó rendszerébe, az atmoszféra kialakítása és az érzelmek felkeltése remekül passzol a közvetítő közeg vizuális elemeihez, a noir látványterekhez.

A filmről rengeteg tanulmány született, külföldi példaként Scott Bukatman *Blade Runner* című könyvét említeném,<sup>3</sup> a magyar nyelvű szakirodalomból kiemelkedik Bényei Tamás *Az utolsó krimi* című munkája, amely ugyan a film alapjául szolgáló Dick-regényről szól, az állítások többsége azonban átvihető a filmre, amennyiben a történetre, a krimi hagyományára és a szereplői identitásra koncentrálunk.<sup>4</sup> Bár nem szaktanulmány, de esszéként nagyon élvezetes olvasmány Tillmann J. A. *Orcus neontüze*ben című írása, amely a *Blade Runner*



és William Blake költészete (pl. *America – a prophecy* c. verse) kapcsán fogalmaz meg emlékezetes állításokat.<sup>5</sup>

A cselekményből egy olyan mozzanatot emelnék ki, amely a folytatás szempontjából is lényeges lesz, de alapvetően nem a történet részleteiről lesz szó. A mesterséges és a természetes létezők közti párhuzamok és differenciák játéka folyamatosan átszővi a mű cselekményét, lépten-nyomon előkerül a párbeszédekben, felbukkan a szereplők tudatában. Hogy miképpen lehet különbséget tenni az eredeti és a másolat, ember és android között, annak egyik figyelemre méltó példája a Voight-Kampff Empátia-teszt, melynek segítségével ki lehet mutatni a szimulált reakciókat, az álemlékeket és az érzelmi sivárságot.

A replikánsok leleplezésére, a mesterséges emlékezet kimutatására szolgáló eljárás a Turing-tesztre utal, az eredmény, a stabil különbség android és ember között azonban folyamatosan átíródik a film során, a tételezett határ mobilizálódik. Még ha az empátia szintjei lehetővé teszik is az emberi és a mesterséges tudat szétválasztását, folyamatos paradoxonokhoz vezetnek az emberi elmében. Ugyanis „A Turing-tesztben az úgynevezett ember egybeesik a szimulációjával.”<sup>6</sup> Ezt a cselekmény által közvetített szituációt példaértékűen keresztezi a képi retorika, mely a főszereplő identitását teszi kockára. Bukatman szerint azt a kérdést, hogy Deckard vajon android-e, az internetkultúrában többször tették fel, mint azt, hogy Isten létezik-e. Bényei is arra futtatja ki gondolatmenetét, hogy emberré nem a bizonyosság tesz, hanem az emberi identitásra vonatkozó kétely. A dilemmára kétféle válasz adható.

Ha csak a történetre koncentrálunk, a folyamatos átrendeződés ellenére sem lesz kérdéses, hogy Deckard ember. (Nevének hangképlete mintha Descartes nevét visszhangozná; a francia filozófus anno magabiztosan tett különbséget ember és gép között, az ész egyetemességére hivatkozva.) A képi retorika alapján azonban máshogy is összerakható a nyomozó identitása (a rendezői változatban). A Deckard tudatához hozzárendelt egyszarvú képe ugyanis a film végén visszatér a kopó által hajtogatott origami formájában, s ez bizony megengedi azt az értelmezést, hogy a kopó ezt azért hajtogatja, mert ismeri Deckard emlékeit (az egyszarvú képe implantált álom), ami ezáltal mesterségesként lepleződik le, vagyis a nyomozó is android.<sup>7</sup>

Nem feltétlenül kell azonban stabilizálnunk egyik jelentést sem, könnyen lehet ugyanis, hogy ami lényeges, az éppen maga az eldönthetetlenség. Mely duplikáció tehát a médium anyagosságának és a közvetített cselekménynek a széttartásából következik. Ez kábé az a megoldás, amelyhez később az *Eredet* című produkció (illetve Christopher Nolan) folyamodik, amikor a film végén nem látjuk, hogy eldőlt-e a csiga, de érzékelhetővé válik az Escher-tér hurokrendszere. A *Blade Runner* ezzel az eldöntetlenséggel megnyitja a mű világát a néző felé, hiszen a bizonytalanság azzal keletkezik, hogy látjuk mindkét rendszert; ahogy az *Eredet* is elhinti a nézőben, hogy a világa talán egy álom. De ehhez egyszerre kell érzékelnünk a történetet és a közvetítőrendszer anyagosságát.

4 BÉNYEI Tamás, *Az utolsó krimi* = Philip K. DICK, *Álmodnak-e az androidok elektronikus bárányokkal?*, Agave, Budapest, 2005, 183–199.

5 TILLMANN J. A., *Orcus neontüzeben* (A *Blade Runner* kapcsán) = DICK, *I. m.*, 206–218.

6 Friedrich KRITTLER, *Gramofon – film – írógép. Előszó*, ford. TÓTH-CZIFRA Júlia, Prae, 2014/4., 92.

7 Vö. BUKATMAN, *I. m.*, 80–83. A szerző szerint az unikornis inkább metaforikusan értendő, a Rachaelt jelölő archetípus lehet, ami a ló és az egyszarvú különbségét az ember és az android kettőségeként prezentálja. Bukatman kérdése arra irányul, hogy ha Deckard android, akkor a történetének elveszik a morális tartalma. Mindezzel egyet lehet érteni, a film képi retorikája azonban alááshatja ezt az értelmezést is, és pontosan az etikai dimenziót siklatja ki. De menjünk tovább...

Ebből a pár szempontból közelíteném meg a *Blade Runner 2049* működését. A Denis Villeneuve rendezte folytatás hatástörténeti játékba kezd Ridley Scott klasszikusával, de úgy, hogy több ponton az 1982 óta eltelt időszakban termelődő kérdésirányok némelyikére is reflektál. Kettőt érdemes gyorsan megemlíteni. Az egyik a sci-fi-irodalom hagyományában keletkezett kérdés, mely szerint a mesterséges ember meddsége olyan tényező, amely gátolja a replikánsok evolúciójának beindulását, és ezzel a két entitás közti határ biztosítéka lenne. Sok más jelenség már eltörölte ezt a határt (az empátia és hiánya között éppen a *Blade Runner* alapjául szolgáló Dick-regény), ezért ezzel a biológiai korláttal több műben is találkozhatunk.

Ezek közül az egyik Paolo Bacigalupi *A felhúzhatós lány* című biopunk alkotása. A címszereplő egy génehekkelt ember, akinek a viselkedése a tervezettség és a kiszámíthatóság jegyeit mutatja (pl. engedelmes, mint egy kutya), de olyan rejtett tulajdonságai is vannak, melyek időnként előtörnek, felpörögnek (gyors reakciók, gyilkolási hajlam). Emikó meddő; mivel a bőrén csak apró pórusok vannak, lépten-nyomon túlhevül; felhúzhatós-baba-mozgása elárulja mesterséges mivoltát (ezért a helyiek démonként tekintenek rá); ugyanakkor gyönyörű. A regény narrátora így foglalja össze a helyzetet: „A felhúzhatósoknak nincs lelkük. De nagyon szépek.”

Bacigalupi műve azonban itt nem áll meg. A regény végén a legprofibb génehkker, Gibbons találkozik Emikóval, és felvillantja neki, hogy a felhúzhatósok következő generációját termékennyé teheti, ehhez elegendő a lány egyetlen hajszála. A szerző tehát kilátásba helyez egy olyan újragondolt történetet, amelyben a rippelt DNS-sel előállított új ember kiszoríthatja a régit. A műben tehát elmozdulás történik a szóban forgó holtpontról, melynek irányát a *Blade Runner* folytatása is követi. A fikció szerint amennyiben a replikánsok valóban képesek utódot nemzeni, emberibbek lehetnek az embernél, ami az oppozíció újabb átfordítását eredményezi. A *Blade Runner 2049* tehát innen nézve a sci-fi közbejövő, biopunk hagyományát is olvassa.

A másik példa az elmélet terepére vezet, de lényeges a mű képi világa szempontjából. Scott Bukatman *A mesterséges végtelen* című tanulmánya a science fiction filmek látványtervezéséről szól, mindenekelőtt Douglas Trumbull trükkfelvételeiről, aki a *Blade Runner* esetében együtt dolgozott a vizuális futurista Syd Meaddel. A technológia által kiváltott fenséges a *Blade Runner*ben a városhoz kötődik, Trumbull képsorai azonban nem merülnek ki a felhőtlen ünneplésben és nem jellemző rájuk a vészjósló ítékezés sem. Amellett, hogy ezek a képek az embert testileg belevetik egy korábban tolerálhatatlan térbe, a nézőt visszaterelik a film vizuális elemeihez, és ezzel az észlelésre irányítják a figyelmet. Bukatman gondolatmenete nem csak passzol a *Blade Runner 2049*-re is, de a kapcsolatot visszafelé is működik, mintha a film vizuális retorikája az elméleti szöveget is olvasná.

Innen nézve a *Blade Runner 2049* erőssége nem feltétlenül a történetben (vagy nem csak abban), hanem elsősorban az érzékelés átfunkcionálásában, átállításában, a médiumkezelésben rejlik. A mesterséges környezet archetípusaként kezelt, felnagyított ipari nagyvárost Bukatman olyan specifikumként, mesterséges végtelenként kezeli, mely meghaladja ugyan az emberit, de mégis az emberi érzékelő rendszer hatalmáról, „kapcsolt” formáiról tudósít. A szín- és hangrobbanások közbejöttével eltávolított nyelv átadja helyét a vizuális erőnek, a monumentalitásnak, és annak az érzésnek, hogy nincs menekvés a mindent betöltő technológiai tájból. A tanulmány egy apró momentumon keresztül kapja el ennek a háttérét, érdemes idézni Bukatmant.

„Amikor a *Szárnyas fejtánc* légpárnás autója átsiklik a város fölött, valóban »büszkén repülünk«, és konceptuálisan fölényes helyzetre teszünk szert a bonyolult és nagyszerűen összehangolt városi táj felett. A film két látómezőt kínál – egyrészt a szélvédő

mögötti fizikai realitást, másrészt egy grafikus kijelzőt, feltehetően egy elektronikus közlekedési folyosót, amely mentén az autó siklik. A két nézet egymást értelmezi, ahogy a városi tér és az információs tér leképezi egymást, hogy egy összefonódó globális rendszerré válik.<sup>8</sup> Már a nyitóképen (szuperközeli egy szemről) is azonnal átüt, hogy a *Blade Runner 2049* nem csak odafigyel az előzménye által kínált részletekre, de éppen a tér- és a fénykezelés továbbfűzésével olyan optikai trükköket és operatóri eljárásokat alkalmaz (Roger Deakins), melyek itt is átütő anyagisággal ruházzák fel a hol tompított, hol ríkítóan narancsszínű fényt.

Bukatman szerint a science fiction film újítása a tekintet destabilizálásában keresendő, mely szorosan összefügg a mesterséges végtelen bemutatásával, de mindez kevésbé volna hatásos megfelelő filmzene nélkül. A *Blade Runner* híres zenéje után a folytatásban Benjamin Wallfisch és Hans Zimmer szerzeményét halljuk. A hangrobbanások felelevenítik a 82-es film hangulatvilágát, a hangminták azonban egyediséget kölcsönöznek a látványnak. És van persze egy fontos, azonnal filmtörténeti jelentőségűvé váló ikonikus jelenetünk, mely éppen a meg-megszakadó zene és kép eltűnésére és előtűnésére épül.

Amikor a két szárnyas fejevadász (Ryan Gosling és Harrison Ford) találkozik, és az egyik gyepálja a másikat, megszólal egy legendás Elvis-dal, látjuk is a felvételt, majd megszakad, szétesik, újra felcsendül, átadja a helyét Marilyn Monroe-nak, aztán a refrén azért kisimul, de a szám a vége előtt elakad. Mintha a popkultúra nem volna képes áttörni az anyagot, de azért ott van a háttérben. „Szeretem ezt a dalt” – mondja az idősebb fickó, s ezzel a dalon keresztül természetesen felidézi a Rachael nevű androiddal (Sean Young) való kapcsolatát, mely valójában a két rész között húzódik (a *Blade Runner*ben a kialakulását látjuk). A megszakítások viszont filmen belüli utalásként is felfoghatók: a fiatalabb nyomozó digitális partnernőjére (Ana de Armas) terelhetik a figyelmet, aki egyszer éppen egy csók közben fagy le. Mindemellett a két pár hasonló beállításban is látható a két filmben: egymás melletti profilként premier plánban, a rájátszás szintén tökéletes és a lassú mozdulatok ellenére azonnal felismerhető.

A *Blade Runner 2049* rengeteg mindent tudatosít és felkínál a science fiction film működésmódjából. Ugyanakkor olyan folytatás, amely emléket állít előzményének, de annak megoldásait nem hagyja nyugvópontra jutni. Felidézi az 1982-es élményt, de képes azt megtoldani, továbbvinni és ezzel eléri azt, ami csak nagyon kevés második résznek sikerül; úgy köti le a néző érzékeit, hogy közben maximálisan reflektálttá teszi azt az érzelmi-érzéki állapotot, amelyet anno a *Blade Runner*nek köszönhattünk. Eközben persze elgondolkodhatunk a párbeszédekben felmerülő problémákról is, de az említett, az értelmet nem előfeltételező rendszer tökéletesen betejeszíti a mozi egyik alapfunkcióját, az érzékelés – alineáris törésekben megvalósuló – kalandját.

8 Scott BUKATMAN, *A mesterséges végtelen: A trükkfelvételekről és a fenségesről*, ford. SIMON Vanda, *Metropolis*, 2003/2., 24.