

HERPAI GERGELY

Illúzió mindenekfelett

Az „illúziókeltés mestereinek” nevezzük azokat a híresebb hollywoodi filmrendezőket, akik hosszú évek óta kápráztatják el a közönséget a különféle filmes trükkökkel és látványeffektusokkal. Bár ez a szóösszetétel kissé már elcsépett, viszont maga az „illúzió” az igazi kulcsszó: erre vágnak nézők milliói a film megszületése óta.

„Even better, than the real thing”: éneкли Bono egy híres U2 számban. A fülbemászó nótá dalszövege fején találta szöveget: a mozi és televíziós filmek, számítógépes játékok által kínált virtuális valóság gyakran sokkal csábítóbb, érdekesebb, izgalmasabb, mint a szürke hétköznapiak. A tömegkultúra moguljainak azonban gyakran vért izzadva kell megfelelniük újabb és újabb trükkök, technikák, hardver és egyéb eszközök segítségével egyre magasabb ingerküszöbünknek. A filmek és computer-játékok szinte kéz a kézben járnak, ugyanakkor egymással rivalizálnak is a néző elcsábítása terén: előbbiek a számítógépes szoftverek által generált digitális technológiát használják fel a különféle szörnyetegek, lények és akciójelenetek megalkotásánál, a játékok pedig igyekeznek filmszerű beállításokat, átvezető jeleneteket és narratívákat alkalmazni.

A képzelet az igazi trükkmester

Mielőtt azonban áttérnénk a modern filmes trükkökre, illetve a számítógépes játékok világára, érdemes egy pillanatra megállnunk, és visszatekintnünk a filmművészet korábbi időszakára. George Méliès 1902-es *Utazás a Holdra* című filmjének korabeli „effektusai” hihetetlen ámulatba ejtették a nézőket, de később is, hosszú éveken keresztül a moziba járók elkápráztatásához bőven elegendőek vol-

tak a különféle életnagyságú vagy inkább kicsinyített makettek. A rendezők és a technikusok ügyességén múlt, hogy a régi sci-fikben látható papírmasé úrhajók, a gépek segítségével mozgatott óriási King Kong, vagy akár a Hitchcock-féle *Madarakban* látható jelenetekben a levegőből támadó megvadult madárrajok mennyire tűnnek hitelesnek – hogy csak néhány ismertebb példát ragadjunk ki.

A korabeli gépi technológia természetesen igencsak tökéletlen volt, de a helyenként kissé természetellenes mozgást, élettelen tekintetet vagy egyéb hiányosságokat pótolta az emberi fantázia, amelyre a rendező már ügyesen építhetett különféle eszközökkel, hangulatbeli elemekkel. A realizmus illúzióját a beállítások, a vágások, a hangeffektusok is elősegítették, így a néző gyakran azt is „láttni vélte”, ami tulajdonképpen nem került fel a filmvászonra. A „meg nem mutatás” művészetét Hitchcock igen gyakran alkalmazta: egyik leghíresebb példája a *Psychó*-ban látható gyilkossági jelenet, ahol a zuhanyzó nőre támadó gyilkos késszúrásait tulajdonképpen nem látjuk, csak a kés mozgását, az áldozat megdőbbent arcát, illetve a kiömlő vért, amely lefolyt a zuhanyzóba.

Iparosmunka vagy hommage?

A filmes technológiák fejlődésével egyre könnyebben sikerült a néző figyelmét megragadni, illetve a valóság illúziójába ringatni. A különféle trükkök, illetve gyakran a hozzájuk kötődő kaszkadőrmutatványok is állandósultak a tömegfilmekben, és gyakran a forgatókönyvek is magukra az újra és újra felhasznált filmtrükkökre épültek, így a B-kategóriás akció, kaland és horrorfilmek nézőjének gyakran az volt az érzése, hogy ugyanazt a jelenetet látja, csak más szereplőkkel. Ez persze annak idején a hollywoodi filmek elsőkélszínűségéhez vezetett: a néző már előre tudta, hogy hamarosan egy autós üldözős jelenet következik, ezért a trükk is elveszítette varázsát; mintha estéről estére ugyanazt a bűvészműtáncot látnánk...

Természetesen nagy a különbség a szakértelemmel és stílusérzéssel alkalmazott hommage, és az ízléstelen koppintás között. A kilencvenes évek végén a kultusszá vált sci-fi akciófilm, a *Mátrix* nemcsak stíluselemeket, hanem trükköket is kölcsönzött korábbi mangafilmekből, vagy például John Woo akciófilmjeiből. A *Mátrix* leghíresebb effektusa, a bullet time viszonylag saját ötlet, de még ez az azóta igen híressé vált effektus is rengeteget merített Woo *Szebb holnap*, illetve *Forráspont* című akciófilmjeiből, illetve a *Max Payne* című számítógépes játékot is megihlette. A jól kidolgozott technikai trükk ezzel jócskán átlépte saját határait: önmagán túlmutatva igazi stíluselemmé vált, amelyet azóta rengeteg *Max Payne*-szerű játékban felhasználtak, köztük a *Stranglehold*-ban is, amely a *Forráspont* játékbeli folytatása, illetve a *Mátrix* játékverzióiban is.

A trükk önmagában nem azt a célt szolgálja, hogy valamilyen módon becsapja a nézőt vagy a játékost, hanem azt hiteti el velünk,

hogy Neo, illetve a játékban az egyszerű rendőrként dolgozó Max Payne képes kikerülni a halált, vagyis a körülöttünk belassult térben fodrozódó golyókat, miközben hőseink szinte a levegőben táncolva hajolnak félre előlük. A játékokban nincs túlzott jelentősége, ha ezt mi magunk rossz ütemben csináljuk, hiszen hősünk nem hal rögtön bele, viszont a filmvásznon sokkal jobban átérezzük a jelenet drámaiságát, amikor Neo az egyik ilyen bullet time-os attrakciónál a lábán megsérül.

Műanyag sárkány nem kell

A bullet time persze „csak egy trükk”. Jóval izgalmasabbak azok a virtuális-mesés világok, amelyeket például fantasy filmekben vagy játékokban láthatunk. Talán nem véletlen, hogy oly sokáig nem készült *A Gyűrűk Ura* kaliberű fantasy film, hiszen a modern filmes technika itt már előfeltétel: nincs kiábrándítóbb egy kicsit is rosszul kidolgozott, gép által irányított sárkánynál. Steven Spielbergnek például sokkal inkább elnéztük, hogy *Cápája* nem volt ultra-realistikus, mint például Rob Cohen *Sárkányszívében* a címszereplő hül-lőnek.

A számítástechnika fejlődésével egyre életszerűbb és valóságosabb világokat lehet létrehozni, amelyek szinte magukba szippantják a nézőt vagy a játékost. A cél az eszképzizmus tökéletesítése, a néző teljes elvarázslása, környezetéből való totális kikapcsolása. A filmeknél ez csak másfél-két óráig tart, amíg a moziban ülünk, a játékoknál viszont napokig, hetekig, hónapokig eltarthat. Éppen ezért a játékoknál törekszenek a leginkább arra, hogy ezekben a virtuális miliókben található városok, házak, szobák minél részletesebben és élethűebben ki legyenek dolgozva. Az illúzió akkor tökéletes, ha a legmesésebb fantasy játékban is olyan helyekkel és tárgyakkal találkozhatunk, amilyenekkel a valóságban is.

A filmeknél azonban még most sem értünk el a számítástechnika olyan fokára, amelynél teljesen el lehetne hagyni a valós forgatási eszközöket, gépi trükköket. Nem véletlenül használt Peter Jackson, *A Gyűrűk Ura* rendezője is csak részben computer-trükköket: a túl sok CGI (számítógépes szoftvert használó) effektustól valahogy műanyagga, életteleenné, hiteltelenné válik a legtöbb film. Többek között ezért is bukott meg a *Ég kapitány és a holnap világa* című akció-kalandfilm Jude Law és Gwyneth Paltrow főszereplésével, amelynél szinte egyetlen valós forgatási helyszínt sem használtak, mindent a számítógép segítségével hoztak létre. Az ábrázolt világ túlságosan is stilizált volt, a szereplők valahogy kilógtak belőle, még a színészek sem tudtak meggyőző alakítást nyújtani. Gwyneth Paltrow például bevallotta, hogy nagyon zavarta a számítógép által generált környezet, és ezért volt olyan harmatos a főszereplő újságíró szerepében.

Az igazi sztárok sosem öregszenek...

Ahogy a valóság filmekben, játékokban egyre változik (egyre realiztikusabb, részletesebb, látványosabb), úgy a jól ismert és „bejáratott” hősöknek és sztároknak mindörökké ugyanolyannak kell lenniük. Persze a plasztikai sebészet csodákra képes, de az idő csak-csak kikezdi Willam Shatner daliás alakját, aki a *Star Trek*-filmekben egyre pocakosabb és ráncosabb Kirk kapitánnyá vált, úgyhogy egészen kínos volt már a későbbi időszakban az Enterprise fedélzetén látni. Napjaink számítógépes technológiájának köszönhetően viszont bármikor főszerepet kaphatna az eredeti, fiatal Shatner is, elég lenne bedigitalizálni alakját és arcát a régi filmekből. Hogy ez mennyire egyszerű, arra a legjobb példa ismét a *Mátrix*, amelynek második részében nem a főszereplő, Keanu Reeves, hanem digitális mása harcol Smith-ügynökökkel annál az emlékezetes összecsapásnál, amikor egyszerre többen támadnak Neóra.

Legfeljebb az arcmimika terén elmaradottak még talán a mai szoftverek – legalábbis, ami a filmeket illeti. A számítógépes játékokban viszont már egyre élethűebben képesek modellezni a színészi játékot is. Ilyenkor a készítők szinte presztízskérdésként kezelik, hogy a szinkronhangokhoz az eredeti színészt kérjék fel. Az *Oroszországból szerelemmel* című *James Bond*-film nemrég megjelent játékadaptációjához például a 33 éves Sean Connery alakját modellezték le, viszont a hetvenöt éves színészt kérték fel a szinkronhangokhoz. Ezzel együtt igencsak illúzióromboló, amikor James Bond egy aggasztán hangján szólal meg – még akkor is, ha az illető maga Sean Connery...

Hasonlóan furcsa volt a hongkongi akcióthriller, a *Forráspont* nyomán készült *Stranglehold*-nál, hogy a Chow Yun Fat-ról lemodellezett Tequila felügyelő hangján szintén az eredeti színész szólal meg: ezúttal a korkülönbség kevésbé zavaró, viszont a színész borzalmas akcentussal beszél angolul, ami furcsa és kiábrándító az eredeti nyelven megtekintett film után... Nincs az a fantasztikus grafika vagy számítógépes effektus, amely kárpótolná a játékost ezért a baklövésért.

A játékgyártás furcsa fintora, hogy az illúziókeltés viszont éppen a *Sebhelyes arcú* című játéknál volt tökéletes, ahol épphogy nem Al Pacino, hanem egy másik, őt utánozó színész vállalta el a szinkront...

A játékok által is popularizált híres kalandfilmek főszereplői ugyanakkor olyan szinten maradnak meg sosem öregedő hősként, hogy ez visszahat az eredeti médiumra is. A rendkívül népszerű *Indiana Jones*-játékokban Harrison Ford modelljét láthatjuk a vakmerő régész-kalandor szerepében. Ford figurája talán e játék révén ivódott be a közönség agyába oly mélyen, hogy a hús-vér (most már igencsak koros) színész már sosem szabadulhat Indiana Jones figurájától.

Letörölték őket a winchesterről

A mostanában divatos játékok különös ellentmondása, hogy a valódi filmsztárok digitális másaival szemben mennyire lejárt a virtuális sztárok ideje. Lara Croft, a *Tomb Raider*-játékok főszereplője már korántsem annyira népszerű, mint öt-hat évvel ezelőtt: a legutóbb megjelent *Tomb Raider*-játék is csak diszkrét sikert aratott. Ananovát, az egykor rendkívül közkedvelt, zöld hajú virtuális tévébemondónőt is csöndben „elhallgattatták” 2004-ben: bár a honlap még él, de maga Ananova már nincs rajta.

Mulatságos így utólag visszagondolni, hogy 2001-ben Tom Hanks még tiltakozott a virtuális sztárok térhódítása miatt: attól tartott, hogy – lévén „olcsóbbak”, mint a valóságosak – egyszer elhappolhatják majd a munkát a hús-vér csillagoktól. Az apropót a teljes egészében digitális „színészeket” felvonultató *Final Fantasy* című rajzfilm adta, amely akkoriban került a mozikba. A folytatása azonban a film sovány bevétele miatt már nem készült el, ahogy a hozzá hasonlóan élethű emberi szereplőket felvonultató másik rajzfilm sem, így végül is mindez csupán a média által felfújtt jelenségnek tűnt, pedig az új évezred hajnalán a téma nagyon is kurrens volt.

„A világ a tied”

A napjainkban megjelent sikerjátékok hősei sem igazán karakteres, jellegzetes figurák, akikből olyan sztár válhatna, mint annak idején Lara Croftból vagy Max Payne-ből. Az új divat inkább az internetes közösségi szerepjáték, más néven az „MMORPG”, amelynek első igazán sikeres darabjaiban, az *Everquest*-ben és a *World of Warcraft*-ban a játékosok lecserélték a virtuális hősöket. A közös kalandok során ugyan találkoznak a jól felépített és gazdag háttérrel rendelkező *Warcraft*-világ ismertebb hőrozszaival, ezek azonban pusztán statisztaszerepet töltenek be: útbaigazítják a játékost, vagy gazdag jutalommal kecsegtető küldetéseket kínálnak számára.

Amennyire passzívak maguk a hősök az MMORPG-kben, annyira állandó az általuk lefestett univerzum: egyfajta virtuális vidámpark, amelyben a játékosok találkoznak, s vagy csak a szörnyekkel, vagy egymással is harcolnak, illetve megadott időközönként szellemvasutakhoz hasonlítható kazamatákba, barlangokba járnak, ahol sárkányokat vágnak le közös erővel és kincseket szereznek meg. A *World of Warcraft* grafikája sohasem szépül, tehát világa nem lesz élethűbb, realisabb, legfeljebb abban az esetben, ha a játékos új gépet vásárol és a programon belül feljebb veszi a felbontást, de a készítőik az eltelt évek alatt nem fejlesztették a grafikus motort. A játékos folyamatosan ugyanazokat a helyszíneket látja, tehát a felfedezés öröme hamar elévül. A kincsekért való közös küzdelem napi rutinmunkává válik, a nehezen megszerzett jutalom pedig gyakran

egy olyan tárgy, amelytől virtuális hősünk alig-alig lesz erősebb, hatalmasabb.

Az MMORPG-k mégis döbbenetesen addiktívak, a *World of Warcraft* világa pedig szinte magába szippantja a játékost. Az unalomig ismert virtuális környezet természetesen kevés vonzóerőt nyújt a játékhoz, viszont a benne elvégezhető tevékenységek, feladatok, kihívások miatt a játékosnak mindig el kell érnie egy kítűzött célt a virtuális társadalmon belül. Ez hajtja folyamatosan előre, ezért nem képes leszakadni róla.

Szabadság, szeretem?

Miközben a kilencvenes években az a kérdés foglalkoztatta a filmek és hagyományos játékok kiadóit, vajon egyesíthető-e a két műfaj (így készültek az eleinte érdekesnek tűnő, ám hamar kudarcba fulladó interaktív mozik), 2007-re inkább az tűnik érdekes kihívásnak, hogy a film és az MMORPG fuzionálhat-e valamilyen formában. Mivel csak a *World of Warcraft*-nak kilencmillió aktív játékosa van világszerte, nem meglepő, hogy már készül a *Warcraft*-mozifilm, amely nem kis feladatot tűzött ki maga elé: a játék előtt tespedő „nerdeket” el kell csalnia a valós világba, hogy legalább a moziba elmenjenek kedvenc virtuális univerzumukat megnézni – film formájában.

Manapság persze nem meglepő, hogy játékokból film készül, az igazi kérdés: készíthető-e olyan MMORPG, amely élő filmjeleneteket használ fel? Mivel már jelentek meg olyan közösségi szerepjátékok, amelyek jócskán tartalmaztak szkriptelt, tehát dramaturgiai funkcióval bíró, a történetet előbbre vivő, vagyis nem interaktív jeleneteket, így nem kizárt, hogy ezeket a részeket élő mozi formájában láthassuk. A technika fejlődésével pedig a pixeleket akár teljes egészében felcserélheti a film, vagy a filmhez hasonló reális környezet.

Az örök kérdés mégis az, vajon megőrzi-e esztétikai értékét egy olyan film, amelyben a néző játékosként átveszi az irányítást, ráadásul egy olyan műfajjal keverve, mint az MMORPG, amely még a hagyományos játékokkal összehasonlítva is jóval kevésbé lineáris. Mivel végső soron a piac diktál, ezért a fejlesztőknek és filmkészítőknek – ha tetszik, ha nem – alkalmazkodniuk, jobban mondva utánozniuk kell...