

az, hogy egy kettős építkezésű film egyik üzenete a befogadóban felülírja a másikat, s ezért a film a képfüggő generációkat nem egy stabil közös világtapasztalatban köti össze, hanem a kiválasztás és lebontás rendszerével egy olyan szűzsében vezeti őket végig, amely a különböző vágyak, tapasztalatok, kulturális igények mátrixa, s amelyben mindenki a saját befogadói dinamikája és szintje szerint tájékozódhat. A kamaszok vágya a rendszeremlétre pedig igen erős. Így a diákok egy sokkal dinamikusabb, akciódúsabb, önmagát tettekben kifejező világot/Mátrixot látnak, míg az olvasati lehetőségek másik végpontján a teljes nemlét és a tettek hiánya áll.

Az alábbiakban egy olyan szakmai anyag, feladatsor dolgozza fel a ‚Mátrix‘ képi és cselekményvilágát, amely reményeink szerint módszereivel felerősíti a film ellentételező rendszerét, és hozzásegít a többirányú olvasathoz.

Az óra anyaga: A ‚Mátrix I.‘ (1999) című film feldolgozása

Az óra tárgya, alapfogalmi: A képtípusok alakítása és a történetvezetés összefüggéseinek vizsgálata, a szűzsé alakításának sajátosságai a tér és idő lebontásának eljárásával, a műfajkeveredés lehetőségei, a mitológikus, mesei archetípusok és a populáris film rétegei

A film alaptörténete szerint a kisember, a senki, a látszatember Kiválasztott lesz. Azt a feladatot „kapja”, hogy kiemelje a látszatvalóságból az embert, aki egyébként nem ember, mert látszatvalóságban él, teste kód, éppúgy, mint átalakuláson átesett hősünknek. A főhős ugyanis a teremtés nagy folyamata, átalakulás, újjászületés útján válik senkivé. Az újjászületés azonban nem más, mint átprogramozás. Az embertest újszülött testben kapja meg régi testét, abban a létben, ahol nincs test. És ezt leginkább a szenvedő testén keresztül érzékeljük.

A főszereplő tehát egy olyan feladat során érik hőssé, amely a megkérdőjelezések világát tárja elé. Mindebből logikusan fogalmazódik meg a további kétség: akad-

hat-e Kiválasztott a bomlás és osztódás tér nélküli folyamatában; lehetnek-e a kérdőjelek világában válaszok.

Ez egyben a hackerek nagy létkérdése is, vagyis hogy a mindenhova bejutás lehetősége után valójában hova is jutunk. Nyilván az integráció felszámolásáig. Ennek a generációnak azonban nincs integrációja, így bár logikai úton szembesül az alapproblémával – nevezetesen: ha mindenhova bejuthatok, akkor belém is bejuthat –, s persze e helyzettel az a tény is együtt jár, amelyet egyébként jobb elfelejteni, miszerint engem feltörni nem más, mint betörni, idomulni a rendszerhez, így lehet, hogy én vagyok bent a rendszerben. S ha már bent vagyok, és idomulásumat elfelejteném, akkor jobb azt megfogalmazni, hogy belülről feltörhetem a rendszert, kitörhetek belőle, mert én vagyok a Kiválasztott.

S éppen ezért kérdés az is, hogy van-e az integrációjában megszüntetett világnak mozgása, tere, vannak-e viszonyai – azaz története. Leírható-e ez a nem-lét-állapot narratív formában, jutunk-e, juthatunk-e valahonnan valahova, térben, időben, viszonyokban? És egyáltalán hogyan integrálható a néző egy folyamatos bomlás-rendszerbe, a megkérdőjelezés folyamatos négyzetre emelésébe?

Ennek a kérdésnek az alaptörténetét meséli el a film – ugyanakkor ennek a kérdésnek az alaptörténetét nem találja a film. A szerzők megoldása, hogy a megkérdőjelezések világában egy nagyon stabil mesét építenek ki. A történet szervezés, műfajalakítás, látványtervezés, a figurák megkomponálása végig a hőszteremtés fenntartó erejébe vetett hitünket erősíti, és ebbe ágyazódnak a kétségek is. A film mindent lebont, magát a hőszert is, de a hőszba vetett hitet minden eszközzel felerősíti, és ez a pszichológiai alap tartja egyben a film cselekményét. Lehetne akár ez az üzenet: az emberben van egy feltörhetetlen pszichológiai-logikai mag, nevezzük hitnek, amely tovább nem bontható, ily módon léteznek a kérdések, félelmek, történetek, s a világ ebben a magban megragadható. A film azonban nem üzenetként közeledik

ehhez a lehetséges végponthoz, hanem saját narrációjának fenntartására használja a befogadói elvárásokat és hitet, miközben támaszkodik is rájuk.

Neo magányos, mindentől megfosztott ember; egy hacker, aki Kiválasztott lesz. Miközben ez az átalakulás megtörténik, Neo épp emberi mivoltát veszti el, ha ugyan volt neki. A film a klasszikus építkezési struktúrát használja, a történetet ok-okozati rendszerben beszéli, vagyis valahonnan valahova jutunk: utat járunk be a kérdéstől a bizonyosságig. Csakhogy a kérdés valójában nem kérdés, a bizonyosság pedig már egy többszörösen is megszüntetett valóságra vonatkozik, tehát nem bizonyosság. Hősünk egy viszony nélküli, testétől is megfosztott programelem, aki ebben a mivoltában érdektelen volna számunkra, ha nem ő lenne a Kiválasztott.

Kérdések, feladatok

1a) Nézd meg George Cukor 'Gázláng' című filmjének egy részletét. (Az asszonynak meg kell keresnie az eltűnt képet. Férjével felfelé mennek a lépcsőn. A kép a kis szobor talpazata mögött van. A nő azt hiszi, hogy ő rejtette el a képet, csak nem emlékszik rá.) Gyűjtsd össze azokat a képi megoldásokat, amelyek felerősítik és közvetítik a nő lelkiállapotát, megbomlott valóságélményét! (A feladat megoldásához bármilyen – például Hitchcock vagy Welles – film lépcsős jelenete megfelel.) Köthető-e ez a jelenet a 'Mátrix' valamelyik részletéhez?

A fontos, klasszikus megoldások közül (például fény-árnyék megoldások, a fent és lent viszonya, az ezzel felerősített beállítás-ellenbeállítás) a lépcső térszervező funkciója az egyik legérdekesebb. A férfi kegyetlen alakját a határozott háttér, a fal stabilizálja teszi, az egyre inkább bizonytalan-ná váló nő mögött azonban mintegy leszakad a tér. Így a férfi-nő viszonyát maga a térelépítés is közvetíti, sőt felerősíti.

b) Kapcsolható-e a 'Mátrix' bármelyik jelenetéhez a 'Gázláng'-ban látható ódon polgári világ?

Neo megismerkedése Morpheusszal klasszikus, polgári enteriőrben játszódik. A lépcső a késleltetés eszköze, a polgári környezet Morpheus alakját erősíti fel,

misztikusságát megnyugtató sejtlemességgé stilizálja. A kódok tengerében a téralakítás és a közegszervezés ezen megoldása formát ad a figuráknak, egyben a nézőnek egy vaskosabb, anyagában erőteljesebb világot közvetít.

2. Gyűjtsd össze a 'Mátrix' azon jeleneteit, amelyekben szerepük van a lépcsőknek, állványoknak, a magasságnak! Milyen szerepük van ezeknek az elemeknek a térszervezésben? Hogyan erősítik fel Neo alakját?

3. A mise-en-scene megoldásai alapján hasonlíts össze két jelenetet: Neo a főnök irodájában van; Neo megismerkedik Morpheusszal! (Mindkét jelenet indítása az épületet mutatja alsó beállításból.)

A két hasonló felépítésű, párhuzamos jelenet (főnök-beosztott, fönt-lent, a függés helyzete) azonos szerkezetű beállítással indul. A magas, ránk zuhanó épületek azonban más-más módon közvetítik az alá-fölrendeltség helyzetét.

A hivatal rideg üvegépülete rengeteg átláthatatlan üveg-tükörelével az értelmetlen osztódás, az egyformaság, egyben átláthatatlanság terét vetíti előre. Neo hideg, szürke, lefelé nehezedő mennyezet alatt, reménytelen és értelmetlen üveg- és tükörrendszerben áll főnöke előtt. Az élesen komponált tér, az alakok merev, egyértelműen kijelölt pozíciója (Neo alakja vonalként illeszthető a térbe) a kommunikáció, a megszólalás értelmetlenségét, a szorongás állapotát erősítik fel. A jelenetet hirtelen fordulat vezet be: az álomból való ébredés, az erős váltás, a Neo szobája és a hivatal közötti kontraszt karkai helyzetet teremt. A jelenet lezárása is jól ismert képi „fordulatokat”, szorongás-toposzokat idéz.

A Morpheusszal való találkozás az alá-fölrendeltség ellentétes állapotának kompozíciója. Morpheus figurájában szintén ott a fölöttünk álló erő. Míg a hivatal szürke főnöke a rendszer iztelen kiszolgáltatottságával azonos, Morpheus mitikus lehetőségeket ajánl fel Neónak: az érdeklődést, a figyelmet, a beszélgetést, az ok-okozat felépítését, tehát a történetet, a narratívát.

Morpheus alakját lassan, lépésről-lépésre (a történetben és térben elfoglalt helye

alapján) ismerjük meg. A beállításban elének villanó ódon épület, a lépcsővel való képi játék, a szoba felépítése, a díszlet, a lassú kameramozgás, a felénk forduló Morpheus mind-mind a késletetés, az „ízlelés”, az ingerek és érdeklődés gerjesztésének eszköze. Ezek a megoldások felépítenek egy ódon, mitikus, erőteljes világot, amelyben Neo alárendeltsége épp oly erős, ám mégis a melegség, a mozgás, a választás csábító lehetőségeivel veszi körbe a fiút. (Neo alakja elsősorban a mozgásával jellemezhető a barnáspiros tónusú térben.)

4a) Gyűjtsd össze, hogy milyen műfajokra utal a film bevezetése Neo ébredéséig! A különböző műfajok egymásba olvadnak, egységet alkotnak, vagy szétválnak: stíluskeveredésről van szó, vagy a történet-szervezésben van szerepe a műfajkeveredésnek? A műfajkeveredés egyértelművé teszi a történet menetét vagy inkább bizonytalanná?

A film populáris alapműfajokra és szövegtípusokra épül: egymásba elegyíti a sci-fi, a képregény, a videó-, illetve komputerakciójátékok, a western, az akció-képregény, az akciófilm és a krimi műfaji sajátosságait. Az alkotók ezeket a műfajokat és szövegtípusokat nem teljes mértékben, sajátosságaik és a megszokott narratív struktúra követésében rétegezik egymásra, hanem csak egyes műfaji jegyeket, fordulatokat kapcsolnak egymáshoz. Ez az elbeszélés mód nem futtatja végig a krimi jellegzetes kutatási technikáját, itt nem jut el a western csúcspontjára – a párbaj nagyon sajátos véget ér -, ugyanakkor kihasználja a sci-fi szűk űrhajókabinját, amelynek kicsinysége a végtelenbe vetettséget érzékelteti. A térélmény most is megvan, csak itt a mögöttes világ a Mátrix, azaz a másolt világ, s talán ott van még Zion, amelyet azonban csak megemlítenek.

A film nyitó képsora a kimit, ezen belül az ügynök-járór konfliktust használja prologusként. Az ügynökök ebben a jelenetben is szenttelen, ellentmondást nem tűrő alakokként bukkannak fel, s ezt csak erősíti a többlettudásuk: ők tudják, hogy a Trinity-t lerohanó rendőrök halottak, illetve halottak lesznek, hiszen haláluk csak a

következő képsorban következik be. Ezzel a jövőbelátással az ügynökök misztikus alakokká válnak. A figurák sajátosságát fokozzák a következő jelenetek, amelyekben már a Superman-filmek szárnyalását, illetve Trinity testének eltűnésével a sci-fi-thriller eszközeit vetik be az alkotók.

b) Sorolj fel néhány képi megoldást, illetve cselekményfordulatot, amely az egyértelműen kialakított figurákat, a következetesen végigvitt Kiválasztott-történetet megkérdőjelezi!

– a folyamatos álmjelzések: Neo többször felébred, így Morpheus hajóján is, a programozást, a Mátrixba való átlépést is az álmodó ember éli át, s az álomra utal a fehér nyúl is (lásd: *Lewis Carroll* Alice-történetei);

– az álom-narratívához hasonló a gépben rekedt ember narratívája: amikor Neo arról panaszkodik, hogy nem tudja, ébren van-e vagy álmodik, azt a tanácsot kapja, kapcsolja ki a gépet;

– a test megszüntetése: nemcsak az álomlehetőségek utalnak arra, hogy Neo teste anyagtalan képzet, hanem a film számos más jelzéssel is megszünteti hősünk testét;

– például a cselekményvezetéssel: Trinity-ről Neo is eleinte azt hiszi, hogy férfi, a hackervilág ugyanis egynemű (és mint kiderült, nem feminista), a világban vannak női és férfi testek, de szerelem nincs; Trinity is csak a szerelem lehetősége Neo számára; a hajó fiatal párja hamarosan kiesik a történetből, a hajó egyetlen testvérpárja, az egyetlen (vagy kettő) hús-vér embere pedig meghal, majd feltámad (ami szintén megszokott akciófilm-elem); Neo teste is átlépi az emberi képesség határait;

– erre utaló képi megoldás és egyben az elbeszélés fontos fordulata, hogy Neót beszívja, mintegy lemásolja a tükör;

– a pozitív és a negatív figurák szétválasztása és egymásra csúsztatása: bár az ügynököket érzékeljük gonosznak, szerepük nem sokban különül el Morpheusétól (Morpheus sem ember, Neo másolatát épp úgy teremti meg, mint ahogy az energiát adó emberi test esetében is láthatjuk; az ügynökök bepoloskazzák Neót; Morpheus ugyanezt kapszulával, a választás művé-

szetével teszi meg; mindegyiküknek hasonló attribútuma van);

– a figurák egymásra csúsztatása már jelzi az értékeiben megroskadt, kizárólag végpontokat – egymással küzdő végpontokat (lásd a számítógépes játékok narrációs technikája) – kijelölő világot; ezt az üzenetet erősíti még Neo bizonytalansága, szótlanlansága, gondolatnélkülisége: gyakran esik logikai hibába, amikor arról beszél, hogy önmaga irányítja sorsát, majd beveszi a soron következő pirulát; nincs saját útja, amit már korábban jelez az autóban zajló párbeszéd: a „megszoksz vagy megszöksz” alternatívát az út ismerete metszi át (ám hogy ez mit jelent, nem tudjuk);

– Morpheus szemüvegében a kapszulák nem a megszokott tükörképben látszanak: nem a tapasztalati világ tükörképét látjuk;

– igen szűk térben mozgunk: bár a végtelenített világ és annak mátrixa tágas teret nyújthatna, mégis leggyakrabban a hajóban, a Város Szíve Hotelben, illetve annak környékén vagyunk; a Hotel neonjával indul Neo története és ott van a kép a befejezésben is: lényegében a Város Szíve Hoteltől jutunk el a Város Szíve Hotelig, ami megnyugtató, mert így sem Neo, sem a néző nem vész el, még a programon belüli programban is ugyanolyan utcarészletet látunk, mint a Mátrixban;

– az időszervezés az egész történet során szintén bizonytalan.

5. Gyűjts adatokat arra, hogy miképp van jelen a test a filmen! Ki férfi, ki nő? Mennyire mondható ez egyértelműnek? Kinek van teste, s ki az, aki csak látszat? Milyen adataink vannak a test működéséről? Mikor és ki szenved a filmben? Mi a szenvedés szerepe a történetben?

6. Milyen más történetekre hasonlít a „Mátrix” története? Miféle műveket, mitológiai, biblikus alaptörténeteket idéz a film?

7. Milyen képtípusokra találhatók példák a filmben? Mely típusok találkoznak? Miképp épülnek egymásba? Mely képtípus kap kiemelt szerepet? Mi a feladata a történetvezetésben?

8. Írd le röviden a film nyitó és záró képét! Mi az azonos a két kép szerkezetében?

A kód és a repülés képe jelöli ki Neo történetének kezdetét és végét, miközben jelzi a néző számára: a látott kép nem saját világának leképezése.

9. Mennyiben azonos a nyitó és a záró kép funkciója?

Neo történetét a film kettős technikával meséli el. Egyrészt felépít egy lépésről lépésre követhető beavatástörténetet, másrészt folyamatosan megkérdőjelezi és lebontja az érzékelhető világot, vagyis magának a történetnek a lehetőségét szünteti meg. Így kettős befogadói elvárásnak tesz eleget. Egyrészt stabil narratívára épít, a Kiválasztott mítoszát élhetik át a komputergeneráció tagjai, másrészt felépíti a nemlétezés, az érzéknélküliség, a „kódlét”, a kiürülés mítoszát. Vagyis a film narratív struktúrája, képi és szövegkompozíciója a megszűnés és felszívódás, a létvesztés félelmét, valamint épp ellenkezőleg: a kiválasztottság dinamikáját helyezi egymásra. A két üzenetsáv azonban nem oltja ki egymást: a Kiválasztottság narratívája erősebb.

A nyitókép üzenetét, a kódvilágba való belépést számos helyen megerősíti a film, ugyanakkor fel is oldja. Az expozícióban például úgy, hogy egymásra vetíti a kód kerekességét és a rendőrlámpa fényét, vagyis a vizuális effekt játékosága, az asszociációs játék „felpuhítja” a lehetőségét annak, hogy „üres” kódvilágba kerülünk. A záró képen Neo utolsó szárnyalása egyrészt megerősítés, másrészt általa a megszűnés, az üres kóddá válás végjátéka is beleszövődik a jelenetbe.

10. Gyűjtsd azokat a kompozíciós megoldásokat, amelyek a film lezárásában Neo kiválasztottságát, „öntudatra ébredését” erősítik meg. Mennyiben beszél ugyanez a lezárás Neo felszívódásáról, eltűnéséről? Melyik megoldást az erősebb? Miért?

– Neo a Kiválasztott, a kiteljesedő hős: bizonytalan kismemberből határozott, a feladattal szembenező, azt felvállaló személyiséggé válik. Feladata az emberiség megmentése: vagyis ő van annak a tudásnak a birtokában, miszerint a bennünket körülvevő világ csak látszat.

A képen Neo kilép a telefonfülkéből, tehát visszaérkezett a hajóról. A hajót elpusztították a vírusok, tehát már csak ő maradt, ő van a tudás birtokában.

Napszemüveget visel, arca határozottá válik, erőteljessé teszi a hosszú köpeny, a magabiztos hanghordozás. Csak a film végén halljuk őt igazán beszélni. Addig csendes, rövid kérdéseket tesz fel, most azonban kijelent. Szól az emberekhez, vagyis átveszi az irányítást.

Birtokában van a legfontosabb képességek: szárnyal, fölékerül környezetének. Köpenye egyszerre teszi őt madárrá, és öltözteti a westernhős mindent megoldó, a világ rendjét helyreállító figurájának jelmezébe. Lényegében Morpheus attribútumait kapja meg (szemüveg, hosszú köpeny); a feladata az, hogy átvegye mestere feladatát.

– Neo a képzeletében kiteljesedő hős: a történet folyamatosan jelzi, hogy Neo álmodik – a repülés is jellegzetes álomtoposz –, kiteljesedik, lerázza magáról a terhet. Az elsötétedő filmtér az álom-, a tudatkép felszámolását jelenti. Neo ekkor szólal meg, hitvallása a tudatát tárja fel.

– Neo mint negatív hős (ügynök): megszerzi az ügynökök jellegzetes tulajdonságait. Napszemüvege mögül lesi a körülötte kavargó világot: átalakul, repülni tud, másnak tartja önmagát, leválasztja magát a környezetéről.

– Neo a rendszerben rekedt kód: kérdés, hogy ő maga átjutott-e, s a hajó elkerülte-e

a pusztítást, Neo olyan világba került, amely eddig a kódvilág képe volt. Az ügynökökkel teli tér úgy néz ki, mint a kódolt oktatóprogram világa, s Morpheus legénysége leginkább attól fél, hogy itt reked. Neo története tehát a kódolt új ember története, aki azonban nem más, mint a rendszerben rekedt vagy éppen a programban kialakított homo novus.

A szerzők megoldása, hogy a megkérdőjelezések világában egy nagyon stabil mesét építenek ki. A történetsszervezés, műfajalakítás, látványtervezés, a figurák megkomponálása végig a hőrosteremtés fenntartó erejébe vetett hitünket erősíti, és ebbe ágyazódnak a kétségek is. A film mindent lebont, magát a hőrosteremtést is, de a hőrosteremtésbe vetett hitet minden eszközzel felerősíti, és ez a pszichológiai alap tartja egyben a film cselekményét. Lehetne akár ez az üzenet: az emberben van egy feltörhetetlen pszichológiai-logikai mag, nevezzük hitnek, amely tovább nem bontható, ily módon léteznek a kérdések, félelmek, történetek, s a világ ebben a magban megragadható. A film azonban nem üzenetként közeledik ehhez a lehetséges végponthoz, hanem saját narrációjának fenntartására használja a befogadói elvárásokat és hitet, miközben támaszkodik is rájuk.

Ugyanakkor Neo nemcsak az álom-éberlét kettősségében kérdőjelezi meg a világot, hanem a virtuális világ-tapasztalati világ kapcsolatában is. (A fiú, akinek programot ad el, azt ajánlja neki, kapcsolja ki egy kicsit a gépet.) A film indító monitorképe épp ezt a problémakört nyitja meg, az elsötétedő „képernyő” pedig lezárja.

A négyféle narratíva egymásba csúszik; a néző elvárásai, képzelete, befogadói attitűdje erősíti fel hol ezt, hol azt a „Neót”. A film egy viszony nélküli világot épít fel, amelynek ugyanakkor alapvető meghatározója a küzdelem és az igazságkeresés. Neo a semmiből jön, és a semmibe száll el. Alakja mögött

egyáltalán nem tapasztalható hús-vér, szaggal és érzékekkel teli valóság. Mikor megismerjük, nincs múltja, családja, szerelme, dühe és vágya. Neóban nincs semmi dinamika. Nem beszél, illetve alig, csak néhány logikai kérdést tesz fel. Múltjából csak egy momentum emelkedik ki, s az is logikai probléma: tiszteli az adóhivatal rendszerét feltörő hackert, akiről azt

hiszi, hogy férfi. Neo világa minden tekintetben egynemű és anyagtalan. Ez az alak kezd előttünk „felépülni”, kiteljesedni a Kiválasztott-szálban: Neo beint az ügynököknek, némileg tehát ellenáll, majd Trinity-t követve eljut Morpheushoz. Követi mesterét, és hisz benne, téblábolása, a hajó legénységéhez való kötődés, majd az Orákulumnál tett látogatás kudarcának hatására fontos tapasztalatra tesz szert: létezik igaz és hamis világ. Mesterének meg-

mentése után ezt a tapasztalatot viszi tovább.

Neo alakja tehát úgy teljesedik ki – hogy közben megszűnik.

A tanulmány az ELTE Radnóti Miklós Gyakorlóiskola mozgókép-programjának részeként a Közoktatási Modernizációs Közalapítvány (KOMA) támogatásával készült.

Horváth Beáta

Filmszertár

A Mozgóképkultúra és médiaismeret oktatását segítő publikációk és kiadványok

„Irodalmat, rajzot, zenét középiskolában, sőt elemiben is tanítanak nagyon helyesen. Ugyanakkor nem hanyagolhatjuk el a filmet, a jövő hatalmas, új művészetét, mely sokkalta inkább mindennapos szellemi tápláléka az emberiségnek a többi művészetnél.”

Ha a szóhasználat és a retorikai fordulatok nem tennének gyanakvóvá bennünket, akár a filmoktatás egyik lelkes propagandistájának múlt heti nyilatkozatára is gondolhatnánk a fenti idézetet olvasva. A „lelkes propagandista” megfelel a valóságnak, csakhogy a mondat több, mint fél évszázada, 1945 telén íródott le *Szóts István* „Röpirat”-ában (1), „szirénazúgás, aknarobbanás” között, a magyar filmművészet megújításának, újjáélesztésének reményében. Messzire nyúló és mély hagyománya van tehát a filmoktatás bevezetésének, ehhez képest igen meglepő, hogy csak mostanára, az ezredforduló idejére remélhetjük, hogy e – mai kifejezéssel élve – „műveltségi terület” megfelelő módon kap helyet az általános és középiskolákban.

Nem múlt el nyomtalanul ez a jó néhány évtized, hiszen ma már csak a körülményesnek ható Mozgóképkultúra és médiaismeret elnevezés tudja pontosan leírni azt a területet, amellyel érdemes és szükséges megismertetni a tanulókat. Megváltozott a mozgókép-közvetítés technikája, a filmnek

mint művészetnek a státusa, a „képfigyaszítás” körülményei, szociológiája, pszichológiája, sőt alapvetően megváltozott a világról alkotott képünk – a mozgóképek nyomán. A filmoktatás – akár tesszük, akár nem, ezt be kell látnunk – nem a hetedik művészet fontosságának, a mozi 100 éves történelmét író életműveknek köszönhetően vált mára elsősorban elodázhatatlanná, hanem a mozgóképi kommunikációból fakadó társadalmi hatás következtében. Leegyszerűsítve és sarkítva a helyzetet: a film ügye a televízió képernyőjén – s ma már a számítógép monitorán – keresztül hatol be a közoktatásba. A mozgóképnek mint művészetnek a bástyáit a hazai szakemberek többsége óvni igyekszik, az azonban nem véletlen, hogy az iskolai oktatásban ügyel-bajjal helyét kereső „filmesztétika” kifejezést le kellett cserélni...

Erről a vitáról is szólnak a mozgóképkoktatás ügyét szemmel tartó publikációk, s ennek a vitának az eredményeként születtek és születnek meg az oktatás segédanyagai, a különféle tankönyvek, szöveggyűjtemények, tanmenetek, s más, a tárgyhoz „műfa-