

SZÁMHÁBORÚ A MOZIVERZUMBAN

Tútelített dimenziók

BORBÍRÓ ANDRÁS

A NAGYKÖLTSÉGVETÉSŰ FANTÁZIAFILMEK SZÁMSZERŰ FEGYVERKEZÉSI VERSENYÉBEN ÉPPEN A FANTÁZIA SZORUL VISSZA.

A *Csillagok háborúja* – az árukapcsolásra épülő, hajrá-kapitalista filmes üzleti stratégia ósátyja – messzi-messzi galaxisa mind közül a legbrutálisabb mértékben táguló univerzum. Új *Star Wars*-filmek és sorozatok elképesztő mennyiségét (tíznél is többet) készíti a Disney. E projektek közül néhányat leállíthatnak még, a gyártószalagot azonban továbbra is szorgos kezek irányítják, a tekintetek pedig folyamatosan a piackutatási eredményeken és megtérülési eredményeken függenek. Mára hollywoodi etalonná vált a Marvel Cinematic Universe karakterközpontú termékkapcsolási módszere is: a 2008-as *Vasember* óta elképesztő tempóban hízó franchise jelentős részét adja az elmúlt másfél évtized nagy költségvetésű látványfilmjeinek. 2008 és 2021 között 26 film készült el, és jelenleg további 12 áll gyártás alatt. (A DC Univerzum később, 2013-ban startolt, de már az is 11 elkészült és 5 bejelentett filmnél tart.)

A Marvel-szériára minden szempontból a folyamatos fokozás elve jellemző. Egyre nő a filmek játékidője: az utolsó öt film átlaga több mint fél órával hosszabb, mint az első öté. (A játékidő növekedése az elmúlt évtizedben készült összes filmre igaz, ám ezek átlagos játékidője csupán néhány perccel nőtt, és amúgy is bő fél órával rövidebb a friss Marvel-filmekénél.) A többlet időt pedig nem pazarolják el a látványfilmek: Stephen Follows producer és adatelemző blogján kimutatta, hogy a fantasztikus és sci-fi műfajoknál – melyekbe a szuperhősfilmek sorolhatók – függ össze legerősebben a játékidő és a költségvetés. A nézők tehát valóban egyre több és több *látványt* kapnak.

A vizuális effektek mennyiségi növekedése és az akciójelenetek egyéb jellemzőinek folyamatos licitje szintén jól érezhető trend. A harcokhoz nem elég a két dimenzió, a komolyabb csatáknak ma már vertikálisan is kötelező kiterjednie. Sok hős eleve repülni képes, a többieket technikai eszközök (*Vasember*, *Sólyom*) vagy hatalmas ugrások (*Hulk*) segítik. A teret bármilyen robbanás következtében apró tárgyak tömkelege tölti be, melyek térbeli sűrűsége gyakran kontraproduktív, csak fásasztják a szemet. Jó példa e túlkapásra a *Star Wars: Skywalker kora* grandiózusnak szánt csatajelenete, mely nem éri be néhány csillagromboló jelenlétének halálos veszélyével, ezért felmérhetetlen számban, az új háttérbe simuló raszterként ábrázolja őket (a CGI elbíra...). A hatás a kíváncsi ellentét: a gyerekszobai tapétára emlékeztető látvány a nevenségeség határát súrolja.

Árulkodó, hogy az upcomingvfxmovies.com szerint a vizuális effektek száma a rekorder hollywoodi produkciókban (*Amerika Kapitány: Polgárháború*, *Bosszúállók: Ultron kora*) már elérte a 3000-et, míg olyan, szintén látványorientált szuperprodukciónál, mint az első *Vasember* vagy a *Csillagok között*, még csak 700-800 körül járt.

A megjelenő szuperhősök létszáma is folyamatosan nő: az első *Bosszúálló*-filmben hét, az utolsóban több, mint húsz szerepel. A számverseny miatt kettejük összecsapása már nem elég fajsúlyos, így több *Bosszúálló*-film (az előzetesben előre megígért) csúcspontjában két csapatban támadnak egymásnak a hősök, mintha csak egy amerikaifocimeccset látnánk. Nyilván kevesüknek jut idő érdemi karakterfejlődésre, saját diólógusokra – ezek a szuperemberek már

nem drámai hősök, inkább az akciódús cselekményfolyam díszői.

A szuperhősök saját személyükben is folyamatosan széthasadnak, sokadnak a fokozás számháborús ideológiája jegyében. A *Vasember 2*-ben Tony Stark mintha tükörképével szállna szembe, hiszen ellenfele kinézete az övét másolja, a *Vasember 3*-ban pedig a JARVIS nevű AI egyenesen fél tucát tartalék *Vasember*-páncélt irányítva győzi le ellenfeleit.

Egy személytelen robotruhát könnyű sokszorosítani, a *Pókember: Irány a Pókverzum*ban azonban már maga a főszereplő karaktere jelenik meg többféle, párhuzamos dimenziókból érkezett formában. Az alteregó-képzésre az emberi hős cseréje is alkalmas a ruha alatt: e filmben már nem Peter Parker, hanem Miles Morales, egy fekete srác viseli a *Pókember*-ruhát, a 2022-ben érkező folytatásban pedig szerepel majd női verzió is. A korábban férfi hős női változata felbukkan az elkészült *Loki*- és az érkező *She-Hulk*-sorozatokban is. A képregényekben rég megszokott alteregók utat találtak a franchise-ok filmjeibe és sorozataiba is.

A cselekvő karakterek számának töbzódása kritizálható fantáziahányóssága vagy a hagyományos drámaiság rombolása miatt, a nézők nagy része azonban hálásan fogadta. A köztudatban a számítógépek és mobilok mára mindennapos, sőt mindenórás használata megszokottá tette gondolkodásunkban a tartalmak lemásolásának, sokszorosításának ideáját, így könnyen elfogadjuk azt a fikciós történetekben is.

Gyerekkoromban az esti tévémozi meg tárgyalásának alapkérdése volt: „Mutatták a...?”. (A fiúknak fontos dolgokra kérdeztünk rá: szörnyek, meztelenség, halálesetek.) Az új franchise-ideológia már nem explicit ábrázolás értelemben törekszik a fikciós univerzumok teljes *megmutatására*, hanem egy mélyen fogyasztói mentalitás kialakítása és kielégítése céljából: a teljesség elérésének a véget nem érő információgyűjtés által történő lehetetlen, kényszerképzetes küldetéseként. A megismerés vágya elvezeti a nézőket az új franchise-termékekhez, a begyűjtött tudás pedig a közösséghez tartozás, a popkulturális identitás élményét nyújtják. A zártkörűséget tovább növeli a forgalmazók streaming csatornáinak előfizetési



igénye, amely sokak számára csatorna- és egyben közösségválasztási kényszert jelent.

Önmagában nem újdonság, hogy időigényes, elszántságot igénylő tett egy fiktív világban játszódó összes elkészült történetet megismerni: már évtizedek óta rengeteg képregény, videójáték és regény készül a népszerűbb fikciós univerzumokhoz, ám ezelőtt talán sosem teljesült ez a nagy költségvetésű, sztárokat szerepeltető mozgóképes művek szűkebb halmazára is.

A filmgyárak a rajongók vágyainak folyamatos felkeltésével és kielégítésével tartják őket a megbízhatóan fogyasztásra képes befogadói attitűdben (ez a folyamat sem új, de intenzitása sosem látott). Régen éjszakai beszélgetések, netes fórumok témája volt világunk képzeletbeli kiterjesztése annak ismeretlen területeire (mint amikor Kevin Smith kultikus filmjében, a *Shop-Stopban* a két főszereplő hosszan tárgyalja a *Star Wars: A Jedi visszatér*-ben, a második Halálcsillag építése közben elpusztult ártatlan mesteremberek tragédiáját). Vajon milyen kalandokat élhetett át Han Solo fiatalabb korában? Ki győzne, ha Superman és Batman, vagy Amerika kapitány és Vasember összecsapna? Az ilyen kér-

„Az akciódús cselekményfolyam részei”

(Jon Watts: Pókember – Nincs hazaút)

hiszen épp a szabadság, a fantázia, a mi aktív részvételünk vész el. A fenti szituációkat például már mind *megmutatták* nekünk, és meg fognak minden mást is mutatni, ha győzzük érdeklődéssel. Az Álomgyár profi álmodói látszólag fantáziánk, valójában felkorbácsolt kíváncsiságunk kielégítése érdekében derítik fel, tapossák ki, és betonozzák le képzeletünk minden zugát. A filmes univerzumok kiterjesztésének külön műfaji kategóriái nyíltak, amelyekkel régen csak a nyugati szuperhős-képregények rajongói találkoztak, de ma már az átlagos tévézők is jól ismernek: crossoverek, spinoffok, prequelek, alternatív valóságban játszódó történetek futnak a mozikban.

A rendszer legügyesebb trükkje, hogy önzetlennek és segítőkésznek látszik: „mindent a nézőért”, csak a szórakoztatásunkat szolgálja, nem erőltet ránk semmit. A Marvel- vagy a DC-univerzum térben és időben is kótetlenül elérhető

dések teret adnak a fantázia szabad csapongásának. Ha azonban szakemberek gárdája próbálja folyamatosan, üzleti megfontolások alapján előre kitalálni és fejünkbe plántálni őket, az játékrontó,

(még hazai viszonyok között is alacsony havidíjjal előfizethető egy-egy streaming szolgáltatás, mellyel hozzájutunk az adott jogtulajdonos minden franchise-ának összes termékéhez). A fantáziavilág pedig nagy műgonddal arra optimalizált, hogy lehetőleg egyetlen nézői csoport meggyőződését se sértse.

Csakhogy a „mindenki annyit vesz, amennyit kér” elv, emberi természetünknek hála, még az „all-you-can-eat” éttermekben sem működik jól, a vége mohóság és kóros elhízás. A mozifilmes-univerzumok kínálta egyik fő élmény éppen az (mert érdekelvű módon úgy vannak megtervezve), hogy csak a szorgalmas, a franchise-hoz hűséges nézők értenek meg minden utalást, ismernek fel minden, pillanatokra felbukkanó mellékszereplőt, nevethetnek együtt az értőkkel a film végi bónusz-jeleneteken.

Akár kopár szellemi börtönnek látjuk a franchise-ok világait, mely a nézők megbecsülése helyett kritikátlan és mohó rajongókat próbál kiképezni, akár ódivatú félelemnek tartjuk ezt, mely figyelmen kívül hagyja, hogy e művek ugyanúgy korunk problémáira és változásaira reflektálnak, mint ahogy a sikeres művészeti alkotások mindig is tették, egyvalami biztosnak tűnik: még messze van a Geek-korszak vége. •