A FILMJÁTÉK

ESZTÉTIKÁJA ÉS DRAMATURGIÁJA

ÍRTA
HEVESY IVÁN

BUDAPEST
AZ ATHENAEUM IRODALMI ÉS NYOMDAI R.-T.
KIADÁSA

11985. — Budapest, az Athenaeum r.-t. Könyvnyomdája.

ELŐSZÓ.

A film játék minden fiatalsága mellett is túlfejlődött már azon, hogy beérje azzal, ha kegyeskedő vállveregetéssel elismerik művészetvoltát és elért oda is, hogy irodalmától többet várhassunk, mint általánosságokat, vagy több-kevesebb szellemességű reflexiókat. Megérlelődött a pillanat arra, hogy a logika vastraverzei között rendszeres formába épüljenek azok az elvi és gyakorlati megnyilatkozások, amelyeket a filmjáték felvetett és a művészettel foglalkozó tudomány új fejezetének, a filmdramaturgiának tiszta körvonalai bontakozzanak ki. Ennek a nehéz, de rendkívülien érdekes feladatnak ebben a könyvben adott megoldási kísérlete az úttörés nagyszerűségeivel önmagát jutalmazó munka volt és éppen azért a szerző nem vár egyebet közönségétől és kritikusaitól, minthogy megértésükkel segítsenek

egy harcot, amelynek végső célja minden művészi célokon túl más nem lehet, mint a filmjáték kiemelése a pénznek és a korrupt rosszhiszeműségnek abból a posványából, amelyben ma tehetetlenül fulladozik.

Budapest, 1925 január.

I. RÉSZ.

A FILMJÁTÉK FORMÁJA.

1. A filmjáték megszületése.

Az utolsó, talán soha többé vissza nem hozható alkalmat nyújtja a mai pillanat arra, hogy egy új művészeti műfaj keletkezését gyökerében figyelhessük meg. Még egy-két évtized és a mai ember-nemzedékben már elmosódó, nehezen elemezhető emlék lesz a mozi születése, az új generáció pedig mint készenkapottal fog szembenállni a kialakulás fejlettebb szakaszában levő film játékkal, amelyben akkor már, éppen úgy, mint a többi művészetben, mélyen elleplezve fog rejtőzni az eredet titka.

Kimondhatatlanul izgató és érdekes feladat ez: kikutatni egy új művészi műfaj elindulásának formai és pszichológiai okait. Ilyen: prpiblóma megoldására talált, nem fog még egyszer kínálkozni alkalom a kultúra és a művészet történetében, az azonban kétségnélküli bizonyossággal jelenthető ki, hogy eddig még nem adódott erre lehetőség. Az összes többi művészet keletkezése az őstörténet homályában vesz el és megszületési sorrendben az utolsó és legfiatalabb: a dráma is megkapta már alapvető formáját az antik kultúra kezdetén. A totem-kecske nótája, a tragoedia, vándor-

útra kelt a kétkerekű taligán, hogy az amfiteátrum szerény színpadán álljon meg. Ezzel azután a művészi műfajok kialakulása be is fejeződött. Eltelt azóta jó kétezer esztendő, a művészet fel-alá hullámozva kísérte a kultúrák nekiinduló fiatalságát és fáradó öregségét, a kifejezési eszközök azonban maradtak változatlanul, amint voltak. Úgy látszott, hogy a kifejezési formák száma a görögdrámával lezáródott. Az új műfajlehetőséget hirtelenül és váratlanul hozta meg a tizenkilencedik százsad fordulója. A kinematográfiába felbukkanó új lehetőség hallatlanul jellemző erre a századra, amely sokkal többet alkotott civilizációban, mint kultúrában. A film keletkezésében technikai találmány volt, kísérlet a jelenségek külső mozgasképének megrögzítésére. Technikai, fizikai probléma a lényege és a célja. Technikai mivöltáü kívül éppen olyan jellemző a tizenkilencedik századra ennek a mozgásmegrögzítésnek a módszere. A jelenség elemekre bontása, és ezeknek az elemeknek egy illuzióegységben való újraegyesítés©: a mögöttünk hagyott félszázad lelke nyilvánul meg ebben, pontosan ugyanúgy, mint az impresszionista művészetben, a modern tudományok módszereibén, a relativista filozófiában és a demokrácia gojndolatában. Technikai módszer sem lehet véletlen. A film tehát mechanikai találmánykent született, minden művészi célzat és ambíció nélküir Majdnem egy évtized múlott el, amikor végre elárulta és sejtette ezirányú lehetőségeit.

Idézni kell a húszéves múltból a filmnek legelső lépéseit. *»Mozgó fényképek« »Mozgó fényképek tárlata«* hirdették vásárok sátorponyvái és az üres bolthelyiségekben rögtönzött bemutatóhelyek.

»Mozgó fényképek«: jelző és a szó-még eredeti értelmében élt ekkor, nem összeolvadva, mint *új* fogalom jelzője. Fénykép, mely mozog, ennyit jelentett csak, a technika zenzációs csodáját. A civilizáció haladásának enthuziasztái is csak azt mondták: az emberi szellem diadala, az elröppenő élet, az elsuhanó mozgás konzerválása, a pillanlatra felcsillanó mosoly halhatatlansága! Művészetre talán még senki sem gondolt, a legmerészebbek is legfeljebb csak arra, hogy részleteiben, emlékképpen; átmentsék a színész alkotását az efemer pillanatokból. A szenzáció olyan új volt és olyan megdöbbentő, hogy akkor még nem kívántak egyebet, mint gyönyörködni a halott kép elevenné mozdulásában, nincs ma olyan nyolcfelvonásos »szenzációs világattrakció«, mely hatóerejével mellé volna állítható az első moziképeknek. Meredek domboldalról lovasok ereszkednek alá, hogy a vászon másik oldalán felfelé ugratva eltűnjenek. Semmi hang, csak a beállított villanymotor és a vetítőgép pergető készüléke zúgta néma zaját, amelyhez hasonló új idegen hang csak egy adódott a modern embernek: a repülőgép berregő szava. Az alakok ebben a furcsa csöndben mint nyomasztó álom fantomjai lobbantak fel és aludtak ki szemeinkben. Vagy a lovasok jeleneténél is fantasztikusabb vízió a születő mozi lepedőjén: távolról gyors mozgással felénk rohanó feketeség, a vonat, amely megállíthatatlanul csapódik bele a képsíkba, megtölti azt fekete és fehér formák cikázó zajlásával, egy másodpercre szorítogó félelmet rezzent meg a nézőkben, azután eltűnik. Nagyon meg kellett már az újnak és az ismeretlennek lenyűgöző, különös hatását szokni, amikor

már ilyen profán képekre mertek vetemedni: karosszékben kövér öreg bácsi alszik és egy légy szemtelenkedik az orrán. Félálomban kapkodja fejét, fintorgatja arcát, de hiába. Végül egy nagyot tüsszent és felébred. Nevetés. Dörzsöli á szenét és egy óriásit ásít. Újra nevetés és a képnek vége. Az ember nevetett és a megmozdult kép igéző varázsa abban a pillanatban megsemmisült. Ebben a nevetésben benne volt abból a nevetésből, ímely az ember torkán önerejét érzőn kiszakadt, mikor először vette észre, hogy el tudja oltani a harapós, félelmetes tüzet és amikor látta, hogy a mammuth beleesik abba a gödörbe, amit ő ásott neki. Nevetett és nem félt már az élő halottól, a megmozduló képtől. Legyőzte a mozit, hogy hatalnába vegye. És új, második korszak kezdődött a film életében.

Senki sem hitte volna még akkor: az ilyen képek, öreg úr orrán a léggyel, egy új művészet elindulását jelentették. Egy művészetét, amelynek egyetlen kifejezési anyaga, szubsztanciája a .unirai mozgásbari megjelenő történés. Több tehát mint mozgás, mozgások összefüggése, egymásba-, szövődése, amely eseményfolytonosságot, életet id. Ami addig volt, semmi egyéb, mint alkalmas témák keresése egy új mechanikai találmány képességének bemutatására. Az öreg úr a léggyel már kezd ennél több lenni, a mozgáselemekből iramai eseménnyé válni. Mi hozta ezt az új foSriulatotî — meg kell ezt kérdezni, mert ez már nem következik természetszerűleg a dolog technikai mivoltából. Ha természettudományos képeket nesznek fel vagy adottságokat reprodukálnak az életből, hajó vízrebocsátását vagy csapatszemlét.

ez mind magától értődő. De hogy kitalált történet kerüljön a filmre megszabott, előre tervezett esemény tartalommal, ennek valami okának kellett lennie. Egyszerűen az történt itt, hogy a film kilépett lépett a laboratórium magányából a tömeg elé. Ez a találkozás volt a döntő momentum, mert a tömeg rögtön érvényesíteni kezdte alakító befolyását: történést követelt már pusztán azzal, hogy tömeg volt, hogy együtt ült a vászon előtt. Történést, életfolytonosságot akart és valami értelmet ebbe a történésbe, akármilyen szerény jelentésben véve ezt a szót. A műalkotás hat a szemlélőre, a kiváltott hatás azután alakítólag hat vissza a műalkotásra. Ez á kölcsönösség mély és döntő, sohasem szabad figyelmen kívül, hagyni a művészi formák fejlődési elemzésében, de különösen nem akkor, ha a szemlélő tömeg, mert ilyenkor a, visszahatás fokozott erejű és az ösztönösen kialakuló lelki tömegegységnél fogva határozott és egyértelmű, a kielégítés teljesítésében ellentmondást nem tűrő.

Nem volt ettől kezdve nap, amelyen a film egy-egy bizonytalan kis lépést ne tett volna egy új, tisztára mozgásból alakuló drámaisága felé. A tömegkövetelés kielégítése magában a dolog lényegében lappangott tudatosan vagy tudat alatt a filmet tervezők és megalkotók minden gondolatának és minden ötletének alján. A fejlődés útját a film ösztönösen a komikumban kereste A komikum sokkal könnyebben, és teljesebben megadható egyetlen szituációban, mint a tragédia. A komikum létre jöttének nincs olyan messzeágazó motivációja, mint a tragikus attitűdöknek, a komikus történés okában és okozati összefüggéseiben sok-

kai egyszerűbb, primitívebb és sokkal kevésbé differenciált. A komikus esemény kiszakíthatóbb és könnyebben lezárható, mint a tragikus szituáció. A tragikus relációk sokkal inkább megkövetelik a differenciált, fogalomszerű motivációt és sokkal komplikáltabb tömegigényeket kell kielégíteni ahhoz, hogy valódi megoldást és befejezést kapjanak. A komikus jelenet önmagában kiszakíthatóbb és egészebb, kifejezési eszközeiben pedig inkábh meg tud elégedni a csak külső mozgásban adódó történéssel.

Ennek a különbségnek is megvan a maga mélyen fekvő oka. A komikum sokkal inkább tömegmegnyilvánulás, mint a tragédia. A komikum kollektív, a tragédia Individuális. Ez mindent megmagyaráz. Ami kollektív Tömegjelenség, annak motivációja elindító okában és bonyodalmi összefüggéseiben közismert, magyarázatra nem szoruló. Innen van tehát az, hogy ameddig a film tisztán film akart maradni, csak a komikus témákkal boldogult, azok között is a legáltalánosabbal, a bohózattal. Az első folytonos cselekményű, drámai hatás felé törő mozgófénykép-jelenetek majdnem kivétel nélkül bohózatszerű jelenetek voltak. És ezek az első komikus moziképek így komikumnak is nagyon egyszerűek és primitívek voltak. Nemcsak eseményvoltukban, nemcsak a külső történetben voltak végtelenül kezdetlegesek, hanem legbelsejükben és komikumhatásukban is. Ha Bergson később írta volna meg felül nem múlható tanulmányát, a *Nevetés-t,* ezekben a korai mozibohózatokban úgyszólván a komikum elemi formáit vonultathatta volna fel plasztikus példatárul. Sorban megjelentek bennük rögtön áttekinthetően, külsőségek-

ben is tiszta határozottsággal, azok a komikum-hatás-tipusok, amelyekre minden vígjátéki szituáció visszavezethető. És így aztán természetes dolog, hogy ezek a kívül-belül egyszerű, néhány perces bohózatok, amelyek többnyire kergetődzésekből, üldözésekből, egymásra zuhanásokból állottak, lekváros hordóba, meszes gödörbe pottyanásokkal és vízbeugrásokkal fűszerezve, nem szorultak movitációjukban semmiféle fogalmi magyarazatra. A komikus szituációk és eseményfolyamatok megindító okai, a dolgok mozgató rugóiképpen olyan teljesen megadhatók voltak szemmel látható, külső mozgásmomentumokban, mint a további »bonyodalom« fordulatai. A film; így ezekben az első mozibohózatokban sértetlenül és teljesen meg tudta őrizni tiszta kép- és mozgásszerűségét.

Lényegesen más volt azonban a helyzet áz első komoly. és,tragédiái kísérleteknél, amelyek a mozi őskorában a bohózat mellett felbukkantak. Ezeknél az egyéni, pszichológiai motivációt nehéz[1] volt tiszta történésben megadni. Az addig tiszta, esak történésből álló film válaszútra került és a probléma, amely előtte szükségszerűen felvetődött, eredeti célját, originalitását és tisztaságát sodorta veszélybe. Ha egy alakuló művészet formáját az absztrakt, tudatos elvek irányítanák, akkor a film megpróbált volna a tragédiái témáknál is erőfeszítéseket tenni arra, hogy minden idegen segédeszköztől mentesen, csak a saját vizuális eszközeivel fejezze ki a szükséges drámai motivációt. A film azonban, mint minden művészetet az élet, a gyakorlat alakította, ez pedig kompromisszumokat keres, hogy szándékolt eredményeit a legegyszerűbb és legrövidebb úton találja meg. És a film már ekkor, karrierje első

éveiben kénytelen volt originalitását és szuverenitását feladni kényelmes és egyszerű, de művészi szempontból kétes értékű eredményekért. Megjelent a film játékban a magyarázat, a képközi felírás, hogy megbontsa a kifejezési eszköz egységét, hogy összetörje és szétszaggassa a film tiszta vizuális-kinematikus folytonosságát. Jött, hogy a film primitív, de önmagába zárt stílusát komplexebb, de tisztátalan, hibrid stílustalansággá keverje, a vizuálisan megjelenő cselekménykontinuitásba az érzelmi és fogalmi kifejezés irodalmi formáját ojtsa.

Lehetne arról sokat beszélni, pro és kontra, hogy a filmnek ez a filmszerűtlen felírásokkal való vegyülése elkerülhető vagy elkerülhetetlen korszak volt-e a film fejlődéstörténetében. Ha a filmek akkori rendezői elvi szempontok szerint dolgoztak volna, egészen bizonyos, hogy megtalálhatták volna az eszközöket, amelyek a felírás-magy-arázatokat feleslegesekké teszik és így megmenthették volna a filmjáték „stílusának a tisztaságát. Mutatkoztak is ilyen törekvések a korai mozinál legalább olyan irányban, hogy a felírások számát csökkentsék Emlékkének, látomások, elképzelések voltak beiktatva, hogy ezek motiválják a cselekményt, vagy pedig szemmel láthatóvá elevenedett meg valamelyik szereplő beszédének vagy múltjának eseménytartalma. Ezek a kísérletek azonban szórványosak maradtak és nem tudták feltartóztatni a mazistílus hibriddé válását. Arra kell gondolni mindezek után, hogy az akkori fejletlen mozi még nem rendelkezett a kifejezési lehetőségek elég gazdag fegyvertárával és a felírások megjelenésével, mint elkerülhetetlen evolúciós szükségszerűséggel

kell számolnunk. Úgy látszik hogy a filmnek át kell előbb esni ezen a tisztátalan állapoton, amelyben még ma is van, hogy eszközei tökéletesedésével, hogy eszközeinek, művészi formájának önállósága eszmélésével a tisztulás útjára lépjen,

Így azonban, a film játszás mai helyzetében, még nem lehet kialakult új művészeti műfajról szólani, hanem csak annak közelfekvő lehetőségéről. A film azáltal, hogy a felírások beiktatásával lemondott suverénitásáról és lemondott a tiszta stílus legelemibb követelményéről, az anyagszerűségrőíi már meglévő művészi műfajokhoz kezdett hasonlítani. Mert ez az átmeneti mozi most már két összetevőre bontható: mozgásban, szemmel érzékelhető cselekvésekben megmutatkozó történésre esa történés elemei között az összefüggéseket, kapcsolatokat megadó fogalmi; szavakban megadott gondolatközlésekre és párbeszédekre. Egyszerre két művészi formára kezdett hasonlítani a mozi, arra a kettőre, amely lényegében szintén erre a kettős hatásra van felépítve: a színpadi drámára és a regényre. A színpadi dráma a történést konkréten és valóságosan adja, vizuális, érzékelhető megjelenítéssel, a fogalmi és érzelmi közléseket pedig a dialógusokban, a kimondott élő szavakban. A regényben a történés fantázián keresztül van elképzeltetve a fogalomközlés segítségével és ezt az elképzeltetést egészíti ki a realisztikusan beékelt dialógusok, hangtalan, elképzeltető szavakban. A színpadi drámának és a regénynek az eleinek ottlételében rejlő analógiája adta meg tehát a rokonságot a mozidrámával. Ez az erős analógia viszont fejlődési szükségszerűséggel jellentétté azt, hogy ez a két művészet ellenállhatat-

lan súllyal és befolyással nehezedjen az önmagát meg nem talált, igazi sajátmagát elvesztett mozira. A filmnek nem volt még kialakulva az egyénisége, amely sajátságos képességeinek felismerésében, önálló, újszerű voltának biztató tudatában elindíthatta volna saját életformáját megkeresni. Gyerekségét élte a mozi és a gyerek romlatlan, friss energiáival, szabadon álló lehetőségeivel, mohó befogadóképességével, de a gyerek kialakulatlanságával utánozta két felnőttnek az életformáját. Tovább ment a m§zi, habozás és töprengés nélkül, nem is sejtett célok irányában, egyik kezével a színpadi drámába, a másikkal a regénybe fogódzva.

2. Filmjáték és a színpadi dráma.

Első lépés a filmdráma formatörvényemek kikutatására: összehasonlítani a filmmel azokat a kifejezési formákat, amelyek döntő befolyással voltak az alakulóban levő mozijátékra. Ennek az összehasonlításnak a fontossága és érdekessége sokkal több, mint filológiai fontosság és érdekesség és éppen ezért ennek az összehasonlításnak elvi és gyakorlati eredményei is tartalmasabbak és súlyosabbak. A különböző kifejezési műfajok egymásra gyakorolt hatása minden korban: kimutatható, de ezek a hatások, kortünetek és stílustörténeti érdekességek csupán, múlók és tünékenyek. A klasszikus reneszánszban például a szobrászi formalátás befolyásolta a piktúrát, a tizenkilencedik század második felében pedig fordítva, .a festői látás döntően megváltoztatta a plasztikai formákat. Ezek a hatások tehát minden esetben egyenrangú felek, kialakult formanyelvű kifejezési módok között

állottak fenn és ezért csak pillanatnyi érintkezések maradtak.

Más az eset a film és a film mintaképéül szolgáló művészetformák viszonyában. A kezdődő film méhében őrizte ugyan egy gyökerétől új művészet lehetőségeit, de stíluseszközeinek szegényessége és fejletlensége miatt nem tudta ezt az új lehetőséget önállóan, saját lábán állva, kibontani. Ezért azután elkerülve a nagy erőfeszítéseket, a legkényelmesebb és legrövidebb utat választotta: utánozni kezdett egy már meglevő, kialakult formájú művészetet, amely hozzá célban és eszközökben legközelebb esett, a színpadi drámát. Belefeküdt ann|ak a kereteibe, kipróbált kompozíciójába és azt igyekezett saját eszközeihez idomítani. Hogy feladata még könnyebben menjen, igen gyakran a színpadi dráma témáját is átvette és egyszerűen megelégedett azzal, hogy a színpadi drámákat lefordítsa a saját hibrid, irodalmi felírásokból, és vizuális cselekményrészletekből kevert nyelvére. A film így olyan szolgai módon alárendelte magát egy más, idegen művészet céljainak, hogy esetében két műforma egymásrahatása nagyon egyoldalú lett. Egyoldalú és mégis termékenyebb, produktívabb volt ez a vállalkozás, mint amikor egyenlő erejű műfajok érintkeznek össze. Mert a film az idegen ruhában hamarosan kezdte magát nagyon kényelmetlenül érezni. Némely részen nagyon bő volt ez a ruha és lötyögött rajta, nem tudta testtel-vérrel kitölteni. Hiányzott az élő szó, a drámai dialógus és ezzel ezernyi kifejezési lehetőség, amelyet mind nem tudott helyettesíteni a ífebe kevert idegen elem, a képközi felírás. A filmnek magának is érezni kellett, hogy ez a fel-

írás csak szükséges rossz és belőle elég annyi, amennyi feltétlenül kell, mert elvégre a mozgófénykép nem állhat vászonra vetített írott dialógusok túltengő tömegéből. Néhol ellenben nagyon; szűk volt a filmnek a színpadi játék magára erőszakolt formája. A film újszerű technikája lassanként a kifejezési eszközök olyan váratlan újszerűségét és bőségét szülte, amik mind nehezebben- tudtak beleférni a színpadi dráma egészen más elemekre épített formájába. A film kezdett önmagára eszmélni jés új egyéni erői tudatában mind határozottabban igyekezett érvényesíteni önmagát. Az idegen ruha néhol tágulni kezdett a belső feszüléstől, néhol már szét is repedt és a fiatal fümjáték kezdte megmutatni meztelen izmait.

Ledobni az idegen ruhát és kivívni a teljes emancipációt ez lett a továbbfejlődő film tudatalatti, ösztönszerű programja. A hajtóokok azok az éles és döntő különbségek voltak, amelyek minden hatásbeli rokonságon túl, áthidalhatatlanul elválasztották a filmet a színpadi drámától kifejezésmódban és felépítésben egyaránt. Ezek a különbségek elsősorban a két művészet technikai karakteréből-adódnak, mert hiszen a kifejezési eszközökön túl a végcélban és a megnyilvánulás formájában a rokonság alapvető: a filmjáték is, a színpadi dráma is *tömegek előtt folyó konkrét történés.* Ebben közösek az összes többi művészetekkel szemben. Eszköz- és felépítésbeli különbségeiknek oka és forrása legvilágosabban talán a következő beállításban fogalmazható meg. A színpadi drámában a konkrét történésnél is fontösabb komponens a dialógus az érzelmi és értelmi kifejezésnek teljes lehetőséget adó élő szó. Ez tehát egy *kifejezésbeli*

pozitívum. Ezzel szemben a színpadi dráma technikai lehetőségei rendkívül korlátoltak. Térben és időben nagyon nehezen mozog, mert a történésrészletek színterét, a jelenetek miliőit csak igen korlátolt mértékben tudja változtatni. Ez egy *technikai negatívum.* A film viszont pusztán technikájánál fogva teljes szabadsággal, minden lehetőséggel tud térben és~időben mozogni, ez az alapvető sajátsága és legfőbb előnye, ez ránézve a létét adó *technikai pozitívum. Az* előszó hiánya, a némaság azonban csak egyetlen területre, a vizuálisan megmutatott történésre szorítja kifejezési lehetőségeit. Ez a filmre nézve *kifejezésbeli negatívum.*

És ezekre a különböző területeken mutatkozó pozitív és negatív eltérésekre a film és színpadi dráma minden más különbsége is tökéletesen visszavezethető. A színpadi dráma, miliőváltoztatásának rendkívüli korlátozottsága miatt, nem adhatja kontinuitásban az egész drámai cselekményt. Konkréten és szemmel láthatóan csak részeket tud adni. Hogy mégis teljességet érjen el, különböző kerülőutakhoz folyamodik. Ezek a kerülőutak akármilyen sokfélék látszólag, mind visszavezethetők két módszerre. Az egyik abban nyilvánul meg, amint azt elsősorban az antik és klasszikus tragédiában tapasztaljuk, hogy a színpadi dráma magának a történésnek csak a végső kifejlését, a befejezését adja, amelyben már csak az explikálódott hatóerők mérkőznek egymással és fejlesztik lezárásig az akciót. Ennek a módszernek az irodalmi tartalom, a szó még fontosabb lényege, mint a többi drámaformá· nak, mert itt a konklúzióhoz vezető utakat mind utólag tudjuk meg a monológokból és dialógusokból. A fogalmi közlés, érzelmi kifejezés, érzéki el-

képzeltetés itt a lényeg, maga a dráma már csak kis mértékben történés, inkább csak tragédiái konzekvenciák levonódása és tisztázódása. A másik kerülő út -a drámai teljesség érdekében a hatóerők maximumának és a történésnek egyes jelenetekbe tömörítése. A szereplő személyeknek, a drámai momentumoknak egy helyen és egy pillanatban kell találkozniok, úgy, hogy ez a találkozás a valószínűség látszatát kellően megőrizze. Ez a módszer, amely inkább a shakespearei és a modern színpadi dráma sajátsága már több igazi cselekménylehetőséget involvál, mint az előbbi, de azért a tulajdonképpeni kifejezési lényeg itt sem a vizuálisan megjeleníthető történés. Mert ebben a drámaformában is sokkal több cselekmény folyik le a színpadon túl, amelyről csak a szavak útján értesülünk, mint konkréten magán a színpadon.

Két-három fordulópontba van tömörítve a színpadi dráma tulajdonképpeni cselekvéstartalma, akármelyik kor drámaformájára gondoljunk is. Néhány eseménnyel terhes fókuszpont, amelyben nagy érzéseik, tragikus vagy komikus attitűdök kulminálva robbannak ki és amelyekben végre tettekké érlelődik az a sok előkészítés, amik a dialógusok irodalmi kifejezésén keresztül vezettek ezekhez a fordulópontokig. Természetesen ez a megállapítás egy pillanatig sem akarja azt mond-ani, hogy ezek a dialógusok és általában a színpadi drámák - beszélő részei drámaiatlan kifejezési elemek. Ezek a beszélőrészek a legfeszülőbb, legzsúfoltabb drámaisággal lehetnek telítve. A lényeg azonban az, hogy ennek a drámaiságnak *kifejezést formája* fantázián .keresztül ható csupán és nem jelenik meg a külső tettek plasztikájában, a szem

számára is érzékeltetett vizuális eseményszerűségben. A szóbeli, irodalmi közlés lehetősége révén a színpadi játék belső drámatartalma nemcsak hogy nem kevesebb, mint a mozié, hanem különösen ha a mai, még feleúton levő filmdrámával hasonlítjuk össze, kétségtelenül több és mélyebb is. Még tovább kell mennünk: egyenesen, elkerülhetetlen követelmény a színpadi drámában a dialógusrészek erős drámaisága, mert hiszen a belső értelemben vett drámai cselekmény tulajdonképpen bennük evolvál előre, nem pedig a fókuszpontokban sűrűsödő történésekben, amelyekben csak a drámai explikációk kapnak plasztikusan érzékített, de sokszor csak szimbolikus formát.

Értékösszehasonlításról tehát egyelőre nincs szó filmjáték és színpadi játék között. A mozidráma evolúciójának mozgató okait kell kinyomozni. Miért feküdt bele a fiatal mozi a drámai formába olyan kikerülhetetlenül, viszont miért és hogyan igyekezett szabadulni onnan az emancipálódás érdekében, ezek azok a kérdések, amelyek az összehasonlítást szükségessé teszik, nem a drámaiság fokának vagy a művészi értéknek a. szempontjából, hanem a különböző kifejezési és technikai lehetőségek stíluskövetelményeinek összemérése miatt. A drámaiság különböző megnyilvánulása az, ami elsősorban érdekes, nem az eredmény értéke. És ennek a drámaiságnak a kifejezése gyökerében más a film játéknál, mint a színpadi drámában. Ezt az újszerűséget a némaság, ez a kifejezésbeli negatívum és a film új fizikai lehetősége, ez a technikai pozitívum eredményezik. A film a valóságmiliőket nem hozza konkrétan a nézők elé, nem kell neki folytonos cselekménymegszakításokkal összeállí-

tani kulisszákból a történés színterét és egy bizonyos fokon túl nem csökkenthető külső nehézségek miatt nem kell korlátoznia a színterek számát és ezzel a térbeli mozgás szabad lehetőségeit. Nem viszi a néző elé a maga testi valóságában a színteret, hanem csak optikai reprodukcióban. Nem konkrét valóság, hanem csak annak reprodukciója: ez a film gyökere és lényege, amelyből minden alapvető tulajdonsága szinte logikailag levezethető. Reprodukció a valóság helyett, beláthatatlan előny az egyidőben lefolyó művészetnél. Az időbeli művészi alkotásnak, miután jiézők előtt folyik le, számolni kell a reális idővel abban az esetben, amikor a kifejezés egész módja realisztikus. A zenénél a belső történés ideje, az absztrakt idő nem esik szükségszerűen össze az előadási idő reális tartamával. Mert a zene kifejezési eszközei is absztraktak. Színháznál és filmnél, realisztikus ábrázolási módjuk miatt, az eset más és ha például az előadási idő három óra, akkor a bennük lefolyó történések idejének összege is szükségszerűen három órát eredményez. Már most a film ezt az időt reprodukált technikájának eredményeképpen hallatlanul ki tudja használni. Lehet az egyik jelenet színtere uccarészlet New-Yorkban, a következőé tójiész a norvég fjordokból, a harmadiké egy óceánjájró fedélzete, a filmjáték felépítése számára közömbös, hogy a színészeknek egyik színtérből a másikba megjelenéséhez két perc kell-e vagy két hét. Az egyes jelenetek optikai reprodukciója kell csak neki, mert ezek egymásután ragasztásából alakul a filmjáték. Egytized másodpercbe sem kerül az a rezzenés, amellyel az egyik színtér felváltja a másikat. Ha a drámai jelenet 10 percet folyt

New-Yorkban, 5-öt a fjordokban és 15-öt a hajó-fedélzeten, akkor minden idő- és tértávolság dacára ez a három, rész a nézők előtt sem tarthat egy pillanattal sem tovább, mint a három időtartam összszege. Éppen úgy nem érinti a filmet az, ha mesterségesen, kuliszákkal épített színtérről van szó, hogy ezt a színteret mennyi idő alatt építették fel. A színpadnál ezen múlik minden, mert hiszen ez szabja meg a színtérváltoztatás számát. A filmnél viszont ez teszi szinte korlátlanná a jelenetek, illetve színhelyek számát és azok gyors változtatását. Akár percenként változtathatja a színteret és nincsen kötve három vagy öt, vagy ha nagyon sokat mondunk 10—15 miliőhöz, mint a színpad. A film játékban a téregység teljesen megszűnik és ez azután természetszerűleg megdönti az időegységet is. Minden egyes térváltozás az időben is ugrást tehet lehetővé. Egymástól akármilyen nagy időtávolságra eső jeleneteket tud egymásután sorakoztatni, amelyeknek időköz-disztanciáit a változás pillanatnyi rebbenése alatt a néző fantáziája tölti ki.

Egy húszperces, minden megszakítás nélkül pergő film játék húsz esztendő történetének fontos momentumait emelheti ki és szoríthatja egy drámai egységbe. A tér és időegység megbomlása tehát gyökeresen megszünteti a színpadi értelemben vett cselekményegységet, hogy azt egy egészen új cselekményegységgel helyettesítse. A színpad, ha nagyon gyakran, akkor félóránként változtathat színteret és a félóra alatt a cselekménynek megszakítás nélkül kell folyni. A film, ha akar, fél vagy negyedpercenként is cserélhet színhelyet és így könnyen megteheti azt, hogy a drámai cselekmény kezdetén elindulva kiragadott eseményrészletekkel geneti-

kusan végigkíséri a dráma kifejlődését és lezáródását. Ezek az egymásután kiszakított részek azonkívül teljes cselekményfolytonossággá kapcsolódnak össze és így, ha időben nem is kapunk cselekményfolytonosságot, a drámai történés szempont-, jából annál teljesebb és igazabb lesz ez a kontinuitás. Ez az új eselekményfolytonosság pedig szükségszerűen elejti a színpadi drámaformát és annak minden változatát. Nem kell a filmnek a drámai komplexum végső szövevényét adni, mint a klaszszikus drámának, mert hiszen ő már a dolgok teljes lefolyását tudja adni, akár a kezdet kezdetétől és arra nincs szükség, mint a modern drámában, hogy néhány felvonás néhány eseménnyel telített csomópontjába sűrítsen mindent, a köztük levő közöket más kifejezési területű, dialógusokban megjelenő drámaisággal töltve ki. A film teljesen feloldja ezeket a technikai korlátoltságból származó sűrítéseket és absztrakciókat és ezzel felépítésének és drámaiságának egy egészen önálló karakterét teremti meg. A felvonásoknak és jeleneteknek àz à tagozódása, amely ä színpadi dráma konstrukcióját jellemzi, egészen értelmetlenné válik a filmre nézve. Az utánzás és a hagyomány ereje tette csak, hogy mint csökevény máig is megmaradt a filmben ez a fogalom: felvonás, ami pedig itt nyilvánvalóan semmit sem jelent. Hogy a filmdrámák nem alkotnak egyetlen megszakításnélküli játékfolytonosságot, annak két oka van. Az egyik a szó leggyakorlatibb értelmében véve pszichológiai ok: szemre is, appercipiáló képességre is nagyon fárasztó lenne egy-két órás megállás nélküli mozgás. A másik ok technikai: filmszalagtekercsek, bizonyos méreten túl, nagyon nehezen kezelhetők

a vetítőgépben. Emiatt a két ok miatt kénytelen a mozidarab írója vagy rendezője részekre tagolni az egész játékot. Ebben a tagolásban tehát természetszerűleg semmi, de semmi hasonlóság nincs a színpadi dráma felvonásbeosztásához. Hogy menynyire nincs és nem is lehet szó »felvonásokéról, azt legpompásabban egy angol moziplakát felírása is érzékítette: »Tragedy on three rolls«, tragédia három tekercsen! Valóban, semmi egyébről nem lehet beszélni a filmjátéknál, mint a tekercsekről. Ha megfigyeljük a filmjátékoknak ezt a tekercsbeosztását, a leggyakrabban azt tapasztaljuk, hogy a részekre tagolás úgyszólván minden ok és minden hatás nélkül történik. Mintha például egy kétezer méteres mozidrámánál így gondolkozna a rendező: 2000 méter à 400 méter = 5 felvonás. Pedig ezt a technikai és tömegpszichológiai szükségből adódó tagolást kitűnően fel lehet és fel kell használni bizonyos drámapszichológiai hatás érdekében. Ezt azonban még nem minden rendező érti és érzi. Az a pár pillanatnyi szünet, amely a filmtekercsek kicserélése alatt előáll, nagyszerűen alkalmas arra, hogy benne fokozódva és feszülve rezegjenek tovább már felkeltett lelki hatások. Ha az egyes tekercsek végére az érzelmi fordulópontok jutnak, akkor ez a kis szünet organikus részévé válhat a drámának. Százféle szerepe lehet ennek a pár pillanatos némaságnak: tovább forrósodhatik benne azí izgalom, feszülhet a várakozás vagy megérződhetik benne egy sorsszerű beteljesedés. Kellő alkalmazással olyan kifejező eszköze lehet a rendezőnek ez a csönd, mint a zenekomponistának egy-egy efektusnyi kihagyás, többet mond az, hatalmasabb erővel beszél az néha minden zengésnél.

3. A filmjáték és a regény.

Így alakulnak az érintkező felületek és ezeken keresztül a döntő formáló befolyások egyfelől a filmjáték és a színpadi dráma, másfelől a film és a regény között. Mert ha a színpadi drámával összehasonlítjuk a mozidrámát, akkor a mozidráma felépítési formáját a pontokba nem koncentrált, a drámai cselekménynek, a külső és belső történésnek egész tartalmát átfogó eseménykontinuitásban kell felismernünk. Már most szükségtelen lenne sokat bizonyítgatni, hogy mily tökéletes és teljes analógiavan a filmjátéknak e kontinuitása és az epikus irodalmi műfajoknak, az eposznak és a regénynek a kontinuitása között. A filmjáték is, a regény is történetet adnak, azonban közös ellentétben a színpadi drámával nem elégednek meg azzal, hogy a történet fordulóit ragadják csak ki, vagy pedig a végső explikációban mutassanak meg mindent, hanem igyekeznek a drámai eseményeket születésüktől kezdve, fázisról-fázisra haladva nyomon követni, illetve pontról-pontra vezetni, egészen a pszichológiailag elfogadható lezáródásig. Sem a filmnél, sem a regénynél nem történik meg az, hogy a drámai mozgatóerőkről csak utólag, hatásukban és eredményükben értesülünk, amint ez a színpadi drámánál a leggyakoribb eset. Amint felbukkan a regényben vagy a filmben egy új momentum, az rögtön érzékelhetően is megmutatkozik a cselekmény vezetésében, szemünk előtt belép a történésbe. Röviden szólva a filmnek és regénynek közös epikus sajátsága az egymás mellé, illetve egymásután rendelt fészekből való felépítettség, a drámai motiváció genetikus bemutatása és a szélesebb elő-

adásmód, amely nem válogat a részletek között olyan ökonomikus szigorúsággal, mint a dráma, nem törekszik maximális hatásra minimális felületen, az érzéki realitás kedvéért magába öleli a végső cél szempontjából kisebb súlyú és fontosságú eseményrészeket is és ezzel a módszerével nem stilizált koncentrálásban mutatja meg a tragédiát vagy komédiát, mint a színpad, hanem az időben egymást nyomon követő fontos és kevésbé fontos eseményrészeknek időbeli integrálásában. *Felépítési formájában,* a kompozíciójában a film és regény lazább organizációja, realisztikusabb, élethez közeiállóbb, a színpadig dráma, ellenben konstruktívebb, absztraktabb és absztraktságánál fogva szimbolikusabb. Hangsúlyozni kell azonban, hogy pl. a realisztikus és absztrakt szembeállítása-ezeknek a műfajoknak csak a kompozícióra vonatkozik, de nem szükségszerűen a kifejezési eszközökre és az elért hatásra, mert hiszen ez valamennyi műformánál egyképpen lehet absztrakt vagy reális.

Reproduktív megjelenítési módja adta meg a lehetőséget a filmnek a feloldott, csodálatos kifejezési módszerekben gazdag forma és -a genetikus folytonosság megtalálására. A regénynél is ugyanilyen reproduktív megjelenítési mód hozta létre az egészen analóg epikus karaktert. A különbség csak az, hogy a filmnél .az-események reprodukálása, konkréten és vizuálisan történik, a regényben és általában az epikában vizuális èlképzeltetésben. A regény is osztozik tehát a filmmel az óriási előnyben: nem kell magát a történetet vinni a nézők elé, mint a színpadi drámának, hanem csak a történet képét. Ezért van a regénynek ugyanaz a mozgékonysága térben és időben, szabad és laza felépítése, amely

lehetővé teszi az időrendi teljességet, az egész történést átölelő széles előadási módot, éppen azokat a tulajdonságokat, amelyek az epikát, a filmjátékkal olyan közös formájúvá teszik. Mindezeknek itt is ugyanaz a gyökere, mint a filmnél: a színtér változtatásának korlátlan lehetősége. Az egyes jelenetek között levő térbeli vágy időbeli távolságot átugorva egymáshoz kapcsolni az eseményrészlete·: ket, ez a fantázia számára éppen úgy csak egy pillanatnyi rezdülés a regénynél, mint a szem számára a filmnél.

Természetesen a döntő, közös epikus karakteren túl, éppen úgy mint a színpadi dráma és filmjáték között, a filmjáték és a regény között is adva vannak erős és határozott különbségek is. A színpadi drámánál a szó a történésnek csak nagyfontosságú kiegészítő komponense és mint komponens a drámaiság szolgálatában, annak előkészítésében, motiválásában és előrelökésében szerepel mint eszköz. A regénynél a szó minden, egyetlen uralkodó szubsztancia. És amint láttuk, a szóbeli közlés eszköz lehet egymást követő eseményelemek elképzeltetésében és így a drámaiság kialakításában, *azonban nem szükségszerűen* az. Külsőségek mozdulatlan-vizuális miliők, enteriőrök, természetképek szemléltető és érzékítő leírásai, passzív, a drámára mozgató erővel nem diszponált lelkiállapotok aprólékos analízise: mindezek például olyan megnyilvánulások, amelyek drámaellenesek, amelyeket a jó dráma nem bír el, a regény szövésének ellenben semmi ártalmára nincsenek, sőt mondható és elképzelhető nagyon jó regény, amelyben ezek a tünetek uralkodóak és általánosak. A leírásokban vagy némán reprodukált dialó-

gusokban az érzés és gondolatközlő szó az uralkodó, ennek nagy szerepe viszont nagy különbséget von, vagy helyesebben *vonhat* a regény és film közé. De miután ezek a különbségek nem nyilvánulnak meg szükségszerűen, hanem csak mint eshetőségek, éppen azért ezek a különbségek nem elviek, hanem csak gyakorlatiak. Az a regénytípus, amelyik az eposzihoz közelebb áll, ezeket a differenciákat csak kis mértékben mutatja: lényege a. történés, a történésrészek folytonos egymásbakapcsolása. Ezekben szűkül a dialógusok, elemző és leíró részek fontossági területe és így ezek a kifejezési anyagban is nagyon közel állanak a filmjátékhoz. Áthidalhatatlanná válnak ellenben a különbségek az impresszionisztikus, lírai és analitikus regények esetében, amelyeknek témái ennek következtében egészen filmszerűtlenek. Kevés cselekmény, kevés igazi történés van bennükj úgy belső, mint külső értelemben és nincs határozott epikai vagy drámai menetelük, nem haladnak előre bizonyom drámai konklúzió irányában. Nagyon kevés bennük az eseményszerűen, konkréten megfogható, egyes részeik önmagukért élnek, semmi zártsága nincs a cselekményüknek, nem többek, mint mondani szokás, egy darab életnél.

Akármilyen regénytípusra is gondoljunk azonban, mindenesetre megmarad az analógia regény és film között a konstrukcióban, a felépítés módjábani, amelyet előbb a reprodukált eseményrészek egymásután való reprodukálásában, előadás szélességében és az epikus, genetikus folytonosságban jelöltünk meg. Hölgy a regény és a film belső rokonsága kétségbe nem vonható, azt többek között bizonyítja az is, hogy a film mindjárt fej-

lődése elején a színpadi dráma mellett rögtön mintaképül választotta a regényt is. A filmjátéknak a színpadi drámával közös vonása a cselekménynek konkrét érzékítése, a regénnyel viszont a közös epikus felépítési forma. És hogy a két rokonság között az utóbbi az alapvető, azt az is mutatja, hogy a filmre írt színpadi drámák még a felírások segítségül vétele mellett is á legteljesebb elváltozáson mentek keresztül, ha filmre íródtak, ellenben a regény, ami a konstrukciót, az eseményszövést illeti, majdnem lényeges változások nélkül tud a fantázia világáról a mozi vásznára átköltözni. A mozidarabbá átdolgozott színpadi drámára néha alig lehet ráismerni, a filmjátékká átalakított regény ellenben pontról-pontra, fázisról-fázisra meg tudja tartani eredeti cselekménymenetét anélkül, hogy filmszerűtlenné válna. Ennél a gyakorlati bizonyítéknál nincsen erősebb annak beigazolására, hogy a *filmdráma formája sokkal közelebb esik az epikus regényhez, mint a drámai, színpad formájához.*

Mégis ezen a mély és kétségtelen: stílusázonosságon túl van egy pont, ahol a regény és film játék útja újra nem egyesíthetően ketté válik. Ez a pont azonban már teljesen kívül esik az immanens formaelemzés területén. Egy olyan hatóerőre, olyan formaalakító tényezőre kell most gondolnunk, amely már a film megszületésénél is döntő módon működött közre. Ez a fontos alkotó és kiakító faktor a tömeg visszahatása az alkotásra. Olyan momentum, amely látszólag kívül esik magán a műalkotáson. Hatását mégis erősebben érvényesíti, mint akármilyen kifejezési vagy technikai lehetőség, vagy szükségszerűség. Nem tehet tehát cso-

dálkozni azon, hogy ez a motívum végeredmény-ben a filmdrámát a regény szomszédságából újra a színpadi dráma felé viszi, hogy végül ennek a hatásnak, a kifejezési és technikai eszközöknek rezultánsa különös középúton helyezze el a-filmet a színpadi dráma és regény között. A regénytől való távolodásnak és a színpadi drámához való közeledésnek oka ott rejlik, hogy a regényt egyesek, egyének olvassák, a film pedig éppen úgy mint a színpadi dráma, a tömeg elé kerül. Az egyén; egyetlen akarati, appercipáló és értékelő. egységből áll. Az egyén ezért megteheti azt, hogy passzív, mozdulatlan dolgokba merüljön el: leírásokba vagy lélekanalízisekbe, az eseményfolyonosságot is megszakíthatja a maga számára ott, ahol akarja: egyszerűen leteszi a könyvet és később folytatja az olvasást. A tömeg ellenben együtt-vagy egészen más akarati, appercipiáló és értékelő erőt jelent éppen sokeleműségénél fogva is. Fölfogó képessége időtartamban korlátozva van, g, tömegpszichológia törvényei szerint egészen: más az érzelmi és értelmi igénye. Mutatja minden, ami nem történés, ami nem mozgás, harc és előrehaladás. A tömeg pusztán azzal, hogy együtt van, drámát követel, történetet akar. Tömegszerűsége azután, ez a legfontosabb, egészen más relációt teremt közte és a dráma között, mint a szeparált egyén és a történés között. A tömeg egészen más viszályban van a sorssal, mint az ügyén. A regényolvasó, csak azért, mert egyedül van, akceptálhat minden emberi sorsot. Az író, ‚a regény individuálisan maradt olvasója előtt, megteheti azt, hogy megoldatlanul nyitva hagyja a sors-szituációt. A tömegben levő néző előtt

ilyesmit csak a pszichológiai hatás alapos rontásával lehet keresztülvinni. Bizonyítja ezt sok filmre átdolgozott regény, ahol a scenárium-író mindvégig szolgailag ragaszkodott valamely nyitottvégű regénycselekmény hű betartásához. Így azután ami regénynek teljes volt, az mint film a befejezetlenség kínos hiányérzését hagyta maga után. A tömeg befejezettséget, megoldottságot és elégtételt követel minden történés végén. Az most nem lényeges, hogy miképpen nyilvánul meg ez a befejezettség, mint a dolgoknak egy tragikus, de végzetszerű lezárása, amely minden más lehetőséget valószínűtlenné tesz, vagy pedig úgy, hogy a drámai ellentétek feloldódnak és a szituáció stabil nyugvópontra jut. A fontos csak az, hogy a film, éppen úgy, mint a színpadi dráma, tömegek előtt lejátszódó történés és így a tömegek jelenléte a dráma felépítésére döntő befolyást gyakorol a tömegpszichológiai kielégülések kedvéért. Ez viszont formailag is megnyilvánul és a történet befejezését, következésképpen a fejlődésvonalnak a befejezéshez vezetését is, a színpadi drámához hasonlóvá teszi. így azután[1], ha a filmjáték külső és belső formájáról végső meghatározást, akarunk adni, azt kell mondani, hogy *a filmjáték formája előadásmódjában epikus, regényszerű, hatóelemekben konkrét történéstadó, tehát színpadszerű, konstrukciójában pedig a térben és időben szabadon mozgó genetikus folytonosságnak, ennek az epikus jellegnek és a színpadszerű, lezárást követelő befejező kompozíciónak szintézise valósul meg.*

II. RÉSZ.

A FILMJÁTÉK SZERKEZETE ÉS KÉPALKOTÁSA.

1. A filmjáték szerkezete.

Azok a messzemenő különbségek és mélyenfekvő egyezések, amelyek a filmjáték és a színpadi dráma, illetve a filmjáték és a regény között megmutatkoznak, tisztára a film technikai karakteréből következnek. Technikai szükségszerűségek és technikai lehetőségek döntik el a film játék egész koncepcióját és belső formáját. Ezek a technikai tényezők valamennyien a film alaplényegéből adódnak. Az alaplényeg a reprodukció: történést és valóságot ad; anélkül, hogy miként a szín-Pjaji drámát, idő és, téregység korlátozná. Ez a reproduktív jelleg azonban nemcsak esztétikai formáját és belső drámaiságát határozza meg a filmjátékniak, hanem egész felépítési menetét, a drámai rendezés legkisebb részletét is.

Két mozzanatra osztható fel a filmrendezésnek feladata, elvi és gyakorlati szempontból egyaránt. Az egyik a jelenetek; egymásután kötésének módszere, a film tulajdonképpeni drámai megszerkesztése, a másik pedig az egyes jeleneteknek, tehát az elemeknek megalkotása. Egyformán

fontos tényezői ezek a mozi játéknak: jól megalkotott jelenetek, moziszerűtlen, vontatott kapcsolással vagy elevenen és drámaian pergő rosszul elgondolt jelenetek: nehéz volna megmondani, hogy melyik rekeszti ki leginkább a teljes film-dráma-hatás kialakulását. Ennek feltételei a mozinál teljesen újak, mert már a jelenet fogalma is egészen más értelmezést kap a film játéknál, mint a színpadi drámánál. A színpadi drámában a bedíszletezett miliők ritkán változnak, legtöbbször csak a felvonásokkal együtt és így nem ezek tagolják fel igazán a darabot a rendezés szempontjából. Az összetevő elem ott az a jelenet, amely ugyanazokkal a szereplőkkel folyik le, mert amint közéjük új szereplő jön, vagy közülük egy szereplő eltávozik, új jelenet kezdődik. A filmnél a miliő, akár, natura, akár díszlétekkel, számtalanszor változhat. Ezért is, meg technikai okokból is a rendezési egység, a jelenet jiem a szereplők számának változásaihoz alkalmazkodik, hanem a tffiliőváltozáshoz A film játékban egy jelenet, illetve egy »kép« addig tart, ameddig a cselekmény ugyanazon a színtéren játszódik le. Pontosabban meghatározva, ameddig a felvevő gép lencséje változatlanul van beállítva. Mert ha marad is a régi színtér, de a gép helyet változtat vagy szögfordulást végez, hogy ugyanannak a színtérnek csak egy részét adja, valamilyen irányban kiszélesítse, megnagyítva egy detailt vagy egy arcot adjon, minden ilyen esetben már új jelenethez, új képhez érünk. Ez a képszerinti tagolódás természetszerűleg következik a film technikájából és drámakifejező lehetőségeiből. Nem valóságot ad, hanem a valóság reprodukálását és így számára nem is a kiinduló-

pont, a valóság az, ami elsősorban fontos, hanem az a beállítás és az a nézőpont, amelyet ezzel a valósággal szemben elfoglal.

Igen széles és igen tág az a színtér-keret, amely a színpadi drámának adódik egy-egy felvonásban. Kell is. hogy tág legyen, mert nagyon kevés van belőle: az egész cselekménynek négy-öt ilyen tágszíntéren kell lefolyni. A filmjáték ellenben, felhasználva reproduktív voltából következő fürgeségét, színtérréváltoztatásának korlátlan lehetőségeit, a színpaddal szemben mindig igyekszik a színteret szűkíteni. Teszi ezt egyszerűen azért, hogy mindig a dráma szempontjából legfontosabb momentumra koncentrálja a nézők figyelmét. Ezen a ponton tehát már egy olyan jelenséggel találkozunk, amely megint a film kifejezési lehetőségeinek többletét jelzi a színpaddal szemben. Többletet mutat fel és igyekeznie is kell ezt az előnyét kihasználni, hogy pótolja a kimondott szuggesztív szó hiányát. A film játék rendezője úgyszólván szuverén ura és irányítója a néző figyelmének, amit a színpadi rendező igazán nem mondhat el magáról. Ha a darab igazi, beleső drámaisága gyenge, akkor neki már semmi eszköze sincs a figyelem megkötésére. Az pedig egyenesen kiszámíthatatlan, hogy a közönség figyelmét a dráma szempontjából sokszor milyen lényegtelen vagy esetleg oda sem tartozó motívum ragadja meg A filmjáték rendezője ezzel szemben szinte, kényszerítően tud irányítani Megvannak hozzá, a technikai lehetőségei, megint csak a reproduktív karakter következményeképpen. Népes, sokalakos jelenetekből kiemelhet néhány szereplőt, megnagyítva közel hozza őket, hogy semmit se lássunk, csak mozdulataikat és arcjátékukat. Elmehet a legapróbb

nüanszokig, hogy tudatosan a centrumba állítson valamilyen drámai motívumot. Egyet rezzen a kép és az egész tabló, kert vagy terem eltűnik, hogy egy sarkot, egy részletet lássunk, éppen azt a pontot, amelyre a cselekmény súlya áttolódott. Újabb rezzenés és a kiszakított csoportból már csak egy alak válik ki vagy csak egy lare. A háttér, a miliő, mind eltűnik ebben a bemutató, első síkban, *a premier-plánban,* hogy semmi el ne fordíthassa érdeklődésünket az arc játékáról, amely amellett ebben a sokszor néhány méteres nagyításban a legfinomabb részletekig érvényesül: pillák rebbenése, pupilla ideges tágulása, arcvonások érzéstükröző szubtilis elváltozásai. Még tovább mehet a filmjáték rendezője: a szereplőnek is csak egy részét viszi a premiér planba. Egy láb az asztal alatt, ideges rándulással érezteti a meglepetést, egy kéz, mely hirtelen indulattal ragadja meg a hajó korlátját vagy egy ruha szegélyét, tehetelen dühben vonagló ököl, görcsös merevséggel szét-szétfeszülő ujjakkal, ábrándos simogatás, odaadó becézés egy fejen vagy egy másik kézen és ezekhez hasonlók, millió változatban, mind elegendők arra, hogy egy képnek témát, drámaisággal, eseménnyel teli témát adjanak.

Nem is lehet összehasonlítani ebben a tekintet-, ben a színpadot a filmjátékkal, annyira szegényes és tehetelen az még csak meg is kísérelni ilyesféle kifejezési lehetőségeket. À színpadi drámának egy-egy jelenete nemcsak időben van végzetesen megkötve, hanem a térben is, éppen valóságos, jelenvaló fizikavolta miatt. A színpadi drámának mindig számolni kell azzal a csökkenthetetlen távolsággal, amely a rivalda és a nézők között megvan és

széksorok szerint egyre növekszik. Ez a távolság a perspektivikus látás változhatatlan törvényei szerint kisebbíti meg a szereplőket és teszi minden széksorral hátrább egyre összemosódottabbá a szereplők arcát. Így azután a színpadi mimika lehetőségei egészen eltörpülnek a film játék arckifejezési eszközeihez képest. A filmjáték a szereplők és nézők között levő távolságot a premier-plan segítségével mint egy mesebeli mérföldjáró csizmával, egyszerűen keresztülugorja. A premier-plan azonkívül hogy átlépi a távolságokat, meg is nagyíthatja adolgokat és így a dráma külső formaeszközeit nemcsak a színpadon, hanem a valóságon is átemeli. Azt viszont felesleges külön hangsúlyozni, hogy ez a fizikai megnagyítás mennyi új belső és drámai kifejezést tesz lehetővé. A legegyszerűbb példa erre éppen az arcjáték A filmjátéknak ezt az óriási fölényét a színpadi játékkal szemben még egy körülmény fokozza tovább, bármely körülmény megint csak a film reproduktív alaptulajdonságából következik. A színpadi dráma szereplője benne áll a valóságos térben és így testtartása, mozdulata, arca a nézőtér- mindegyik pontjáról más-más képet mutat. Precízen szólva úgy lehet ezt kifejezni, hogy a színházban mindegyik néző más-más projekcióját kapja a színpadnak épúgy, mint a színész mozgásban és arcban megnyilvánuló játékának. *A színpadi színész játéka tehát nem lehet az összes nézőkre egyértelmű már a hatás elindításban sem.* A film ezzel szembeni nem adja a reális három dimenziós-teret, hanem annak kétkiterjedésű síkprojekcióját. Így mindenki, aki a vászonnal szemben ül, akár jobbra, akár balra a főtengelytől, ugyanazt látja. A képen már minden egy

vizuális megadottságban van és a dolgok egymáshoz való távolsági viszonya független a néző helyzetétől. Nem történhetnek meg eltakarások, alakok zavaró egymástfedései, mint a színpadon és nem történhetik meg az sem, hogy a közönség egyik fele a színésznek jobb, a másik csak a baloldalát látja. Ezáltal *a síkra-projiciáltság révén, a filmjáték egyértelműbbé válik, mint a színpadi játék.* Legalább elindulásában, mert maga az érzelmi és egyéb hatás úgyis különbözik minden néző egyénisége és kulturáltsága szerint. Ez már kívül esik a formán és egyképpen megvan színházban és moziban.

Egyértelműség a játékban, amelyet azután helyenként a premier-planba hozás fokoz fel, nem egyedüli formamegnyilvánulása a film technikájának. Ugyanez, a reprodukció, biztosítja a filmjáték színészének azt a szabad mozgáslehetőséget, amelyet a színpadon hiába keresnénk. A színpad körülkorlátozza a mozgást a maga néhány négyzetméteres területén. A film azáltal, hogy a felvevő gép egyszerűen, utána,, megy a cselekménynek, ja színhely terét a végtelen felé tágíthatjajakár minden megszakítás nélkül. A film így a történés megnemszakadó folytonosságát tudja szuggerálni. Ez a térkitágítás azonban nemcsak hátrafelé vihető keresztül, hanem éppen úgy előre, a nézők irányában is: cselekmény színtere a film-fotográfia virtuális reprodukciójában szintje keresztül vonulhat a nézőkön, vagy azokat maga előtt tolhatja. De nemcs-ak a cselekményszíntér mozoghat teljes korlátlansággal előre vagy hátra, hanem az egyes alak is ebben a cselekményszíntérben. A színpadon a színész csak oldalt távozhat el, vagy pedig néhány

lépés után a háttérben. A filmszínész ugyanezeket megteheti, de sokkal hatásosabban. Akár percekig láthatjuk a liáttér mélysége felé távozó alakját és ő közben megjátszhatja, akár csak sziluettben kifejeződő testtartással, az eltávozás lelkiállapotát. Ha a színpadról kimegy egy szereplő, például erős lelki felindultságban, a háttér felé megy, arca egyre kisebbnek látszik, és miután kénytelen leg-, alább félig hátrafordulni, egyre rosszabbulis töredékesebben. A filmképen azonban a színész a nézők felé is eltávozhat: jön felénk, indul a total-képből, közeledik, beér a second-planba, itt már félalakja borítja be a képsíkot, innen tovább a premier-plánba, amely már csak testének felső részét, vagy csak az arcát adja, természetesen erős felnagyításban és e nagyítás révén is egyre tisztább és fokozottabb pszichikai hatásban.

Korlátlan,- egyetlen irányban sem megkötött, szabad mozgáslehetősége a színtérnek és e színtérben korlátlan mozgáslehetősége a színésznek: ez az első fundamentuma a filmrendezésnek, és miután a filmjáték a drámai jelenetek elgondolásában a színpadi drámából indult ki, éppen ez a korláttalanság válik elindítóvá új utakra, ez lesz milliónyi filmszerűen új drámai lehetőség bőséges forrása! Minden ponton megállapítható, hogy ez a drámaalakító korláttalanság egyszerű formai következménye a film reproduktív technikájának. Ugyanebből ered a filmnek másik nagyon fontos formaképző megnyilvánulása. A filmkép reproduktív eredetű és ennek eredményeképpen nemcsak a térben mozog korlátlanul, hanem az időben is. A színpadi drámának á felvonáson, vagy legalább egy nagyobb felvonásrészen keresztül meg kell tartani a reális

időfolytonosságot. A filmnek egy másodpercbe sem kerül, hogy a reális idő folytonosságát megszakítva előre ugorjon a drámai folyamatban egy órát, egy napot vagy akár egy esztendőt. Ez viszont a film számára lehetővé teszi, hogy önmagát egymásután helyezett, időben egymás után következőddé fizikailag egybe nem kapcsolódó eseményrészekből állítsa össze. És éppen ez adja meg a film sajátságos elbeszélő módszerét, amellyel regényszerűen, genetikus folytonossággal lépésről-lépésre kíséri a történéseket. Ha ezt a genetikus folytonosságot nemcsak a cselekmény lényegében valósítaná meg a filmjáték, hanem a külső történésben is, reális időben megneiűszakítottságot akarván adni, akkor éppen *legnagyobb* elejével nem élhetne, idübe n .ugráló, kor.:, láttalanságával. A film ezért, ösztönösen és tudatosan, a kontinuitást a történés lényegére értelmezi és úgy valósítja meg, hogy a cselekmény *időben folytonos* menetéből kiragadja a lényegeset és e lényeges momentumokat egymásután Fűzve, belőlük *drámai folytonosságot teremt.* Meg kell nézni, a lehető legtágabb értelmezéssel, hogy miket érez a filmjáték lényeges elemnek. A színpad a lényegeset és a szükségeset nagyon körülhatárolva értelmezi: minden történési elemnek szorosan a végső drámai explikáció felé kell irányulnia. A film epikusabb és szélesebb hangú, mert lényegesnek értékel minden elemet, amely a történésfolyamatba változást, valamilyen monoton eseménymozgásba akármilyen jelentéktelen fordulatot hoz. A filmjáték úgy adja elő a drámát, hogy kivonatolja a történés jellegzetes pontjait és ezeket egymásután kapcsolja.

Igen egyszerű példák illusztrálják ezt legjobban. A filmjáték egyik hőse elutazik. Ez például a

következő képekből, illetve történésmozzanatokból tevődik össze: 1. néhány pillanat az útrakészülődésből, a csomagolásból, 2. kapu előtt, utazóruhában-autóba száll, 3. vasúti pénztárnál áll és már a jegy árát fizeti ki, 4. hordár utolsó mozdulatai, amellyel a bőröndöket felrakja, 5. az induló, már mozgásban levő vonat vagy esetleg ehelyett a vonatvezető, amint a kürtöt szájához emeli. Az egész jelenet, a csomagolástól az elutazásig a reális időben egy-két órai történés, a film kivonatolásában legfeljebb egy-két perc. Másik példa: ebéd. Szereplő az asztalkendőt a nyakába gyűri, késsel-villával vág egy falatot, hozzá kenyeret, harap, pohárba önt üvegből, iszik, megtörli a száját. Az egész jelenet, ötven-hatvan másodperc, a valódi félóra helyett Ebben a két példában látszólag a filmjáték eseménykoncentrálásának kétféle módszere mutatkozik meg. Az elutazási jelenetben a színész mintha naturalisztikusan játszana és nem változtatná meg a valóságot, csak annyiban, hogy abból kiszaggattott részleteket ad. Az ebédelési jelenet viszont nyilvánvalóan-elstilizálja a valóságot. Holott ha megfigyeljük az utazási jelenet egyes képeit, például a csomagolást, azt találjuk, hogy az egyes képeken belül éppen olyan fokú stilizálás valósul meg. A színész csak azokat a mozdulatokat végzi el, amelyek a csomagolás fogalmát jelentik. így tehát lényegében a két példa-ugyanazt a módszert illusztrálja: *a filmrendezés arra törekszik, hogy a történések legjellegzetesebb pontjait kiragadva és egymásután kapcsolva, ezekből és a fordulópontokból a történés exaktumát valósítsa meg.* Ez az extraktum egyúttal koncentráció is, még pedig nagyon különös: lehetőségeket ad a lehető legnüanszírozottabb moz-

gásoknak, a színészi játék olyan individuális finomságainak, amilyenről a színpad sohasem álmodhat és ugyanakkor a legnagyobb erővel a drámai motívumok tipizálására törekszik. A differenciáltat- és az általános jellegűt, az egyénit és a tipikusat egyesíti magában a filmjáték koncentrációja. Az egyéni megmutatásig, alkalmassá teszik technikájából adódó újszerű kifejezési lehetőségei. A tipizálás viszont két forrásból folyik össze: az egyik az időben való mozgás teljes szabadsága, amely lehetővé teszi a filmnek, hogy kihagyjon minden érdektelent, a másik egy negatív hatóerő, a film némasága, amely a könnyen érthető, tipikus drámai elemek keresésére utalja a mozi játékot..

Genetikus folytonosság és a történésnek csak mozgalmasabb elemeit összekapcsoló koncentrálás éppenséggel nem mondanak ellent egymásnak, hanem ellenkezőleg a legszervesebb összetartozási mutatják és a filmjáték időbeli felépített-segédek két vezető eszméjéül tűnnek fel. Mert nyilvánvaló, hogy a történéseket végigkísérő folytonosság csak koncentrálásban idézhető elő: miután koncentrálás nélkül a dráma annyi ideig tartana, amennyi ideig az élet. Ez pedig technikai és művészi képtelenségre vezetne. De ha a film játékról visszagondolunk a színpadi drámára, rögtön konstatáljuk, hogy a cselekménykoncentrálás ott is megvan, ha lényegesen más formában is. Egy ötfelvonásos színpadi játét az egész drámai cselekményt öt részre bontja, illetőleg úgy állítja be, mintha annak genetikus folytonosságából öt részt ragadna ki. Az egyes részeken, az egyes felvonásokon belül azonban a merev téregység miatt be kell tartani a realisztikus időfolytonosságot. A néző fantáziájában lefolyó időnek

szigorúan össze kell esni a valóságos történet fizikai, órával mérhető *tartamával.* A színpadi játék írója tehát számol ezzel a kénytelenséggel és úgy tagolja a drámát, hogy ebben az öt időtartamban teljes legyen. Viszont ez az öt részlet nem naturalisztikus »kiszakítás az életből«, hanem minden egyes részben fordulópontok, csomópontok köré sűrűsödve lendül előre a történet és így az egyes részek nem lehetnek sem esetlegeséé, sem naturalisztikusak. Egyes részekben koncentrálva kell halmozódni a drámai elemeknek, azonban úgy? hogy amellett a reális történés illúzióját keltsék.

Amint láttuk, a film játék akár ötszáz vagy ötszer kiszakított részből képezheti a drámai cselekményt és így az egyes részek megtarthatják naturalisztikus hűségüket. így összehasonlítva úgy tűnhetik fel, hogy a különbség a színpadi és a fil m játék között, nem elvi, hanem csak gyakorlati: az egyik öt, a másik ötezer részletből épít. Csakhogy ez a gyakorlati különbség nagyon mély módszerbeli eltéréstjelent: a színpadi dráma a néhány nagy egységen belül stilizál, valóságot változtat, az esztétikai hatás érdekében, a filmjáték ugyanezt ezernyi, nemstilizált részletének egymásután kapcsolásával éri el. *A színpadi játék és a filmjáték tehát két különböző koncentrálási módszerrel fokozza a drámaiságot és azt látszólag egymással homlokegyenest ellenkez&úton éri el: a színpad minél kevesebb, a filmjáték minél több tér és időrészlet beállítására törekszik.* Az egyik sűrít, hogy a genetikus, epikus előadást elkerülve váljon drámaivá, a másik ugyanazon cél érdekében a genetikus előadás sűrített, fordulópontokból összegezett formáját teremti meg.

Zárt formát ad a drániaiságnak a színpad, nyitottat a film. Ez a meghatározás végeredményben ugyanoda helyezi el a filmjátékot, mint az elvi összehasonlítások: a dráma és a regény közé. De ez az elhelyezés ugyanakkor, amikor rámutat az azonosságokra és hasonlóságokra, kiemeli a film speciális formáját és sajátos módszereit is. Hangsúlyozni kell azonban, hogy a módszerek igazi fontosságát sohasem az elvi, hanem mindig a gyakor-, lati szempontok döntik el. Mert elvben alig lehet egy műformánál, például a filmjátéknál olyan megnyilvánulást említeni, amelyre azt ne lehetne mondani, hogy az lényegében megvan egy másik műformában is, például a színpadi játékban. Ha azonban a gyakorlati eredményéket tekintjük, egyszerre megváltozik az összehasonlítás mérlege.

Igen jó példa volt erre az előbbi: öt vagy ötezer jelenetre bontás elvben alig különbség, a gyakorlatban azonban a kétféle, egymástól lényegesen elütő drámai forma elválasztó határvonala. És ha tovább megyünk, ez a határvonal egyre határozottabbá válik és mindinkább olyan területeket választ el egymástól, amelyeknek alig van érintkezésük. Felbukkannak kifejezési lehetőségek, amelyek egyenesen abból születtek meg, hogy a filmjáték akár ötezer részre is felbonthatja a cselekményt a tér és idő szempontjából és akár ötmásodpercenként is új jelenetet adhat. Ez teszi lehetővé a film játéknak azt a jellegzetes eljárást, hogy az egyidejűleg, szimultán lefolyó történésmotívumok hatásának szimultán egyesítését kísérelje meg. A film mint kiváltképpen időbeli „művészet, esemény elemeknek csak egymásutániságát adhatja, de nem az egymásmellettiségét. A szó

fizikai értelmében, tehát paradoxon a filmjátékban szimultanizmusról beszélni. Kétségtelenül megvan azonban ez a szimultanizmus a pszichológiai hatásban. Gyors egymásután látjuk a következő képeket, amelyek mindegyike csak egy-két másodpercig tart: uccai csengőt megrántó kéz, kapu előtt ugató kutya felriadt öreg szolga, ágyban ébredő, ásító férfi, síró kisgyerek. A képek, igaz, egymásután következnek, a hatásuk mégis az, hogy mindezek a momentumok egyidőben folynak le. És ez a fontos, semmi más.

Nagyon jó példa a film játék dráma-szimultanizmusa megint arra, hogy elmélet és megvalósulás néha milyen szöges ellentétben állhatnak egymással. Hiszen ez az egyidejűség nem is egyidejűség! Akkor lenne az, ha a képsíkot, amely a vásznat betölti, felosztanák öt részre: egyiken a csengőt rántó kéz, a többin az ugató kutya, felriadó szolga, ásító férfi, síró gyerek látszana. Egymás mellett, egyszerre, nem pedig egymás után. Nemcsak hogy nem szimultanizmus ez időben, haliéin például éppen az ellenkezője annak, amit a képzőművészeti, festészeti szimultanizmus akar. A festői szimultanizmus egymás mellé, helyez és ezáltal egyidejűvé tesz olyan eseményrészeket, amelyek a valóságban időben, tehát egymás után folynak le. A végeredmény azonban azonos úgy a film játéknak, mint a festészetnek szimultanizmusában: a lelki hatás koncentrálására összesűrít, összehalmoz, egy betartozó motívumokat. Ebben a közös célban azután el is tűnik az ellentét, gyakorlatilag megvalósul az a szimultán hatás, amely elvben úgyis csak paradoxon. Nemcsak a filmjátékban, hanem a piktúrában is. Mert hiszen ha a

festő egymás mellé helyezi, egyidejűvé teszi is az időben következő motívumokat, a szemlélő ezeket úgysem appercipiálhatja egyszerre hanem csak részenként, egymás után.

Ezzel a beállítással a. filmjáték- szimulianiz.-maisxaaló törekvése úgy mutatkozik meg, mint egy más formában jelentkező tendencia motívum-koncentrálásra, drámai sűrítésre. Ennek a szimultán módszerű sűrítésnek pedig kétféle fontos alkalmazása van. Az egyik abban áll, hogy általa a rendező hangsúlyozni tudja minden felírás-, magyarázat nélkül a drámai motívumok szoros egybetartozását. Ez az egybetartozás általában csak a külsőségekre, a külső történésre vonatkozik. Gondoljunk itt az előbbi példára a csengetéssel. Ok és az.okozatok jelennek meg itt gyors egymásutánban. Jön egy cselekményrész: a csengetés és ezt halmozva követi a csengetés eredménye. Olyan összefüggés ez, amely a lehető legdrámaibb: az egyik. cselekményrész újabb cselekményrészleteket indít el, Sokszor azonban a szimultán sűrítés még bensőbb, pszichológiaibb összefüggéseket akar megmutatni. Éppen ebben mutatkozik második alkalmazása. Egymás mellett mutatja meg az-okot- és okozatot, a tettet és következményét akkor is, ha azok esetleg időben és térben távol is esnek egymástól. Például az áldozat szenvedését és a gonosztevő lelkiismeretfurdalását, a randevúra menő hűtlen asszonyt és a türelmetlenül várakozó férjet.

Válogatni lehetne a kitűnő példák ezrei között. Mert ez a szimultán egymás mellé helyezés a filmszerkesztésnek lépten-nyomon alkalmazott módszere. Legjellegzetesebbek azonban mégis azok az

esetek, amikor eseményei, illetve történésrészek, amelyek egymással szoros drámai összefüggésben vannak, párhuzamosan vannak egymás mellett vezetve. Néhány ezek közül annyira jellegzetes és hatásos, hogy a rendezők már régen elcsépelték. Ilyen például, amikor ki akarnak végezni egy ártatlanul elítéltet, mialatt már közelednek azok, akik az ártatlanságát bizonyítani tudják és megakadályozzák az ítélet végrehajtását. Itt a két drámai rész — előkészületek a kivégzésre és a megmentők rohanása — szándékosan van elemekre bontva és szimultán párhuzammal váltakozva vetítve, hogy a pszichológiai hatás, az idegizgalom minél hevesebb és crescendóban fokozódó legyen. Másik gyakori esete a párhuzamos szimultanizmusnak az olyan beállítás, amikor a veszélyt hozókat, azoknak közeledését és a gyanútlan nyugalomban élő áldozatokat látjuk parallel váltakozással: Számtalan példát lehetne erre is felvonultatni: az örömünnep orgiáiba fulladó babilóniaiak és a titkon közeledő perzsa sereg Griffith Intolerance-ában, a hatalmában kéjelgő zsarnok és a detronizálást hozó fellázadt légió előnyomulása a Néróban, a kísérőjével elmenekült ártatlan Elga nyugodt biztonsága és a nyomába jutott üldözők folytonos közeledése a Messalina című filmjátékban és így tovább. Mind a két módszerben és még elgondolható akárhány ban közös lényeg a hatásfokozó tendencia, az ellentétek szembeállítása és drámai kirobbanásra való raffinait előkészítése.

Egymással belső rokonságban álló és mégis két eltérő módszer fejlődött tehát ki a filmjátékban a drámaiság koncentrálása céljából: az egyik végigkíséri a cselekményfészek valóságos sor-

rendjét, azonban térbeli és időbeli átugrásokkal kihagy mindent, ami a drámát nem viszi előre, a másik pedig egy időben vagy egymással párhuzamosan lefolyó eseményeket helyez gyors egymásutánban egymás mellé. Akármilyen módszerű azonban ez a drámakoncentrálás, minden esetben megegyezik abban, hogy általában véve egyenletesen eloszjtqtt, homogén, nem törekszik csomópontokra és fordulópontos szituációkra, mint a színpadi dráma, hanem inkább regényszerűen adja a történések kivonatát. A regény is meg tudja tenni, hogy csak azokat a részeket kapcsolja egymás után, amelyeknek szerepük van a drámai vagy lelki fejlődés szempontjából és ugyancsak meg tudja tenni, sőt nagyon sokszor meg is teszi, hogy párhuzamosan vezet egymás mellett közös cél felé szaladó vagy pedig ellentétesen ható történéselemeket, A regény és a film játék módszerében azonban, így a részletesebb összehasonlításban, nemcsak az azonosságok domborodnak ki, hanem az elválasztó különbségek is. A regény a színtereiket, mozgásokat általában a drámaiság külsőleg is megjelenő megnyilvánulásait csak elképzelteti és nem tudja azt a maga realitásában vizuálisan is megmutatni, mint a film játék. Amint új színtérre megy át, elképzeltető leírást kell adnia. Már ez a körülmény maga nagyon megnehezíti a regénynek azt, hogy túlságos gyakran változtassom színteret. Elvben ugyan ennek semmi akadálya nincsen és a teljes mozgékonyság tekintetében a regény éppolyan szabad, mint a film: a tér- és időátugrásokat éppen úgy megvalósíthatja az elképzeltetéssel, mint a film játék a maga reproduktív technikájával. Egyéb ökonomikus

szempontok, gyakorlati kényszerűségek azonban nagyon megszorítják a regénynek ezt a szabadságát. A film megteheti, hogy egy tíz másodpercig tartó motívum kedvéért is új miliőt vetítsen fel. Hiszen neki nem kell előbb megadni a színteret és azután adni a cselekményt. Nála ez a kettő összeesik: a valóságos történés a valóságos színtérben. A regényírónak nem volna gazdaságos egy mozdulat, egy gesztus vagy egy elemi cselekményrész kedvéért mindig új és új színtérleírást adni. Nemcsak azért, mert így a drámai történet nagyon könnyen elveszhetne a vizuális miliőrajzok tömegében, hanem azért is, mert ez az olvasó fantáziájának vizuális rekonstruáló erejét nagyon gyorsan kifárasztaná. Ezért a regény kénytelen lemondani a gyakorlatban elvi lehetőségeiről és megelégedni ritkább színtérváltoztatással. Elvben egyébként is mindazt meg tudja valósítani a regény, amit a filmjáték: a paralelvezetéses szimultanizmus éppen úgy módszere a regénynek, mint a filmjátéknak. Olyan kis részletekre való szétbontásra, mint a filmnél a csengetés példában láttunk, nincs módja a regénynek. A kis részletekre való felbontás a három drámai művészet: színpadi dráma, regény és film játék közül csak az utóbbinak sajátsága és lehetősége. Két momentum teszi neki ezt lehetővé: az egyik a reproduktív technika, amely nem köti térhez vagy időhöz, ellentétben a színpadi drámával, a másik pedig, ellentétben a regénnyel, az a körülmény, hogy könnyen, kevés fáradsággal appercipiálható szemmel látható történést ad. Ez az összehasonlítás a filmjátékot, mint a legszabadabb és legteljesebb drámaábrázolási lehetőséget mutatja be,

amely éppen szabadságánál és teljességénél fogva a másik kettőnek is minden formai és hatáslehetőségét magában rejti. Nem beszélve természetesen a színpadi dráma élő szavainak szuggesztivitásáról és a regény analizáló, gondolatközlő, intellektuális eszközeiről.

2. A film játék képalkotása.

A filmjáték művészi formája, belső szerkezete és szerkesztésének minden eszköze egyszerű következménye a film technikai módszerének, amely által nem magát a valóságot adja, haniem csak annak reprodukcióját, hogy magát a drámai játékot a. reprodukált részekből ragassza egybe. Maguknak az egyes részeknek, képeknek, illetve jeleneteknek a megalkotását, tehát a filmdramaturgia tulajdonképpeni feladatát éppen úgy. egy olyan motívum szabja meg, amely a film technikájából adódik. A képalkotás befolyásolásában azonban egészen más körülmény játssza a döntő szerepet, mint a képszerkesztésben. Ez talán magától is értetődik, mert hiszen a játékszerkesztés, elsősotrban időbeli, a képalkotás pedig elsősorban térbeli probléma. A közös mind a két esetben csak az, hogy a művészi forma kifejlődése egyszerűen következménye a fotografálási technikának. Ha pedig ezt a technikát, magát a fényképet térbeli szempontból vizsgáljuk meg, azt találjuk legkarakterisztikusabbnak, hogy a sztereoszkópikus látás hiányaképpen annak perspektívája egészen más, mint az emberi széni, illetve szemek által látott képé.

Nincs elegendő mélysége a fotografikus kép-

nek: ez a legfontosabb és a legdöntőbb tulajdonság a filmjáték szempontjából. Vagy pontosabban kifejezve nem a mélysége kicsi a képnek, hanem az egyes tárgyi elemek kicsinyednek el benne nagyon gyorsan, amint az előtér síkjából a háttér felé távolodnak. A színpad mélysége nagyon korlátozott, azonban a játék szempontjából ezt a mélységet, ennek a mélységnek egymás mögött levő.síkjait egyformán jól ki tudja használni. Az alakok a fokozatos mélységekben csak jelentéktelen módon kisebbednek el. Nem lehet ez az elkisebbedés szembetűnő már csak a viszonylagos távolság miatt sem. A színpadi játéktól, következésképpen a játszó személytől, a néző meglehetős nagy távolságban ül, amely távolság néhányszorosa a színpad mélységének. Ilyen távolságok mellett az. alakok látszólagos nagysága szempontjából már alig számít valamit is az, ha a színész egy-két méterrel hátrább áll. Egészen más a helyzet a mozinál. Ott minden néző, akár közel, akár távol ül a képtől, lényegében ugyanabból a nézőpontból, az egyszemű felvevő; gép nézőpontjából látja a dolgokat. Miután a filmperspektíva a mélység felé nagyon gyorsan lekicsinyíti az alakokat, a néző akár félméterre ülhet a képtől, ez az el kicsinyedés a számára is éppen úgy mutatkozik, mint a távol ülőnek. A fényképperspektívának ez az elkicsinyítő hatása döntő szerepet játszik a jfiïmstilus kialakulásában. Mert a filmjáték korlátlan szabadsággal tud az időben mozogni, azonban ez a korlát|an szabadság a térbeli viszonylatokban ha meg is van, nagyon teoretikus értékű. Elvben minden minden mélységet igénybe vehet egész a végtelenségig, gyakorlatban azonban nagyon rit-

kán él és élhet ez-zel a messzenyúló mélységgel. Éppen fotografikus perspektívája niäatt. A mélységekben az alakok nagyon kicsinyék és azért játékukból csak az a mozgás és testtartás érvényesül, ami pregnáns formákban, sokszor már a puszta szilnettekben is megadódik. A háttér mélysége kitűnő hatástfokozó szolgálatot tehet, amikor fokozatos gyorsasággal elnyeli az előtérből beleroíhanókat vagy fordítva, amikor a belőle kibontakozók hirtelen kiszélesedéssel töltik be a kép síkját· A filmjáték térmélysége a távolodások vagy közeledések dinamikus lehetőségeit jelenti. Ezek a távolodások és közeledések legtöbbször pusztán fizikaiak, külsőséges megnyilvánulásnak és külsőséges értelműek. Röppenve száguldó autók, kocsik, vonatok, üldözők és üldözöttek belefúró dá sa a korláttalan távolságokba. Ezek a fizikai mozgások beletartoznak vagy beletartozhatnak a drámai játékba, még nagyon lényeges szerepük is lehet abban, azonban a szó színészi értelmében vett játékra, érzéseknek gesztusokban és mimikában való kivetítésére nagyon kevés igazi alkalmat adnak. Egyszerűen csak azért, mert az emberi alakok-látszólagos kicsinysége ezeket nem engedi érvényre juttatni.

Nagy mélységekben nem érvényesül a színész játéka: ez a filmperspektíva következménye és ez egyúttal a filmdrmaturgia alaptétele. Minden egyéb azután csak e törvényszerűséghez való fokozott tökéletességű alkalmazkodás. A film játék eleinte ösztönösen, később tudatosan, de már kezdettől fogva arra törekedett, hogy lemondjon a térről a nagy mélységekről és a drámai játékot, mindinkább az előtérbe helyezze. Ebben a törek-

vésben elsősorban az a cél vezette, hogy az emberi. *alakok,* testben és arcban minél nagyobbak legyenek, minél inkább *láthatóakká* váljanak. Ezáltal fokozódott a gesztusokban, testtartásban és testmozgásban kifejező játék hatása és szuggeztivitása, de ami a legfontosabb: lehetőség nyílott egy olyan finom és mély árnyalatokig fejleszthető mimika, arcjáték kifejlődésére, amilyent eddig nem ismert a drámai játék története. A fotoperspektíva az előtér felé tolta a cselekményt az arcjáték kedvéért, viszont maga a film játék is kereste és forszírozta az arcjátékot, mert szüksége volt valami olyan kifejező eszközre, ami, bizonyos tekintetben legalább, pótolja az .eleven és szuggesztív szónak a hiányát. A film játék azonban kezdetben meglehetős primitív módon valósította meg az előtér síkjának, az úgynevezett *premier-plánnak* arcjátékfokozó lehetőségeit. Miután általában véve rendezési felfogásában a színpadot tekintette mintaképének és attól csak határozott kényszerítő körülmények hatására mert csak eltávolodni, feladatát vegyesen, heterogén módszerrel oldotta meg. Az egész miliőt felölelő összképet, amelyet szaknyelven *totálképnek* neveznek, teljesen érvényben hagyta ä maga elkicsinyített formáival és figuráival együtt. Ha aztán nagyon szükségesnek, elkerülhetetlennek érezte a mimikai, játékot vagy annak különösebb hangsúlyozását, akkor kiszakított egy-egy alakot, illetve arcot ebből a totálképből és azt a felnagyítás céljából áthozta a premier-plánba. Két szempontból is primitív ez a módszer: a drámaiság folytonosságának és a térátérzésnek a szempontjából egyaránt. Mert ha a tulajdonképpeni cselekmény a totálképben játszódik le, akkor

az ilyen premier-plánban való bemutatás mindig vagy legalább is legtöbbször a cselekménye megtörését, megállítását, feltartását jelenti. A térátérzés szempontjából nézve viszont nagyon durva kontraszt ennek a nagy távolságnak, a premier-plánnak és a totálképnek átmenet nélküli váltogatása. Nem is beszélve arról, hogy ezt a kontrasztot sok minden fokozza, többek között az is, hogy a premiér-plan a maga sík hátterével síkhatást, a totálkép,,a fotoperspektíva aláhúzásával, mélységi hatást vált ki. Ehhez járul még az a körülmény is, hogy a premier-plánnak sokszor többszörös életnagyságú felnagyításai után, annál kisebbnek érzi a néző a totálkép figuráit.

Új utakat és új tökéletesüléseket akkor ért el a filmdramaturgia és filmrendezés, amikor megkísérelte áthidalni a premier-plán és a totálkép éles és primitív kontrasztját. Erre az áthidalásra az a mód adódott, hogy az előtér síkja ne csak bemutató kiszakításokra szolgáljon, hanem lehetőleg magából a drámai cselekményből, drámai mozgásból is minél több menjen benne végbe. Maga a premiér-plan túlságosan szűk és levegőtlen erre a célra, annál kitűnőbb és célravezetőbb az a tér, amely a totálkép előterét képezi közvetlenül a premiér-plan mögött. Ezt a síkot jelölik röviden *second-plan* néven és az újabb filmrendezés fokozatos és egyre tudatosodó törekvése éppen abban mutatkozik, hogy a drámai cselekménye igyekszik, amikor csak lehet, áttolni a íotálképboí a second-planba. Ez a second-plan-kép természetszerűleg elhanyagolja a miliőt és a hátteret annál is inkább, mert hiszen a megnagyobbodott emberi alakok a képsík jelentékeny részét elfog-

lalják. A miliőkből csak annyiban a képen, amennyire éppen a cselekmény szempontjából szükség van, valamennyi azonban mindig van, ellentétben a premier-plan síkhátterével, hogy az emberi alakokat belekösse a térbe és a drámai valóságba.

Síkok hármas rendszere teremtődött meg így a filmjátékban: a premier-, second- és totál-síkok rendszere. És ebben a hármas rendszerben a síkok váltakozása és egymáshoz való viszonya természetszerűleg, sokkal komplikáltabbá vált mint a régi kétsíkú rendszerben. Ott nem történt egyéb, minthogy a premier-plan helyenként kiszakított egy-egy részt a drámai játékból, amely lényegében mindig a totál-képekben folyt le. A három sík módszernél megmarad a premier-plan sokszor még fokozottabb jelentőségben, mint azelőtt, azonban a premier-plánba leggyakrabban a second-planon keresztül jut a totálkép alakja. Ezzel a közvetítéssel azután kiküszöbölődik az addigi nagy kontraszt és nagy zökkenő. Uralkodó síkká azonban mindenféle tekintetben a secőnd-plan nyomul elő. Erre van alapítvaaz egyes képjelenetek térkiképzése vagy esetleg dekorativitása és ebben folyik le elsősorban a drámai játék. A totálkép csak mozgáslehetőséget ad, a premier-plan csak arcjátékot, a second-planban mind a kettőt. Elég közel van ahhoz, hogy benne a játék a kellően felnagyított formákban jól érvényesüljön, de elég messze arra, hogy a játékmozgás elegendő teret és mélységet kapjon. Ez a tér és mélység azonban nagyon korlátolt: elfér benne például egy-egy szobasarok, de nem az egész szoba. Elfér benne néhány emberalak, kettő-három, de sokan nagy tömegben nem. Ha elképzelünk

olyan filmdrámát, amelyben csak 2—3 szereplő van, vagy pedig úgy van jelenetezve, hogy egyszerre 2—3 szereplőnél több nem játszik, akkor az ilyen filmjátéknál semmi akadálya nem volna annak, hogy elejétől végig second-planban folyjon le és ezáltal benne egy ideális tér és szcenikai egység valósuljon meg. A mai film ilyenre még nem gondol és azért a rendezésnek mindig számolni kell a sok szereplővel, nem ritkán pedig a tömegjelenettel. Miután pedig fizikai lehetetlenség sok figurát gyömöszölni a second-planba, a rendezésnek kerülő úthoz kell folyamodni; a secondképek sorait mindig totálképek kötik össze, igén gyakran meg is nyitják vagy le is zárják. A totálkép a bázis, amelyben a drámai szituáció megszületik, kialakul, vagy további fejlemények felé indul, a tótálképben ömlenek össze helyenként az egymás felé kapcsolódó motívumok és a totálkép foglalja össze a drámai kifejleteket, sokszor teátrális tablókban. A. totálkép a játék pregnáns plasztikájának a kedvéért secondképekre bomlik, secondképek sorozatára, amelyeket azután csak a szükséghez képest szakít meg egy-egy közbeékelt totálkép. Például egy ilyen totálképfelbontás Cserépy Arzén: Heidelbergi diákélet című filmjéből: a kiindulásul szolgáló totálkép egy nagy terem, amelyben megkezdődik a trónörökös érettségi vizsgája. Hosszú asztalnál az igazgató és a vizsgáló-bizottság, külön a vizsgázó, a két szárnysegéd és a nevelő. Amint a vizsga megkezdődik, a totálkép felbomlik és secondképekben váltakoznak a kérdező tanár, a vizsgázó herceg, a két katonatiszt és az öreg nevelő. Amint az aktusnak vége van: üdvözlő beszéd, gratulálások, búcsúzás, a secondképek

után újra totálkép jön. Vagy Lubitsch Dubarryjából: A király és Dubarry bizalmas együttlétben: secondkép, belép a miniszter és jól fegyelmezett elképedéssel pillantja meg az új királyi szeretőt: totálkép, a király fogadja az üdvözlést, Dubarry finoman diadalmaskodó gúnnyal nyújtja kezét csókra: mindegyik secondkép, a miniszter leforrázva távozik a terem mélysége felé: totálkép. Nem itt-ott felbukkanó esetek ezek, hanem az újabb eredményekig jutott filmrendezés uralkodó módszerének jellegzetes esetei.

Kétségtelen azonban, hogy a totálképeknek secondképekre való felbontásában sok veszély lappang és a rendezőnek nagyon vigyázni kell alkalmazásuk közben. A secondkép éppen úgy, mint a premier-plan képe az egésznek a részeit adja és így sokszor aprólékossá, vontatottá teheti a cselekményt, nagyon szétdarabolhatja a drámaiság egységes lendületét és általában olyan hibákat okozhat, amelyek drámai- és filmellenesek. Ezeknek a hibáknak kikerülése minden esetben a rendező intuíciójának a feladata. Lehet azonban általánosságban is megfigyelni egy törekvést, amely ellensúlyozni igyekszik a second-planos módszer elaprózó és lassító hatását. Ennek az ellensúlyozásnak nagyon egyszerűek az eszközei. Az egyik arra irányul, hogy ezek a secondképjelenetek önmagukban minél mozgalmasabbak és drámaiabbak legyenek. A másik, a tulajdonképpeni elleneszköz pedig abban áll, hogy az egyes secondjelenetek minimális rövidségűekké varinak komponálva és a lehető leggyorsabb váltakozással egymás után kapcsolva. Más módon kifejezve annyit jelent ez, hogy a *secondképekre való tördelés szétbontsa*

ugyan a dráma időbeli folytonosságát, ennek a helyére azonban a motívumok egymásután való koncentrálása, szimultán összegezése lép. Két irányból jut tehát el a film játék ehhez a szimultán koncentrációhoz: ide viszi fölépítési módszere és ide viszik a pregnáns játéknak azok a követelményei is, amelyek a second-planhoz mint uralkodó síkhoz vezetnek..

A figurákat és arcokat rohamosan elkicsinyítő fotoperspektíva tolta át a film játék színterét a mélységekből az előtér korlátozott síkjaiba. Ugyanakkor azonban egy fordított folyamat is végbement: a kialakult second-plan-rendszer minden módon igyekezett kerülni a semmibe vesző mélységeket. A filmjátéknak ez a horror vacui-ja abban rejti okát és magyarázatát, hogy a távlatok gyorsán elkicsinyítve a tárgyakat és személyeket, a színteret olyan elemekkel töltik, meg, amelyek között a legnagyobb méretezési különbségek vannak. Az előtérben kétszeres életnagyságú alakok mozognak és ugyanakkor a néhány méterrel hátrább állók fél életnagyságúaknak sem látszanak. A film játék mély megkerülésének- ez az oka tehát nem az arcjátékkal és a drámaisággal van összefüggésben, hanem inkább térfelfogással és más képzőművészi követelménnyel. Az a modern ízlés, amely ezekben a képjelenetalkotásokban megnyilvánul, ritka kivétellel, nem szereti a barokk térszabadságot és inkább annak klasszikus, megkötéseire, korlátozásaira törekszik. Ezt a térkorlátozást a következő két módszerrel viszi végbe a modern filmrendezés. Ha természeti környezetű, szabad ég alatti plen air jelenetről van szó, akkor, egy olyan nézőpontot keres a fotografálásra, amely-

ből a háttér mélysége önmagától elesik. Ilyen nézőpontot ad a gép magasra helyezése, a ferde felülnézet, vágy amint képzőművészeti nyelven mondják: a rálátás. Ebben az esetben az egész képsíkot maga a talaj tölti be mint háttér és nem csak az égbolt, hanem még a horizont sem kerül a képre. Ez a nézőpont csak akkor változik meg, ha a dráma szempontjából szükségessé válik az eltávozás vagy közeledés megjátszása, vagy pedig akkqr, ha még mindig plein airben kell maradnia a cselekménynek akkor is, amikor a secondképek, ha átmenetileg is, újra totálképpé egyesülnek. A mélységkikerülés elve természetesen sokkal teljesebben és tisztábban tud megvalósulni interieurben. Egyszerűen azért, mert az intérieur már *a priori* korlátozott teret jelent. Éppen ezért ide kell számítani azokat a képjeleneteket is, amelyek szabad ég alatt folynak ugyan, azonban nem erdő, mező vagy egyéb természeti háttérrel, hanem architekiurális környezetben. Ilyenek például az ucca jelegetek is, kivéve azokat, amelyekben az ucca hosszában végig van fotografálva és így mélységbe vezetve. Az így, tágabb általánosságban értelmezett interieurképekben a már amúgy is korlátozott térnek tovább játszása rendkívül egyszerű eszközökkel valósítható meg. Az egész jelenet közjelebb megy a szobának, teremnek a hátsófalához vagy az architekturális részlethez. Ami ezzel egyet jelent: a kép a lehető legkisebb mélységgel igyekszik megelégedni és hátterében igyekszik valamilyen határozott-sík felülettel elzáródni.

Érdekes láncolata alakul így a drámai és képformai következményeknek. A forrás, a kiindulópont a naturálistól eltérő perspektíva. Ez a látható

játékra való törekvéssel együtt létrehozza a hármas síkrendszert, amelyben a second-plan uralkodik és végül ez a síkrendszer létrehívja a kismélységű, nagy távlatokat kiküszöbölő képformát. Ez a képforma viszont további döntő stílusmozzanatokat involvál és amint látni fogjuk, döntően befolyásolja a színészi játékstílus kialakulását is. Melyek azok a stílusmozzanatok, amelyek a kép kis mélységéből alakulnak ki, mint szükségszerű következmények. A filmképen a játék és az alakok egymáshoz való távolsági és térbeli viszonya minden néző számára egyértelmű, mert ajilmjafiin a valóságos teret adja, hanem ennek síkvetületét. A filmjáték rendezőjének azonban éppen ezért nagyon vigyázni kell az alakok mozgására. Mert ha ezek véletlenül elfedik egymást a felvevő gép szeméből nézve, akkor azok minden nézőre nézve egyformán el vannak takarva egymással. Még fokozottabban vigyázni kell erre a kismélységű képeknél és azon kell igyekezni, hogy a játék síkokba rendeződjék. *A filmdrámában a játéknak a képsíkkal azonos vagy vele párhuzamos frontsíkokban kell rétegeződni, illetőleg a játszó alakoknak a lehetőség szerint a kép síkkal parallel síkokban kell csoportosulni.* Nemcsak az elfedések, kikerülése miatt, hanem azért is, hogy az egymás mögött levő síkok különböző méretezésű, különböző látszólagos nagyságú alakjai között a formai zavar elkerülhető legyen. Az ideális elv tehát, amit csak megközelíteni lehet, azonban teljesen megvalósítani csak nagyon ritkán, a következő: *a filmjátékban ugyanazon időben az összes szereplők lehetőleg ugyanabban a frontsíkban mozogjanak.* Ezt a filmfrontalitás törvényének lehetne nevezni

és hozzátenni hogy a filmjáték a síkban való játszás művészete.

Saját belső technikai és játéktörvényei indították meg ezt a formai fejlődést a filmjáték képformájában. És azért szinte csodálatos az a hasonlóság·, amellyel ugyanezen idő alatt végbement egy képzőművészeti stílusforma kialakulása. Nem is hasonlóság ez már, hanem a legteljesebb analógia. A kubista festészetnek másfél évtizedes, a filmjátékkal parallel stílusváltozásaira kell gondolnunk. Ugyanaz volt a cél ott is: áttekinthetővé rendezett nagyvonalú térkompozíciót alakítani a valóságból és ugyanaz lett az eredmény is: a kubista kép, éppen úgy mint a film a tér meghódítása helyett lemondott a térről és az előtérbe rétegezett frontális síkkompozíciót találta meg mint egyetlen lehetséges formai megoldást. A kubizmus azonban absztrakt és mozdulatlan, a film reális és eleven. Ezért ha a modern film játék formai analógiáját akarjuk megkeresni, sokkal bensőbb rokonsággal találjuk meg azt a klasszikus reneszánsz frontális kompozíciójában, amely a plasztikusságot a képszerűséggel, a frontális elrendezést mozgalmas realizmussal egyesíti, a hátteret pedig vagy levágja egy sík háttérrel, vagy meghagyja, de a fotómat feele sohasem viszi. Képzőművészeti értelemben vett formakompozícióról a film játékban természetesen szó sem lehet: hiszen formái és azoknak egymáshoz való viszonylatai folyjon változnak, élnek és mozognak. Ez a folyton változó életesség azonban nem akadálya annak, hogy a filmkép ne törekedjen bizonyos elvonatkozásokra a valóságtól. Hiszen már az alakok frontsíkokba való csoportosítása is valami ilyen eltérést jelent,

valami elváltoztatását a naturalisztikus megadottságnak. Valami rendezést a formák zűrzavarának elkerülésére. Ez a stilizáló változtatás azonban gondosan ügyel arra, hogy a realitás határait túl ne lépje és ragaszkodik a valószerűséghez. Ugyanilyen, mondhatnánk, *reális stilizálás* uralkodik a filmkép elemeinek az összeválogatásában is. Klaszszikus tisztaságnak kell kiegészíteni a film frontális elrendezettségét, hogy a képteret ne terhelje sok zavaró és felesleges, a drámához nem tartozó forma. Nemcsak forma-esztétikai szempontok követelik ezt, hanem a színészi játék is, amely megkívánja azt, hogy lehetőleg ki legyen küszöbölve minden, ami a figyelmet róla elterelheti. Eza tisztaságra való törekvés a motívumok kevesbítésében nyilvánul meg. Kevés formával dolgozó egyszerűség a szobaberendezésben, kulisszázásban és minden egyébben: olyan törekvés ez, amely ösztönösen és tudatosan egyre erősödve jelenik meg a modern film játék rendezésében.

A second-planba hozott drámai játék az alakokat legtöbbnyire csak félalakban, térd- vagy néha mellképben mutatja be és ezzel a felnagyítással is elősegíti a monumentális képhatások kialakulását. Ennek a monumentalitásnak a teljes kibontakozásához szükségképpen járulnak hozzá a modern filmstílus többi tartozékai: a ... frontális rend, az egyszerűsítésben és elrendezésben megnyilvánuló tisztaság. Minél kevesebb formai elem van a filmképen, annál teljesebben mutatkozik meg ez a monumentalitás. Magából a second-plan forszírozásából is következik, hogy a képsíkra épületeknek, belső berendezéseknek és egyéb miliőknek csak a részletei kerülnek rá. A tökéletességre való

törekvés követeli meg, hogy ezek a részek az egésznek legfontosabb részel legyenek, olyan, rászek, amelyek az egész helyett szerep*elnek. A pars pro toto esztétikai elve a filmjátékban nemcsak szimbolikusan, hanem a szó legközelfekvőbb, legtestibb értelmében valósul meg.*

Kevés példa nagyon jól megvilágítja és nagyon jól bizonyítja ennek a tételnek az igazságát. Néhány fatörzs alsó része, a köztük levő ágakkal és bokrokkal, betöltve az egész képsíkot, sokkal erősebben felkelti a szemlélőben az erdő képzetét és, érzését, mindegy egész erdő lefotografálva messziről, perspektivikus elkicsinyedésekkel és formai elaprózásokkal. Az erdő képe a filmen valóban akkor lesz jó, ha a fáktól nem látjuk az erdőt. Még igazabb ez a szempont az épületek és interieurök esetében. Egy gazdagon berendezett teremnek a szöglete szőnyeggel, faragott bútorral, szép tapétával, műtárgyakkal sokkal erősebben felébreszti a pompának az érzetét, mintha kicsiben kapjuk az egész termet. Hogy a kép mindkét esetben, az erdő és az intérieur esetében, egyszerűbb és monumentálisabb, azt bizonyítgatni igazán teljesen felesleges volna. Ha egy gótikus székesegyház a maga egészében rákerül a filmre, alig hat nagyobb erővel, mint egy felnagyított fotográfia. Ha ellenben kapuzatának vagy belső oszlopcsarnokának egy része kerül a filmképre, természetesen second-planban, természetes vagy fokozott nagyságban, a hatás szuggesztívebb és monumentálisabb lesz. Apgars pro totó elvének leggyümölcsözőbb eredményeit azonban a jól felvett tömegjelenetek mutatják. Hiába vonultatják fel hatásvadászó filmek a statiszták tízezreit, igazi tömeghatást sohasem tud-

nak létrehozni. Hiszen a néhány négyzetméternyi képen hiába szaladgál az egérnagyságú emberalakok ezernyi serege. A fizikai dimenziók aprólékosságát pedig semmiféle, fantázia sem tudja kellőképpen helyrehozni. A filmperspektíva a tömeghatás kibontakozását egyszerűen lehetetlenné teszi. Egyetlen egy kivétel figyelhető meg: ha a háttér mélységéből-menetelő sorok vonulnak előre, akik a premier- vagy legalább is a second-planba belépnek, akkor éppen a gyorsan elkicsinyítő fotoperspektíva lesz az, amely ezt a menetet a háttér mélységébe végtelenül belenyúlónak tünteti fel. Egyébként azt a látszólagos ellenmondást kell kijelentenünk, hogy ha a rendező igazi tömeghatást akar elérni, éppen a tömegekről kell lemondania. Vegyünk egy tömegjelenetet, például egy bált vagy táncmulatságot. Ha a teremnek egyik vége kerül csak a filmre, benne két-három táncospárra], akik azonban a second-planba hozva és felnagyítva teljesen betöltik a képsíkot, a mozgalmas emberseregnek az érzése sokkal jobban kialakul a nézőkben, mintha az egész báltermet látnák. A színházban, annak naturális perspektívájában ez természetesen nem így van, de így van a moziban. Pedig hiszen technikailag éppen a film engedi meg akár a százezres tömegek felvonultatását. Ha más tömegjelenetre gondolunk, épígy igaz ez a megállapítás. Lovasokból, gyalogosokból egy-két tucat, beszorítva egy uccakereszteződésbe vagy akármi más módon elhelyezve, de mindenesetre a second-planba tömörítve, sokkal monumentálisabb tömeghatást vált ki, mintha egy szabad téren tízezrek nyüzsögnek. Azonkívül emeberalakoknak korlátolt keretek közé való beszorítása, az örök

érvényű festészeti és szobrászati törvény szerint, mindig· expanzív feszítő erőt is ad a képnek. Hiszen ebben az esetben maga a monumentalitás is nem kis részben éppen ebben az expanzívitásban gyökeredzik.

Ilyen megfigyelések egyúttal azt is kétségtelenné teszik, hogy a filmjáték képalkotásában a képformai szempontok és a drámai játékszempontok egymással elválaszthatatlanul egybe vannak kapcsolva. A képalkotásról szóló egész gondolatmenet azt mutatta, hogy néha játékszempontok alakítják a képformát, máskor fordítva a kialakuló képforma ad új lehetőségeket a játéknak, viszont sok esetben a hatás kölcsönös és egymást gyakran bámulatos törvényszerűséggel kiegészítő. Éppen ezért a képformai, sokszor a képzőművészeti elvekkel rokon nézőpontból való elemzése a film játéknak egyáltalán nem kívülről ráhúzott szempont, hanem ellenkezőleg magának a drámaiságnak belső analíziséből magától adódóan születik meg. Az igazi filmstílus teljes megfejtéséhez éppen úgy hozzátartozik, mint a dramaturgiai elemzés. Ennek felismerése azután egy újabb problémát involvál: a filmháttérnek, a filmjáték-színtérnek, a filmkulisszának a problémáját és ezeknek a film játék-elemeknek a belső drámai problémákkal és a drámaformával való szerves összefüggéseit és közös eredetét.

III. RÉSZ
A FILM JÁTÉK EMANCIPÁCIÓJA.

1. A filmháttér és filmkulissza.

A filmjáték két évtizedes fejlődési történetében ellenállhatatlan erővel bontakoztak ki azok a belső törvényszerűségek, amelyek ennek a fejlődésnek az útját irányították. Pedig ezeknek a fundamentális stílustörvényeknek szinte maguktól, a rendezők és filmszcenárium-írók intenciói ellenére kellett kialakulniuk, mert a fejlődésnek induló filmjátékot olyan előzmények és rosszul alkalmazott hagyományok akadályozták és fojtogatták, hogy néha szinte az is reménytelennek látszott, hogy a filmjátéknak valaha is sikerülni fog emancipálni magát káros befolyásuk alól. Ezek között az előítéletek és idegen behatások között különösen kettő volt nagyon jelentékeny és nagyon súlyos és a filmjáték eddigi fejlődése nagyrészt éppen a velük szemben folytatott önállósulási küzdelemből állott. A mai evolúciós eredmény éppen ennek a két, pozitív és negatív összetevőnek az együttes sikere: a kibontakozó formai és drámai törvények és velük párhuzamosan az idegen, filmellenes befolyások fokozatos kiküszöbölése.

Lényegében két egészen különböző eredetre vezethető vissza a filmjáték két alszempontja. Az

egyik technikaira, a másik művészire. Az egyiket félrevezeti az eszközül szolgáló technika és fényképnek, fényképek sorozatának nézi a filmjátékot, a másik pedig csak azt látja, hogy a film is játékot, cselekményt ad és azért benne is a színpad elképzeléseit igyekszik megvalósítani. Mind a két álszempont az anyagszerűtlenségnek hibáihoz és az abból természetszerűen következő stílustalanságokba, formai zűrzavarba és ellenmondásokba vitte a filmjátékot. Mind a kettő azt akarta megakadályozni, hogy a filmjáték megtalálja önmagát, saját speciális technikájából és előadási módszereiből következő kifejezési eszközeit, amelyek lehetőségeket adnak neki, hogy új eszközeivel, új formáival és új mondanivalóival önállóan új, saját külön területű művészetté váljon. Mindkettő idegen művészet szempontjai alá akarta hajtani: az egyik a képszerű fotografálás és a festészet, a másik a színpad szempontjai alá. Ar kető közül akármelyiknek határozottabb erejű érvényesülése a Jalmjátékot filmszerűtlenné teszi.

Együtt, egyszerre lép fel ez a két kártékony befolyás annak ellenére, hogy mindegyik mást akar, az egyik csak a technikát nézi és szép fotográfiákra törekszik, a másik szeme előtt csak a hasonló mondanivaló van és azért színpadhoz szeretné hasonítani a filmet. A képszerűség keresése a nyugalom művészetének, a festészetnek a szempontját akarja ráerőszakolni a folytonos változások és mozgások művészetére és ezért ez a keresés e nagy távolság miatt sokkal inkább filmellenesnek tűnik fel, mint a színpadszerűség forszírozása, amely végeredményben mégis csak egy rokon, hasonlóan időbeli művészet módszereit akarja köl-

csönadni. És mégis ez a távolabb eső, filmellenesebb szempont jelenti a kisebb veszedelmet a filmjáték önállóságára nézve. Éppen távoleső, nagyon is idegen volta nehezíti meg· azt, hogy erősebb alakító és befolyásoló szerepet tölthessen be. Ez a szempont abból indult ki, hogy a filmjáték fényképekből áll és azért szép fényképfelvételek sorozatából állította össze a filmjátékot, A felvétel szépségét pedig ugyanolyan feltételekhez kötötte, mint a közönséges, álló fényképek felvételeit: érdekes piktoriális motívumok, jól megválasztott »kivágás« a természetből, amely a formákat és tónusokat ugyanolyan, vagy legalább is hasonló elrendezettségben és befejezettségben adja, mint a festmény. Színekre, színességre persze éppen úgy nem gondolhatott, mint a közönséges fotográfiánál, mert hiszen éppen olyan monokróm volt, mint az. A festőiségre, illetve fényképszerűségre való törekvéseknél két dologról feledkeztek meg a filmrendezők és az operatőrök. Az egyik az, hogy ha a képjeleneteket mindig képszerű keretbe akarják belekomponálni, akkor ezzel vagy rendkívül megnehezítik a maguk munkáját, miután egy filmjátékban *nem* négy-öt miliőt kell megkomponálni, mint a színpadon, hanem négy-ötszázat — vagy pedig éppen a film legnagyobb előnyéről mondanak le: a térben és időben való határtalan mozgáslehetőségekről és kevesbíteni igyekeznek a képjelenetek számát. Ezzel azután eredendő bűnüket meg egy másikkal is tetézik, mert a kevés képjelenettel korlátozott mozgású filmjáték kénytelen színpadszerű témákkal és színpadszerű kifejezési eszközökkel tenni erőszakot önmagán. Fel kell tételezni azonban a jobbik esetet: a rendező a filmszerűség kívánal-

mai szerint megtartja a szabad tér-és időmozgást, jelenetek százaira tagolja, illetve jelenetek százain át vezeti a drámát és mind e jelenetek százait nagy gonddal képszerűvé komponálja. Munkája majdnem hiábavaló lesz, mert még egy körülményről megfeledkezett. Mert ha ki tudják fejteni az egymás után következő képjelenetek a képszerű hatást és szép tablókban sorakoznak fel, akkor ez azt mutatja, hogy a filmjáték mozgásrésze, drámaisága nem tudja lekötni eléggé a nézőt, nem tudja megfogni a lelki és fizikai lendületével és ezáltal időt enged neki, hogy mint egy jképtárlaton a »szép felvételekben«, tájképekben, intérieur- és zsánerjelenetekben gyönyörködjön. Ha azonban véletlenül megesne, hogy a filmjáték ilyen téves rendezői intenciók ellenére mégis frissen, drámaian peregne, akkor a szép tablók észrevétlenül, kellő méltánylás és hatás nélkül suhannának egymásután. A filmszerű cselekmény elevensége és lekötő ereje osztatlanul lefoglalja ilyenkor a néző figyelmét, fantáziáját és nem hagy időt az amúgy is nagyon kétes értékű, ansichtskártyaszerű »szépségek« megcsodálására. Fény-Jtépsaerű-tablók és filmszerű drámaiság tehát egymással éles ellentétben álló lehetőségek, amelyek közül mindig csak az egyik érvényesülhet és mindig egyúttal a másik rovására. A filmháttér kialakításának első alapvető törvénye tehát így fogalmazhatók*a jelenetek fotografikus értelemben vett képszerűsége], és a film játék drámaisága csak egymással fordított viszonyban valósulhatnak meg, mert hatásukban lerontják egymást* Ez az első törvény természetesen csak negatívumot határoz meg a filmháttér mikéntjére: azt mondja csak

meg, hogy hogyan nem lehet a filmnél forma-esztétikai eredményeket elérni.

Genetikus, belülről kibontakozó, a játéklehetőségeknek és a filmperspektívának egymást módosító összhatásából alakuló képforma lehet csak az, amely a filmháttér problémáját egészen jól megoldhatja a képszerűség és a drámaiság szempontjából egyaránt. Ez a képszerűség minden esetben teljesen alá van rendelje a drámaiságnak és éppen égért lehetőséghatárai összehasonlíthatatlanul szűkebbek, mint az álló fotográfia, vagy különösen, mint a képzőművészeti képszerűségé. Ezeknek a síkképszerűségeknek két alapjellemvonásuk van: az egyik a megadott fix képhítár, a másik e fix képhatárokon belül a formák lerögzített, nem változó viszonya. E két tulajdonság közül az éles képhatár a film képjeleneteinél is megvan, éppen olyan határozottsággal, majdnem mindig tiszta vagy lekerekített sarkú téglalapkivágással, mint a fényképnél vagy a festménynél. Nem úgy van mint a színpad, amely az oldalkulisszákkal, a szuffita- és oldalfüggönyökkel enyhíti és elmossa az életből való kivágottságot és a cselekményt lehetőleg ennek a laza és határozatlan keretnek a belsejébe koncentrálja. A filmjáték ezt a kivágást éles határvonallal veszi körül és azért éppen úgy mint a fényképnek, ügyelnie kell arra, hogy ez az éles képhatár ne haladjon keresztül formákon és mozgásokon kellemetlen elmetszésekkel. Mert a film képjelenetének is módja van a látottakat helyesen megválasztani, jól irányítani, annak ellenére, hogy a határok között végbemenő mozgás annyira megköti még ebben is. És ez a kivágás útján megvalósuló képkompo-

nálás, éppen úgy mint a fényképnél, tulajdonképpen csak negatívumokban mutatkozik, nem pedig a kép pozitív formálásában. Válogat az adottságok között, a számtalan kivágási lehetőség között és megállapodik egyben, amely lehetőleg, véletlen körülmények összejátszásának eredményeképpen, elkerüli a képellenességeket: rossz átmetszést, zavaros formákat és torzító formaelosztást. A filmképnél ez a negatívumokkal dolgozó komponálás éppen a drámaiság által való korlátozottsága miatt csak ritkán és csak a legjobb esetben éri él még a fényképkomponálás lehetőségeit is.

Talán beszélni sem kellene arról, hogy ez a fénylépszerű képalkotás is csak a jelenet; mozdulatlan elemeire, a tárgyi miliőre és a háttérre vonatkozik. Annyit jelent ez, hogy a képszerűség másik, lényegesebb követelménye, a formák elrendezettsége a fix képhatárokon belül, a filmképnél még sokkal nehezebben elégíthető ki, jutni, mint a képszerűség első fejtétele: a képhatárok megválasztása. Nehezebben elégíthető ki egyszerűen azért, mert a filmkép egyes formái nem nyugodtak, mint a fényképé, hanem folytonos mozgásban varinak. Márpedig egymástól elmozduló, mindig új és új relációkba kerülő formák között képkompozíciót alkotni meg, még kísérletnek is abszurdum. És a rendező, ha már képtelen szabadulni a képszerűség rögeszméjétől, legfeljebb annyit tehet meg, hogy amikor a cselekmény helyenként a külső mozgások tekintetében nyugvópontra jut, akkor ezt a viszonylag nyugodt szituációt formailag is összerendezi. Mi lehet azonban ennek az eredménye! Ha a rendező megelégszik azzal, hogy csak a valóban magától adódó nyugodt szituáció-

kat komponálja képpé, akkor nagyon közel van annak a veszedelme, hogy az előző mozgalmas, formaelemeikben szabadon alakuló képek után az ilyen képszerűén rendezett jelenetek nagyon teátrálisan, mesterkélten és tablószerűen fognak hatni· Minél kevesebb ilyen tabló kerül a filmjátékba, annál nagyobb lesz az ellentét a kétféle kép között. Sok tabló viszont csak készakarva kerülhet a képbe és hatásuk mindenesetre a dráma ellassítását, minduntalan való meg-megallítását jelenti. Tekintet nélkül arra, hogy az egyes tablók menynyire művésziesek, teatrálisak-e vagy elérik-e az önként, magától alakultság illúzióját. Minden esetben megmarad azonkívül az a heterogénség, amelyet a mozgó és nyugodt képek váltakozása kikerülhetetlenül okozna.

Ilyen, az egyik tablóból a másikba váltakozó filmjáték legfeljebb iígy képzelhető el, ha témája reális drámai történet ïaelyett valami: stílfáit pantomimet, szimbolikus mesejátékot vagy hasonló süjet-t ölelne fel. Az ilyen témakör jobban megengedi a tablóhatásokat és a képszerű beállítások forszírozását. Megmozduló, majd újra képkompozícióba összeálló élőképekből kétségtelenül össze leheli rakni film játékot és az is kétségtelen, hogy ezekhez a tárgyakhoz meglehetősen illik is ez a filmstílus. Mindez azonban nem jelenti azt, mintha ezek a filmpantomimek nem volnának megfelelő mértékben vontatottak, következésképpen hasonló mértékben unalmasak is. Hogy ez mennyire igaz, azt legteljesebben éppen a film játék eddigi fejlődése bizonyítja: ilyen stilizált, pantomimszerű filmjátékot alig láttunk és ilyesmik legfeljebb mint néhány perces betétek bukkantak fel realisz-

tikus film játékokban. Főúri társaság műkedvelői élőképeket adnak elő egy fürdőhelyen, szerelmespár ábrándozva képzeli el önmagát régi kosztümökben, régi történelmi miliőben: ezek voltak az alkalmak és a lehetőségek, ritkán és mindig jelentéktelen hatással. Pedig a pantomimszerűségeknek ez a rendkívül korlátozott alkalmazhatósága a filmjátékban sokkal érdekesebb és jellegzetesebb tünet, mint az első pillantásra látszik. Mert hiszen meg kell gondolni, hogy a pantomim, a *szó és beszéd nélküli emberi játék,* esik a legközelebb az összes művészetek közül a filmjátékhoz: kifejezési eszközeik elvben teljesen ugyanazok. És mégis a film sokkal inkább utánozza a szóbeli közléssel is dolgozó regényt és színpadi drámát, mint közeli rokonát, a néma pantomimet. Egyszerűen azért, mert így ugyan kénytelen feláldozni stílusbeli tisztaságát és felírásokkal, irodalmi elemekkel keverni önmagát, mégis sokkal teljesebben megvalósíthatja aïaplényegét, az egymás mögött torlódó mozgások és történések rohanó folytonosságát, mint hogyha az elvi tisztaság megőrzése céljából a hozzá egészen közel eső pantomimet követné kifejezési lehetőségeiben. Újabb példát szolgáltat ezzel a filmjáték arra, hogy a művészetet nem következetes esztétikai elvek viszik előre, hanem a belső formai és technikai törvényszerűségeknek és a gyakorlati követelményeknek kompromiszszumai.

Szigorú elvek csak mint távolabbi célokat kitűző ideális tendenciák érvényesülhetnek: ezt mutatja a film játék képszerűség-problémájának további diszkussziója, amely most már az egyszerű naturalisztikus filmháttértől a művészien képzett

filmháttér fontos kérdéséhez vezet bennünket. Már ez a fogalmazás is elárulja, hogy a természetes háttérnek és a mesterségesnek, a kulisszának a problémája nem sokat különbözik az alapvető szempontok felmérésében. Mindazok a megállapítások, amelyek a képszerűségnek és a drámaiságnak ellenmondását szögezik le, minden változtatás nélkül érvényben maradnak a kulisszás hátterű filmjátékra vonatkoztatva is. A természet után,-fotografált és a mesterségesen épített filmháttér között a különbség csak ott van, hogy a naturalisztikus háttérnek, éppen úgy mint az álló fotográfiának, a képkomponálásra elsősorban csak negatív eszközei vannak, a művészi háttér ellenben a szabad festői, plasztikai és építészeti komponálás minien lehetőségét felhasználhatja. A fénykép csak kivág egy önmagában többé vagy kevésbé lezártnak és befejezettnek ható részt a valóságból, a kulissza szuverénül megalkot egy képet és ennek a megalkotásában sokkal több mindenre figyelemmel lehet, mint a fénykép,

Teljességgel relatívek azonban a kulisszának az előnyei a természetes háttérrel szemben. Mert például kétségtelen, hogy a kulissza a festőiséget sokkal teljesebben valósítja meg, mint a naturális háttér. Époly kétségtelen azonban, mint ezt az eddigi gondolatmenetek megmutatták, hogy milyen kétes érték ez a festőiség és még a megvalósulása is milyen keveset jelent a filmjáték igazi értékei között- Éppen úgy érvényes rá az a megállapítás, hogy vagy érvényesül ez a festőiség és akkor ez azt mutatja, hogy gyenge a drámaiság vagy jó a dráma, akkor- viszont hatástalan marad a képszerűségnek minden forszírozása.

Egyetlen igazi előnye a filmkulisszának a naturális háttérrel szemben, az a körülmény, hogy a kulissza megkomponálója sokkal inkább, tekintettel lehet arra, hogy a háttér összefoglaló kerete legyen a drámai mozgásoknak, mint az, akinek a valóság adottságaival kell számolni. Ezzel az egyetlen előnnyel szemben azonban van egy olyan súlyos hátránya is a kulisszázásnak, amely igaz, hogy elméletben kiküszöbölhető, azonban a gyakorlatban aligha. Olyan hátrány ez, amely éppen a film alapvető erejét és kiváltságosságát, a térben való korlátlan mozgékonyságát veszélyezteti. Egyszerű gazdasági kérdés pedig az egész. Mert hiszen nincs annak semmi akadálya ugyan, hogy egy filmjátékhoz ezer vagy néhány száz kulisszát építsenek, nagyon valószínűtlen azonban, anyagi okok miatt, hogy ezt akármelyik filmgyár csakugyan megtegye. A filmjáték eddigi története is azt mutatta, hogy az olyan filmekhez, amelyek túlnyomórészt kulisszás miliőkben játszódtak le, még a legnagyobb apparátussal dolgozó bőkezű gyárak sem építtettek néhány tucatnál több kulisszát.

Súlyos veszedelmek rejtőznek azonban abban, ha a jelenetmilliók száma ilyen; erős mértékben csökken. Mert ezáltal kényszerű helyzet áll elő a scenírozó és a rendező számára, aminek a következménye abban mutatkozik meg, hogy mind a ketten önkénytelenül is színpad-elgondolásokra és módszerekre törekednek. A kevesebb jelenetlehetőség követeli azt, hogy a cselekmény kevesebb, de nagyobb, hosszabb időtartamú részekre tagolódjon. Igaz ugyan, hogy ez a veszély erősen csökkenthető, miután az időben való mozgássza-

badság elvben az ilyen kevés kulissza esetében is megmarad. Mert a film, reproduktív karakterének következményeképpen, ellentétben a színházzal elhagyhat egy jelenetmiliőt, de százszor visszatérhet abba. A színpadnál, ha már egyszer megváltozott a jelenet, a visszatérés bele ugyanolyan technikai feltételek mellett történik, mint egy új kulisszázásba való belépésbe: újra fel kell építeni és ez az újraépítés feltétlenül a dráma megszakítását, felvonásközi szünetet jelent, leszámítva a ritkán alkalmazható nyílt változásokat. Így a film játék azáltal, hogy visszatérhet akárhányszor ugyanabba a miliőbe, elérheti azt, hogy néhány tucat kulisszás miliőn maradva is fel tud tagolódni néhány, száz, vagy akár ezer részre, ezer kép jelenetre is. A térbeli korlátozottság és megkötöttség azonban még így is kétségtelenül az igazi filmszerűség rovására van, erősen befolyásolja a dráma szabad szerkezeti lehetőségeit és sokszor nagyon is színpadszerű elképzelésekre utalja. Ez az egész probléma, amint azt már hangsúlyoztuk is, nem elvi kérdés és nem következik speciálisan a kulisszának a natúrával szemben való másneműségéből. Mert ha feltételezzük, hogy akadna olyan rendező, aki technikai kényelmességből úgy igyekezne a játékot-megszerkeszteni, hogy az végig csak néhány tucat *naturális* miliőben menjen végbe, akkor ezek a korlátozások, kényszerű színpadszerűségek pontosan ugyanúgy bekövetkeznének, mint a mesterséges kulisszás miliők esetében. Hogy a veszély csak az utóbbi esetben aktuális, annak az oka egyszerűen az, hogy a naturális miliőket változtatni sokkal kevesebb anyagi befektetésbe kerül, mint a díszleteket.

Sok speciális problémája is felbukkan a filmképszerűségnek a díszletezett miliők esetében. Minden díszletes filmjátéknál fel kell tételezni azt, hogy valamely határozott művészi és legtöbbször stilizáló szándék működik, amely a naturális, miliőkből a művészi miliőkbe viszi át a játékot. És ez a feltételezés rögtön kirekeszti problémáinkból azt az esetet, amikor a díszlet tulajdonképpen nem is díszlet, hanem megadott, meglevő valóságrészeknek, házaknak, interieuröknek rekonstrukciója. Ha egy filmgyár anyagi és technikai okokból nem utaztat társulatot és technikai személyzetet Bombaybe vagy Velencébe, hanem ehelyett otthon, saját telepén építtet fel pontos másolatban egy indiai vagy velencei uccát, akkor ezeken a színtereken való fotografálás a képszerűség szempontjából teljesen ugyanaz a probléma marad, mintha az a valóságban történne. Legfeljebb a rendező ötletességét teszi próbára az ilyen feladat, hogy azt a kis valóságrészt, uccadarabot vagy egyebet jól fel tudja használni, sokféle nézőpontból tudjon belőle részeket kivágni, hogy ezzel a nézőben azt az illúziót keltse, mintha a játék Bombay vagy Velence legkülönbözőbb helyein történne.

Éppen ott tér el döntően a díszletezés a naturális környezettől, ahol a természetes adottságok megváltoztatására törekszik. Ezért azután magától értődik, hogy a filmkulissza speciális problémái úgy a képszerűség mint a drámaisága szempontjából ott kezdődnek, amikor több-kevesebb művészi stilizáltságról van szó. Fantasztikus filmjátékok, meseszerű filmek, absztrakt filmkísérletek és stilizált történelmi rekonstrukciók vetik fel eze-

ket a speciális problémákat. A megoldási lehetőségek általában véve két formát mutattak. Az egyik sok totálképpel dolgozik, még pedig, olyan formán, hogy a hátteret egy nagy síkkulisszával zárja el, amely síkkulissza lehetőleg mindig párhuzamosan húzódik a képsíkkal. A másik módszer pedig abban áll, hogy síkkulissza helyett nagyon erős és hangsúlyozott, pregnánsan tagolt térmegoldást ad, még pedig többnyire, legegyszerűbben és legkézenfekvőbben: architekturális kiképzést.

Gondos képszerűségre törekszik az első módszer és e gondos képszerűség érdekében igen gyakran, különösen a történelmi rekonstrukciókban, korbeli festmények alapján, vagy egyszerűen azok felnagyításával komponálja meg többnyire igen nagyméretű síkkulisszáit. A síkszerű kulisszák rendszerének azonban éppen olyan nagyok a hibái és veszélyei, mint a jó tulajdonságai. Előnye az, hogy szinte önmagától velejár a képfölépítésnek és a játéknak parallel egymásmögé rétegezése és frontális elrendezése. A mélység felé elzárja a teret és ezzel az elő- és középtérbe tereli a játékot. Ez egyszerre jó és rossz tulajdonság, mert a háttér elzárása jó ugyan a kompakt és a nagyformákra törekvő képalkotás szempontjából, ugyanakkor azonban megfosztja a filmjátékot igen sok mozgáslehetőségtől és ezáltal szegényebbé teszi. Mert igaz, hogy a tér nagyobb mélységei, súlyosítva a nem sztereoszkópikus fényképperspektívával, nem alkalmasak arra, hogy bennük a drámai játék lényeges momentumai játszódjanak le, mégis nagyon sok mozgást, éppen azzal, hogy gyorsan elnyelnek, a végtelen felé lendítenek. Ezeknek a lendületeknek a kiesése azonban csak hiányt jelent és nem

veszélyeket. A veszedelmek a síkkulissza-rendszernél abban rejtőznek, hogy a Háttérnek egyetlen síkszerű képpel való elzárása hangsúlyozott festőiségre és a játék minduntalan tablószerű csoportosítására csábítják a rendezőt. Festőiség és tablószerűség pedig mind a kettő annyira filmellenes hatóeszköz, hogy bármilyen formájú felbukkanásuk csak rovására mehet a film drámáiságának és eleven erejének.

Ezek a kísérletek, amelyek a (rendezők téves filmfelfogásából és piktori ambícióikból születnek, sokkal kevésbé veszélyesek abban a második kulisszamegoldásban, amelynek nem a tablószerű síkkulissza a jellemző eleme, hanem a kulisszák erős és határozott tértagolása. Pontos terminus-technikusokkal úgy állíthatjuk egymással szembe ezt a két rendszert, ha az egyiket festői, pikturális, a másikat építészeti, architekturális rendszernek nevezzük. Az architekturális kulissza nem kedvez annyira a játék filmszerű, frontsíkokban való mozgathatóságának, mint a pikturális: ez kétségtelenül igaz. Ezzel szemben nem csábít olyan mértékben filmellenes képszerűségekre, még kevésbé tablószerű hatásokra. És ami ennél a negatív erénynél is sokkal fontosabb: az architekturális kulissza nem különül annyira el a drámai játéktól, mint a pikturális, hanem ellenkezőleg, rendkívül .belső és organikus, elválaszthatatlan kapcsolatokban egyesül vele. Az építészeti kulissza a szűk, kismélységű előtérbe kényszerült filmjáték jelenetterét széttagolja, változatossá és ugyanakkor áttekinthetővé teszi, kiemelheti a figurák plasztikusságát és nagyvonalúságát és így kitűnően összefoglaló keretet adhat a drámai cselekmény egyes

Mozzanatainak. Miután nem a hátteret zárja el egyetlen tablóval, hanem belenyúlik magába a jelenetbe, másodlagos elemévé válik magának a drámai játéknak. Az architektónikus elemek bármely síkban elzárhatják a hátteret és így a legteljesebben megfelelnek a film-képforma folyton fejlődő és tudatosodó alakulásának, amely abban áll, hogy a filmcselekmény, lényege lehetőleg mindig a felvevő géphez közel eső síkokban, főként a second-planban folyik. A filmjáték miliőjének architektónikus megformálása nemcsak hogy a legteljesebben alkalmazkodik ehhez a second-plan-rendszerhez, hanem annak kialakításában is jelentékeny hatóelemként vett részt, miután fokozta a képek plasztikus teljességét, erejét és zártságát. Ugyanakkor, amikor kellő hátteret adott a second-plan-jelenetekhez, még egy fontos szerepet betöltött: kikapcsolta a sokszor fojtó hatású végtelen üres teret és így eleget tett annak a *horror vacuinak,* amelynek a filmjáték nagyon gyakran tanújelét adja.

Sok erénye között azonban talán a legnagyobb erénye az építészeti, kulisszamegoldásnak az, hogy amikor a drámai vagy pszichikai hatás úgy kívánja, akkor a térkulissza még tovább fokozhatja azokat a különös térérzeteket és a mélység felé gyorsan eltűnő vagy a mélységből gyorsan előtűnő mozgásokat, amelyeknek a nem sztereoszkópikus, a mélység felé rohamosan kicsinyítő fotografikus perspektíva az okozója. Vagy ha a szükség úgy kívánja, kellően megkonstruált térkulisszák erős mértékben kiküszöbölhetik ezeket a realitástól eltérő perspektívahatásokat és helyrehozhatják azokat a torzulásokat, amelyeket ezek a perspek-

tívahatások hívjak létre. Még egy nagy szerepe van a térkulisszának, ami meg van ugyan a síkkulisszánál is, azonban sokkal kisebb lehetőségekkel. A kulissza, mintán nem a természetet adja, hanem annak művészi stilizációjái egyik döntő tényezője lehet a realitásokat túllépő absztrakcióknak, következésképpen azoknak a mély szuggesztív hatásoknak is, amelyeknek ezek az absztrakciók és stilizálások adják a gyökerét. Ezeknek a hatásoknak részletes elemzése azonban már a filmhatásban mutatkozó reális és absztrakt összetevők diszkussziójához tartozik.

Egyelőre elegendő leszögezni a filmstílus: abszolút tisztaságának szempontjából, azt, hogy a kétféle kulisszarendszer között a térkulissza, az architekturális megoldás az, amely kevésbé rejti magában a képszerűség veszedelmeit és így kevésbé áll útjában a filmstílus emancipációjának, amelynek lényeges törekvése abban áll, hogy, a filmjátékot legsajátosabb eszközeire eszméltesse és utalja. Megmarad azonban esetében Is a kulisszarendszer közös hibája, amely különösen akkor nyomul előtérbe, ha a kulissza stilizált. Ebben az esetben ugyanis az összes jelenetek hátterét kulisszával kell megoldani, nehogy a stilizált kulisszák és a naturális természeti képek stíluszavart, stíluskétféleséget okozzanak. Ez is olyan probléma, amely színházban, sohasem bukkanhat fel, egyszerűen azért, mert ott nem is kerülhet a kulisszák közé természet is. Ott kivétel nélkül minden jelenet kulisszákkal van elkerítve. Viszont ha a filmjáték csak kulisszákkal dolgozik, akkor kénytelen puszta anyagi okokból redukálni a miliók számát és ezáltal korlátozni önmagát a szabad

mozgáslehetőségekben. Igaz ugyan, hogy az időbeli szabad mozgást így is megőrzi és a megadott kevesebb miliőt tetszésszerinti gyorsasággal váltogathatja és ugrálhat egyikből a másikba, azonban a térbeli szabadságból mégis csak nagyon sokat kénytelen feladni.

Biztosítani kell mindenáron a film teljes szabadságát: ez a lényeg. Ettől a törekvéstől azonban elválaszthatatlan az, hogy a film ezt a szabadságot úgy használja fel, hogy megtisztuljon az idegen befolyásoktól, amelyek közül az egyik legfontosabb a fölösleges képszerűségnek, a festőiségnek a forszírozása. Nemcsak azért kell ezt kerülni, mert úgyis csak két eset van: vagy jó a film, elevön, mozgalmas, folyton előrehaladó és akkor a szép képek úgy sem érvényesítik piktori hatásukat, vagy rossz a film és akkor a szép;képek csak nagyon sovány vigaszt adnak. Nemcsak ezért, hanem abból az okból is, mert a kép mindig megállást és nyugalmat jelent. A színháznál a kulisszák kézzelfogható súlyos valóságot jelentenek és így technikai ok teremti azt az adott helyzetet, hogy a környezet nyugodt és elmozdíthatatlan, amelyre mindig a színésznek kell belépnie vagy eltávoznia. A színházban a környezet csak óriási technikai apparátusok árán tudja követni a színészt, akkor is csak rövid ideig és kezdetlegesen, amint azt például a Rajna kincse vagy Parsifal-operák átváltozási jeleneteiben tapasztalhatjuk. A filmjátéknál nincs semmi ok, amely azt követelné, hogy csak az emberek mozogjanak, viszont a milliő mindig fix helyzetű legyen. Nincsen semmi akadálya, se technikai, se művészi, annak, hogy a kulissza maga is ne mozogjon követve magát a drámai

cselekményt és a drámai cselekményt játszó embereket, állatokat, autókat és minden más mozgó résztvevőt. Ezzel viszont, hogy a filmjáték színtere együtt mozoghat a cselekménnyel, követheti azt nemcsak térben, hanem időben is, döntően megváltozik a nézőközönség attitűdje a drámával szemben. *A színházban a közönség fizikailag fix helyzetet foglal él, illúziójában pedig túl van helyezve téren és időn: bizonyos tekintetben a reális időn és téren túl szemléli azt, ami eléje kerül. A filmjátéknál a közönség fizikai helyzete szintén fix és nyugodt, azonban illúziójában együtt mozog a cselekmény reális idejével és terével.* A közönt ségnek ez az illúziószerű együttmozgása a filmcselekménnyel azután olyan belső kapcsolatot teremt dinamikában és életritmusban a néző és a dráma között, amelyhez hasonló együttműködést csak a zenében találunk. Megvan ugyan ez az illúziószerű együttmozgás a regényben is az olvasó és a cselekmény között, azonban ott magának az olvasónak kell momentumról momentumra megteremteni fantáziájában az egymást követő színtereket. Ezáltal a folyamat rendkívül sokat veszt vizuális erejéből és eleven mozgalmasságából. Ez az egyik különbség. A másik pedig az, hogy bar a dolog menete a regényben hasonló a filmhez és az olvasó illúziójában nem fix helyzetű, hanem utánamegy a cselekménynek, mégis a maga fantáziaszerűségében a színpadhoz hasonló reális terep, is időnkívüliség áll be.

Bizonyítani sem kéli ezek után, hogy a filmjátéknak a mozgó színtér az ideálja: rá felel meg legteljesebben a filmjáték alapkarakterének, szabad mozgásának és újszerű drámafelépítő lehető-

segeknek. És annak sem volna semmi akadálya, hogy a filmjáték a mozgó színtér elvét állandóan és következetesen megvalósítja. Erre a megvalósításra azonban két okból nincsen szükség. A filmjátéknak csak a történés lényeges, változásokkalteli fordulópontjaira van szüksége és egészen fölösleges volna az elvi folytonosság kedvéért a cselekményt, annak minden közbeeső jelentéktelen mozzanatát árkon-bokron keresztül követni. Ezért elegendő, ha a színtér együtt mozog a cselekménnyel mindazon esetekben, amikor ez a kontinuitás fontos a dráma szempontjából, ellenben ugorjon minden alkalommal a filmszíntér, ha a dráma szempontjából érdektelen közbenső fázisokat kell kihagyni. A másik ok, amely ellene szól annak, hogy a rendező túlon-túl forszírozza a színtérmozgás meg nem szakított folytonosságát, abban rejlik, hogy ezáltal kénytelen volna feláldozni a filmfelépítés legjellegzetesebb és hatásban legjobban kiaknázható módszerét: történések és drámai motivációk parallel egymás mellett való szimultán vezetését. Mert ennek a feláldozása egyúttal azt jelenti, hogy a rendező egyúttal kénytelen volna feláldozni a mesének, a történésnek, a pszichikai motivációknak sokrétűségét, sokszálúságát, kojmplikált szövevényesség lehetőségeit, az epizodikus, epikus filmelőadás szélességét és határtalan gazdagságát. Ismét egy példa arra, hogy a művészet gyakorlat: nem absztrakt elv, hanem belső reális törvények szerint növekvő és fejlődő organizmus, mint az élet. A színtérmozgás kontinuitásának forszírozása éppen olyan filmellenes, mint a mozdulatlan színtérhez való ragaszkodás. A kettő között, nem az arany középútban, hanem az élettel-

jesség határain belül bontakozhatik csak ki az igazi filmszerű megoldás, amely így az egyik .oldalon a színtér mozgó voltának kikerülhetetlen következményeképpen felszabadul a nyugalomra épített festményszerűség előítéletétől és így nagy és határozott lépést jelent az önálló filmstílus kialakulása, a filmjáték teljes emancipációja felé.

2. Képközi felírás és abszolút film.

Nem lehet fölvetni a film játékkal kapcsolatban olyan szempontot, amely rögtön ne utalna azokra az alapvető összefüggésekre, amik a filmjáték technikája és a film játék művészi formaelemei vagy hatásmotívumai között fennállanak. A technikai adottságok néhol pozitívumokban, néhol negatívumokban nyilvánítják magukat. Az egyik tünet technikai előnyökből, a másik technikai hiányokból vezethető le. A technikai lehetőségekkel való szoros összekapcsoltság még olyan esetekben is megmutatkozik, amikor a filmjáték lényegétől idegen nézőpontok, idegen művészeti elgondolások erős befolyásolására keletkeznek bizonyos törekvések. A festőiség keresése például egy ilyen idegen befolyás érvényesülését jelenti, azonban ennek létrejöttét egy filmtechnikai motívum teszi lehetővé: a cselekmény fotografikus reprodukciója, amely a téglalap képszerű kivágásában tisztán vizuális eszközökkel tesz mindent jelenlevővé. Ugyanígy egy másik filmszerűtlenséget, a drámai játéknak irodalmi elemekkel, felírásokkal való keverését is egy technikai motívum, egy kifejezésbeli negatívum: a film némasága hozza

Őrizkedni kell tehát attól, hogy a filmjátékban bármit is *a priori* elfogadjunk vagy *a priori* elutasítsunk. Mindennek megvan a maga evolúciós oka, amely már benne rejtőzik a film technikájában is, azonban ezek az okok sokféle lehetőséget, igen gyakran ellentétesen mozgó tendenciákat burkolnak magukban. Éppen a film játék emancipálásának problémája mutat fel ilyen ellentétes stílustörekvéseket. Technikai ok teszi lehetővé a képszerűség forszírozását, viszont a technikából folyó végtelen szabadság és folytonos mozgás mond neki ellent. Technikai ok, az életreprodukálás vizuális egyoldalúsága hozza létre a képközi felírásokat és viszont a filmstílus folytonos mozgásának tiszta időbelisége mond ellent neki.

A festmény térben, a filmjáték időben ható műalkotás. Ëz az alapvető különbség akadályozza meg azt, hogy a festőiség keresése mélyebb veszedelmeket jelentsen a filmjáték drámaiságára. Annyira idegen, annyira távoleső tőle, hogy nem tud benne érvényesülni. Annál nagyobb veszélyeket rejt magában a képközi felírás, amely egy hasonlóan időben ható kifejezési lehetőségnek, az. irodalomnak elemeit csempészi a filmdrámába. Tisztára elvi szempontból az még nem jelentene bajt, hogy ezáltal egy műalkotásban, a filmjátékban kétféle kifejezési eszköz működik közre. Hiszen a többi művészetek között is találunk műfajokat, amelyben v ilyesféle kifejezésbeli kettőség mutatkozik. Például a vokális zene, amely a zenei és költői, eszközöket egyesíti- Sőt ebben a tekintetben tovább kell menni és arra gondolok, hogy a különböző művészeti lehetőségek szintézise a művészet őskorában erős mértékben megvolt, az el-

különülések, egymástól elszakadások csak később következtek be, az újraegyesítés vágya azonban azóta is nagyon gyakran kísértett Mégis azt kell mondani, hogy a képközi felírásoknak a filmjátékjbjja való szereplése rendkívül bántó stílusheterogénséget, formatisztátalanságot és kifejezésbeli zűrzavart hozott létre. Ennek következménye azután abban mutatkozik, hogy valóban önállóan új művészetről a filmjátékkal kapcsolatban nem lehet beszélni mindaddig, amíg a filmdrámát felírások szakítják meg.

Le kell szögezni mindenekelőtt azokat a nézőpontokat, amelyekből nézve teljes elvi és gyakorlati jelentőségben mutatkozik meg az a heterogén ség, amelyet a képközi felírások okoznak. Először ily szempontból vizsgálva a dolgot, azt találjuk, hogy a filmjáték maga vizuálisan érzékelhető konkrét testiséget és mozgást állít a nézők elé, a felírás viszont az egészen más hatásterületen mozgó gondolati elemeket, fogalmi és asszociációs motívumokat viszi bele a filmjátékba. Ebből azután két baj származik. Az egyik az, hogy a felírásban is vannak asszociatíve fellépő vizuális elemek. Miután azonban ezek csak a fantáziában jelennek meg, ezáltal a realitás, az érzéki konkrétségig tekintetében kétféle fokozatú vizuális elemek keverednek a filmdrámában: a szavak által felkeltett fantáziaképejk és a szemmel érzékelt filmképek. Ez a kevertség azonban a kisebb baj. A nagyobbik ott van, hogy a felírás a maga gondolati eszközeivel a kapcsolatokat, az összefüggéseket teremti meg a képek között. Az értelmi, érzelmi morális, társadalmi és minden egyéb összefüggéseket. Ez pedig tulajdonképpen azt jelenti, hogy maga a dráma,

a drámai történés lényege, minden előremozgató fordulópontja nem a filmjátékban, hanem a képközi felírásokban van lefektetve. Nem a felírások egészítik tehát ki a filmjátékot, hanem fordítva; a filmjáték csak mint a felírásokban evolváló drámaiság másodrangú kiegészítője tűnik feL A filmdráma hatásának éppen a súlypontja tolódik át az idegen, a vendégelemekre. Ezért van azután áz, hogy *a legtöbb mai átlagfilmjáték nem tekinthető egyébnek, mint regények vagy színpadi drámák részletekben felvetített tartalmú kivonatának, amelyhez a filmképek egyszerűen csak az illusztrációi szolgáltatják.*

Ennek a formaparadoxonnak egész sereg olyan következménye van, amelyek nem a film alapterészetéből, hanem elsősorban csak mai primitívitásából erednek. Ha a filmjáték megelégszik azzal az alárendelt szereppel, hogy felírásokat illusztráljon, akkor éppen a mozgás a drámai történés marad meg a primitív elemeknél, a primitív elemek szegénysségénél és differenciálatlanságánál. Más szavakkal úgy lehet ezt kifejezni, hogy a film egyes jelentei, amelyek két felírás közé; esnek, éppen, a cselekmény szempontjából tartalmatlanok és üresek. Azt mondja például a felírás: »Vigyétek el és kötöznétek meg!« Erre a kép ezt megjeleníti: elviszik és megkötözik. Vagy a felírás előre bemondja: a hős szomorú gondolataiba mélyedt és utána látjuk a hőst, amint néhány másodpercig konvencionálisan szomorkodik. Az esetek legnagyobb részében egyenesen ki lehet mondani, hogy a színész nem is játszik, hanem inkább csak jelzi, illusztrálva megmutatja, amit a felírás már úgyis bejelent. Az ilyen film tehát a drámának legfeljebb

az eredményeit adja, az indító okokat azonban nem. Az eredményt is csak sémákkal, típusszerű játékkal. A pszichológiai motivációit megadja a felírás és így színészeknek szükségtelen erőfeszítéseket tenni abban a tekintetben, hogy játéka ne csak illusztráljon, hanem belső drámai *folyamatokat* tegyen láthatóvá. Ezért marad szegényes és differenciálatlan a játék, ezért elégszik meg a cselekményfolyamatoknak rövid és primitív kivonatával. Itt a gyökere annak is, hogy miért adják az átlagfilmek az élet motívumait valahogyan olyasformán, »ahogyan a kis Móricka képzeli.« Azzal, hogy a másodrendű elem, a felírás, elsőrendűvé válik és átveszi a dráma vezetését, az elemek összekapcsolását és egymásbafejlesztését, maga -a filmjáték nemcsak mint drámai tényező veszti el a jelentőségét; hanem híjjával marad a reális élet telt gazdagságának és dinamikus lüktetésének js.,.. Gördülékenységről, eleven történési menetről már csak azért sem lehet szó a felírásokkal telespékelt filmeknél, mert a felírás szükségképpen megszakítja, másodpercekre vagy percekre megállítja még a fizikai mozgások lendületeit is. Nemcsak az történik tehát, hogy kétféle, még hozzá teljesen elütő módszerű kifejezési elemek, asszociatív felírások és vizuális képek váltogatják egymást, hanem amellett a fizikai mozgások váltakoznak nyugodt, mozdulatlan felírásokkal. Hogy ez is egyik hibája és hatástzavaró megnyilatkozása a felírásokkal kevert filmjátéknak, azt semmi sem bizonyítja jobban, mint hogy a film történetében egyre-másra felbukkantak kísérletek azzal a célzattal, hogy ezt a kontrasztot eltüntessék. Ezek a kísérletek általában véve háromféle megoldásra

irányultak, amelyeknek megvolt «ez a közös lényegük, hogy a felírást erősebb, belsőbb kapcsolatba akarták hozni magával a filmmel. Az egyik abban áll, hogy a rövid felírást» néha csak egy-két szót, magába a mozgó fényképbe alkalmazzák. Néhol víziószerűen, legtöbbször azonban egyszerű összemásolással, úgy, hogy a felírás a képnek olyan részébe kerüljön, ahol az legkevésbé zavar. A második mód, amellyel például Abel Gance próbálkozott a Száguldó kerékben, fordítva akarta a játék és felírás kapcsolatát megteremteni: a felírások alatt a kép mozgásának legalábbis egy eleme, a sínek rohanása tovább folytatódott és ezáltal a vonat rohanásának fokozódó dinamizmusa egy pillanatra sem. tudott megszakadni. A harmadik, az összekötés leglazább módja úgy jön létre, hogy a felírás nem olvad bele a képbe, sem a kép a felírásba, hanem a felírás is mozog valamilyen módon, valamilyen ürüggyel és ezzel legalább a mozdulatlanságak közbeékelődését lehet elkerülni. A háromféle kísérlet közül egyik sem oldja meg a problémát egyrészt azért, mert egyiket sem lehet általánossá tenni, hanem legfeljebb helyenként ötletszerűen alkalmazni, másrészt pedig a felírásnak ilyen összekötése a játékkal csak a mozgalmasság folytonosságát biztosítja, nem szünteti azonban meg a felírások által okozott stíluszavart. Természetesen gyakorlati szempontból azt kell mondani, hogy még mindig sokkal jobb a játékba belekapcsolt felírás, mint az egyszerűen közbeékelt. Kezdettől fogva mutatkoznak éppen ezért törekvések arra, hogy ha már megalkuszik a film azzal a kényszerhelyzettel, hogy a dráma lényeges részét, a cselekmény vezetését át is adja az idegen

Eszköznek, a felírásnak, legalább organikusan beleillessze azokat magába a filmjátékba. A régi filmekben például feltűnően sok levél, távirat, írásbeli üzenet, újsághír és más egyéb írott szöveg szerepelt. Ezek ugyan premier-plánban fotografálva mozdulatlanul ékelődtek a mozgófényképek közé azonban kétségtelenül hozzátartoztak magához a drámai történethez. Ügyes rendezők sokszor formailag is igyekeztek az ilyen leveleket vagy újsághíreket belekötni a filmképbe: a levéllel együtt láttuk a levelet tartó kezet, vagy az újsághírt úgy olvastuk, mintha a szereplő háta mögött néztünk volna bele az újságba. Ami azonban itt a lényeges volt, az abban mutatkozott meg, hogy a felírás, illetve a vetített szövegrész nem kívülről került bele a filmbe, mint kommentár, hanem magából a történetből nőtt ki.

Ezen a ponton rejtőzik éppen a filmfelírások művészetrontó és hatászavaró oka. Kétfelé esik a drámai játék: látunk vizuálisan megrögzített jeleneteket, amelyeket külön, párhuzamosan bejelentések, indokolások, magyarázatok kísérnek. Miért olyan nagy baj ez? A magyarázatok, a kommentáló felírások eredete és első felbukkanása adja meg erre a kérdésre a legteljesebb feleletet, amely felelet egyúttal megvilágítja a felírásos film belső hatásellenmondásainak egész problémáját is. Húsz évvel ezelőtt, a filmjáték őskorában, amikor először kezdtek történetszerű cselekményt vinni a mozgófényképfelvételekbe, úgy érezték, hogy a dolgok indokolását, személyek és cselekedetek közötti összefüggéseket meg sem lehet próbálni a film vizuális formanyelvén visszaadni. Ezen azután primitív módon segítettek: minden moziban volt egy

Magyarázó, egy konferanszié, aki a film cselekményét hangos szóval kommentálva kísérte. Ennek a primitív megoldásnak a helyére jött pontosan ugyanolyan céllal a képközi felírás. A változás, ami ezzel beállott, csak annyi volt, hogy a szóbélig kommentárból írásbeli kommentár lett, az elevenen jelenlévő magyarázóból pedig egy láthatatlan és személytelen magyarázó. Ezzel azonban megmaradt, az a tudat alá rejtett érzésünk, hogy itt csak elbeszélnek nekünk egy már megtörtént eseményt. A láthatatlan valakitől hallunk egy történetet, a filmen pedig a történet vizuálisan érzékelhető részletei sorban láthatóakká válnak. Hogy valóban ez a nézőpont, ez a pszichológiai attitűd van megteremtve a filmjáték és közönsége között, azt legteljesebben bizonyítja az, hogy van sok olyan film, amely magának a filmtörténetnek a keretén belül felidéz olyan betéteket, amikben egy szereplő elmondja többieknek egy történetet, amely azután láthatóvá válik. Maga az egész filmjáték lényegében ugyanilyen azzal a különbséggel, hogy az egész filmjátékot elbeszélő, valaki láthatatlan és személytelen. Ez a pszichológiai attitűd azonban más szavakkal annyit jelent, hogy *a moziban a néző nem azzal az érzéssel ül, hogy most előtte a valóságnak egy drámai részlete kezdődik, hanem hogy előtte csak mintegy emlékképek sorakoznak fel egy már megtörtént és lefolyt drámai valóság jeleneteiképpen. A képközi felírások azok, amelyek ezt a tudat alatt domináló érzést folyton ébren tartják, a történetnek múltban lefolyt voltát szüntelenül hangsúlyozzák és ezzel gyökerében teszik lehetetlenné a valóságnak és jelenben lévőségnek, a realitásnak és prezentívumnak szuggesztív érzé-*

sét, ennek az érzésnek megszületését. Ha a filmképek nem volnának a vizualitásukban annyira reálisak, élesek és tiszták, a látható valóság eleven fényeivel és árnyékaival, legapróbb formarészletével teltek és ha a történet egymásután kapcsolódó motívumaiban nem volna meg a valóságos élet ökonomikus logikája, nem hatnának valószerűbben és életesebben álomelbeszéléseknél.

De mindezekre a megállapításokra azt lehetne mondani, hogy hiszen a képközi felírásoknak csak egyjésze kommentár jellegű és mellettük ott vannak azok a szavak és mondatok, amelyeket az egyik szereplő intéz, a másikhoz. Ha azonban ezeknek az élőszó-pótló jelmondatoknak a szerepét vizsgáljuk meg, akár a kifejezésbeli egység, akár a pszichológiai hatás szempontjából, azt találjuk, hogy a mérleg semmivel sem üt ki rájuk kedvezőbben, mint a kommentáló felírásokra. A művészi heterogénség, amelyet okoznak, talán még sokkal nagyobb: a filmek általuk vizuális tartalmukban reálisak, auditív tartalmukban absztraktak lesznek és így hatásukban összekeveredik a színpadi hatás a regényhatással. Mert a regényforma a kifejezési eszközök szempontjából három tényezőre bontható: a fantáziában képszerűen elképzeltetett mozgás és történésrészletekből, a cselekmény érzelmi és egyéb szemponti kommentálásából és a szereplők? szóbeli megnyilvánulásainak idézéséből. A felírásos filmjáték az első tényező helyett konkrét, szemmel érzékelhető mozgás- és történésrészleteket ad: tehát, a színpadi drámához hasonlóan egy reális, érzéki elemet. Másik két tényezőnek azután a filmjáték átveszi a regénytől a kommentálást, és az élőszó-idézést, tehát a két absztrakt, nem érzéki

elemet. E körül a két absztrakt, nem érzéki faktor közül az élőszó-idézés az, amely az igazi kontrasztot adja a filmjáték vizuális, érzéki részével, Mert amint láttuk, a kommentáló felírás tulajdonképpen kívül esik magán a drámán és hasonlóan a görög tragédiák kórusához, csak lazán függ össze vele. Ellenben a szóidézés szorosan összekapcsolódik a drámával és ezért, éppen ezért okoz nagy heterogénséget annak kifejezési eszközei között: két olyan kifejezési elem közül, amelyek mindegyike érzéki módon, a látásra, illetve hallásra hatóan nyilvánulhat meg, csak az egyik, a látási, tartja meg ezt az érzéki voltát, a másik, a hallási, absztraktul a fantázián keresztül jelenik meg.

Valódi reális hatások kialakulását akadályozza meg ez, éppen úgy, mint ahogyan ezt rontja le az a tudat, hogy egy láthatatlan és személytelen valaki meséli el nekünk a már megtörtént történetet. Ez a nagyobbik baj, nem a kifejezésbeli kevertség, illetve a kifejezésbeli kevertségnek ilyen irányú hatása. Mert *azáltal, hogy a képközi felírások a képek közé ékelnek mondatokat és szavakat, amelyeket nekünk tulajdonképpen nem látni, hanem hallani kellene, felkeltik a tudat alatt ugyan, de annál erősebben azt a zavaró érzést, hogy a filmjáték látható elemei sem valóságosabbak, mint a felvetített mondatok.*

Ez a valószerűségrontó hatás az előszót idéző felírások esetében kétszeres. A vizuálisan felvetített szó ugyanis egy pillanatra sem engedi elfeledtetni a nézőkkel azt, hogy a filmjáték néma. Amit a mozizene, mint szurrogátum, minden módon a tudatunk alá igyekszik szorítani, azt ez a felírás szünet nélkül, bántóan és kirívóan a szemünk elé

tartja, mintha mindig így akarna indiszkrétül árulkodni: »amit itt látsz, az nem valóság, ez csak a valóságnak egy szegényes illúziója, hiszen nem tud beszélni, egy szót sem tud szólani és nekem kell mindig az orrod elé tartani, amit ő nem tud kimondani«. Az ugyan nagyon; igaz, hogy mindenki tudja, hogy a filmjáték a valóság képeinek csak mechanikus reprodukciója, a filmjátéknak azonban minden eszköze azon van, hogy ezt a tudatot elnyomja és leszerelje. Sohasem fog azonban ez neki erősebb mértékben sikerülni mindaddig, amíg felírás van a filmben. A kommentáló felírás azt érezteti, hogy[7] a film nem jelenlevő valóság, hanem csak elbeszélése ée feleleventése egy megtörtént cselekménynek, *az élőszóidéző felírás* ugyancsak *a valóság rovására megy, mert kihangsúlyozva a film némaságât, a realitás hitelét rontja.*

Stílusegység, stílustisztaság művészi követelményén kívül tehát elsősorban a filmjátéknak realitás utáni vágya követeli legnagyobb erővel, hogy a kezdeti, primitív állapotnak zavaró csökevényei, a felírások minél előbb, minél teljesebben eltűnjenek a filmjátékból. Eltüntetésük, teljes kiküszöbölésük nemcsak esztétikai és dramaturgiai kívánalom, hanem a filmjáték fejlődésének ösztönös és nagyerejű tendenciája, amely minden-rendezői vakságokon keresztül is egyre hatalmasodva és tudatosodva nyomul előre. Amint gyakorlati szükségszerűségek okozták a képközi felírások megjelenését, éppen olyan szükségszerűségek fogják nyomtalanul eltüntetni. A képközi felírások úgy jelentek meg, mint pótlásai olyan elemeknek, amelyeket a filmjáték, illetve a filmrendezők akkor

még nem tudtak a film eszközeivel, a tiszta vizuális motívumokkal megmutatni, illetve kifejezni. Ennek a korlátoltságnak az oka csak *egészen* kis részben vezethető vissza a technikai kezdetlegességekre. Inkább egy döntő erejű előítélet, eleve megkötött gondolkodásmód volt az, amely megakadályozta, hogy a filmjáték a saját nyelvén kezdjen beszélni és több évtizedes tévelygésekre indította el. A huszadik századig történetet ábrázolni az ember csak kétféle módon tudott: színpadon; vagy regényben. És amikor egy harmadik forma is adódott, abban is igyekezett megtartani a két régi formáját. Regényszerűen vagy színpadszerűén gondolkodott akkor is, amikor a filmjáték cselekményét alakította. Ennek azután természetszerű következménye lett az, hogy. minduntalan megakadt a filmcselekmény kialakításában és úgy segített magán, hogy felírás formájában közbeszúrt egy-egy színpadszerű vagy regényszerű motívumot. A színpad- és regényszerű eltévelyedésekre való alkalmak számát nagyon erős mértékben fokozta az a körülmény, hogy a filmjáték a témáját is majdnem minden esetben egy-egy színpadi drámából vagy regényből vette, ragaszkodva a lehetőségig annak koncepciójához, igyekezett azt beleerőszakolni felírások és minden egyebek segítségével a néma filmjáték formájába. Ezért van az, hogy ha egy rendező vagy szcenárium-író azt állítja, hogy meséjének legalább is bizonyos pontjain lehetetlen kikerülni a felírást, akkor neki a maga szempontjából kétségtelenül igaza van. Sőt tovább lehet menni és azt mondani, hogy ha a rendező nagyon forszírozná a felírásnélküliséget, anélkül, hogy meséjének érthetősé-

gét veszélyeztetni akarná, akkor az következne be, hogy egy-egy jelentéktelen motívum filmszerű megvilágítása kedvéért olyan vargabetűt, olyan kerülőutat kellene megtennie, ami feleslegesen komplikálná és túlterhelné a cselekmény szövevényét. Ilyen esetre, igaz, számtalan példát találhatunk, azonban még több olyan részletet, amelyben a *cselekménymotívumnak hasonló jelentésűvel való pótlása szükségtelenné tesz felírást vagy felírások tömegét.* Egy antik tárgyú filmben például az egyiptomi hercegnő szerelmes egyik szolgájába, aki azonban elutasítja, mert egy rabszolganőt szeret. Egy ilyen visszautasító jelenet után a hercegnő azt mondja a szolgának, válaszszon közötte és halál között (felírás), a szolga inkább az utóbbit választja (felírás), a hercegnő erre behívat egy gladiátort és parancsot ad a kivégzésre (felírás), majd meggondolja magát, szörnyűbb büntetést talált számára (felírás), behívatja a szolga szerelmét, a rabszolgalányt (felírás), majd egy torz kis nyomorékot (felírás) és a szolga szeme előtt a kis nyomoréknak ajándékozza a leányt (felírás). Ehelyett époly világosan és egyszerűen alakulhatott volna a jelenet így: a szolga visszalöki szerelmét kérő úrnőjét, erre az haragos indulattal, tapssal vagy más jellel behívja a gladiátort, kérdezve fordul a szolgához, hajlandó-e viszonozni szerelmét, a szolga bizonyos lelkiküzködés után nemet int, erre a hercegnő jelt ad a gladiátornak, aki erre szúrásra emeli kardját, a hercegnő az utolsó pillanatban visszatartja, gonosz, gúnyos mosollyal jelzi új bosszúötletét, a gladiátort egy kézintéssel elküldi, tapssal behív egy szolgát, parancsot ad, bevezetik a rabszolga-

lányt és a kis nyomorékot, egy gesztussal megjátssza az ajándékozást, a kis nyomorék pedig örömmel, ocsmány vigyorgással karolja fel a rabszolgalányt, a kétségbeesett szolgát pedig a többiek tartják vissza és teperik le. Egyetlen felírás nélkül ugyanazt a cselekményrészt kapjuk, mint az előbb, azzal a különbséggel, hogy a felírás nélküli megoldás tisztább, tömörebb, gördülékenyebb és pregnánsabb. Már csak azáltal is, hogy a felírások hiánya kényszeríti a színészt kifejezőbb játékra.

Be lehet azonban kapcsolni éppen ezen a ponton azt az ellenvetést, hogy ez az egész jelenet felírások nélkül csak egészen elsőrangú játék esetében lehetne közérthető. Pedig a dolog nem így áll. Mert tegyük fel, hogy az egyes gesztusokat a színésznő, aki a hercegnő szerepét alakítja, rosszul vagy gyengén játssza. A dolog érthetősége semmit, de semmit nem csorbulna, egyszerűen azért, mert hiszen a hercegnőnek minden gondolata, szándéka vagy parancsa nyomban utána, mint megvalósulás láthatóvá válik. Tehát ha a színész rosszul is játszana, a kifejezni szándékolt lelki tartalomról csak egy pillanatig élhetne kétség a nézőben, mert a következő pillanatban beálló szituáció megmagyarázná azt. Egyszóval ez annyit jelent, hogy minden felírás elhagyható, ha a benne kifélezett motívum más elemmel, megjátszással helyettesíthető. Ha azonban ez a meg játszás nem lehet kétségtelen és egyértelmű kifejezés, akkor szükséges, hogy a motívum következményében váljon láthatóvá, mert *minden felírás elhagyható, ha motívumát a cselekmény utólag megmagyarázza.* Ilyen utólagos érthetővé tételt még a szóbeli közlések

teljességével dolgozó színpad és regény is léptennyomon alkalmaz, mennyivel több joggal alkalmazhatja tehát ezt a módot a filmjáték, amely végtelen idő- és térbeli mozgásszabadságában közvetlen utána kötheti a kommentáló motívumot még akkor is, ha az a kommentálandótól akármilyen tér- és időtávolságra esik is.

Bizonyítani sem kell mindezeket, annyira magliktól értetődő igazságok. Ha valaki kihallgat egy beszélgetést és utána rögtön szalad elárulni, lia valaki parancsot ad és ezt a parancsot azonnal teljesítik és még millió és millió hasonló eselçkménymotívumnál igazán felesleges felírni az első lépést, ha a második lépés úgysem egyéb, mint az első láthatóvá válása. Még a »gyengébbek kedvéért« sem kell. Viszont az is kétségtelen, hogy vannak motívumok, amelyeknél kikerülhetetlennek látszik a kommentáló felírás közbeiktatása. Ez a kikerülhetetlenség· azonban csak annak a következménye, hogy az egész filmjáték elgondolása színpad- vagy regényszerű. Az ilyen felírásokat tehát akceptálni kell, átmenetileg, az igazi filmstílus kialakulásáig, mint egy gyakorlati kompromisszumot.

Ki kell azonban kerülni minden kikerülhető felírást. Ez a természetes formafejlődés útja és ez így van még akkor is, ha bizonyos látszatok ellene szólnak ennek a megállapításnak. A filmstílusnak az utolsó két évtizedben megtett fejlődése ugyanis látszólag azt mutatja, hogy kivételes kísérletezésektől eltekintve a felírások száma éppen nem csökkent a filmjátékokban. Sőt míg az első filmeknél azt tapasztaltuk, hogy a felírásokat, illetve kommentárszerű elemeket igyekeztek min-

den módon, levél, távirat vagy újsághír alakjában belekomponálni a filmjátékba, addig a későbbi rendezők ebben sem próbálták megerőltetni magukat és ostoba módon, de annál kényelmesebben derűreborúra felírásokkal rakták tele a filmet. Machinációikat azután még súlyosította a filmkölcsönző vállalatok kapzsi szemérmetlensége, amellyel még szaporították az olcsó, selejtes filmen is készíthető felírásokat csak azért, hogy így a félórás filmet háromnegyedórásra nyújtva magasabb kölcsöndíjat érhessenek el.

Ott rejtőzik mégis a haladás ismertetőjele, hogy akármennyire szaporodtak is a felírások, egyre inkább elhagyhatókká váltak. A mai filmjátékokban száz képközi felírásból Mlencvenet egész bátran el lehet hagyni, anélkül, hogy ez a cselekmény közérthetőségét a legcsekélyebb mértékben is csorbítaná. Szinte azt lehet mondani, hogy a felírások alkalmazása legtöbb rendezőnél csak rossz szokás ma már, semmi több. A felírások elhagyhatósága pedig éppen abban kapja meg az okát, hogy a felírások azon a helyen szükségeseknek látszanak, abban a pillanatban, amikor a szcenárium-író ahhoz a ponthoz ért a cselekmény bonyolításában, ellenben teljesen szükségtelenekké válnak bizonyos visszapillantó, retrospektív szemléletben, Az a baj itt, hogy az átlagrendező a darabot születésében és alakulásában tudja csak látni és így nem jön arra rá, hogy nem mindig és nem okvetlen szükséges az, hogy minden motívum már a maga helyén legyen indokolt, mert hiszen a néző szempontjából nagyon sokszor megengedhető az, hogy ez az indokolás utólag, retrospektíve bontakozzon ki. Még tovább lehet menni:

hiszen sokszor éppen a motívumoknak utólagos tisztázódása szerepelhet, mint feszültségfokozó, érdekfeszítő eszköz. Erre éppen azok az irodalmi műfajok mutatják az érdekes analógiákat, amelyek, mint például a fantasztikus vagy detektívregény, éppen a külső történések szövevényére alapítják hatásukat.

Kellő például szolgált a hercegnő és szolga drámai jelenete arra, hogy mily csekély változtatással küszöbölhető ki felírások egész serege. Ha visszatérünk erre a példára, könnyen megállapítható az is, hogy a változtatásra csak egyetlen motívumnál volt szükség, — amikor a hercegnő választást követel szerelme és a halál elfogadása között — a többi felírás azonban egyébként is elhagyható minden további nélkül egyszerűen azon az alapon, hogy tartalmuk már a következő pillanatban láthatóvá válik. Ilyen: esetre, pedig megszámlálhatatlan példa van a mai filmjátékok között. Kapásból, akármelyik film csapatostól szolgáltatja ehhez a példákat. Egyszóval a legtöbb esetben még arra sincs szükség, hogy a néző visszapillantva utólag teremtse meg a felbukkanásakor még esetleg homályos motívumok között az összefüggést, hiszen azon nyomban vagy néhány másodpercen belül megkapják egy másik motívumban a magyarázatukat. Végső konklúziója tehát mindezeknek csak az, hogy akármennyi képközi felírás is hemzseg a mai filmekben, ezek szinte maguktól kiesnek és kirívóan dokumentálják feleslegeset voltuknak.

Olyan konklúzió ez, amely visszahat és az igazság mélyét világítja meg. Mert ha a felírások minden rendezői intenció ellenére is olyanokká

váltak, hogy könnyen elhagyhatók, akkor nem bizonyít egyebet, mint hogy valóban működik a filmjáték fejlődésében egy olyan ösztönös tendencia, amely arra irányul, hogy a cselekmény alakulása tisztán filmszerűvé váljon. Más szóval ez annyit jelent, hogy lassan észrevétlenül, tudat alatt kialakultak a filmjátékban az életábrázolás olyan- módszerei, amelynek automatikusan helyettesítik a felírásokat és azokat filmszerű elemekkel pótolják. -

Tiszta filmszerűség: ez tehát a filmjáték kettős törekvésű emancipációjának végcélja. Ez a végcél annyit jelent gyakorlatilag, hogy necsak azokat a felírásokat hagyja el a rendező, amelyeknek az elhagyhatósága úgyis kézenfekvő, hanem azokat is, amelyek látszólag kiküszöbölhetetlenek. Kérdés azonban, hogy mik ennek a feltételei. Az általános, elvi feltétel már megmutatkozott: a film ír.ója ne színpad- vagy regényszerűen gondolkozzon, hanem filmszerűen. Konkrétebben, gyakorlatiasabban azonban éppen ebben rejlik a kérdés: mit jelent hát tulajdonképpen a, filmszerű gondolkodás. Általánosságban megint nagyon egyszerűen hangzik a felelet: törekedjék a filmíró arra, hogy filmjátékát kivétel nélkül csak vizuális elemekből építse fel. A vizualitás itt természetesen nem annyit jelent, mint a dekoratív festménynél, hogy csak látási, szemmel érzékelhető benyomások érvényesüljenek, hanem annyit, hogy a drámai hatás-felkeltése olyan motívumokon forduljon me-gy-amelyeknek asszociáció-tartalma szemmel látható jelenségekből indul ki. Tiszta filmszerűség· és tiszta vizualitás tehát a filmjátékra alkalmazva teljesen azonos fogalmak. És ez egyáltalában nem

önkényes szűkítése a film kifejezési lehetőségeinek, mert hiszen *a vizualitás: minden motívumnak láthatóvá tétele egyetlen megnyilvánulási formája a filmdrámának úgy az anyagszerűség, mint a művészi egység szempontjaiból.*

Tiszta vizuális kifejezési rendszernek a kialakítása eo ipso fogja megszüntetni a filmjá(ékb;ur a, regény- vagy színpaciszerű felépítési mójdot és ezzel együtt magától értődőén kikapcsolni a képközi felírást. Párhuzamosan alakul ezzel az emancipációs folyamattal a vizuális rendszer eszközeinek megteremtődése. Ezt a vizuális rendszert kétféle szempontból kell analízis alá venni: az elemek és az összefüggések szempontjából. Megvizsgálni, hogy melyek azok a vizuálisan megjelentethető kifejezési elemek, cselekménymotívumok, amelyek legalább megközelítőleg ugyanazokat az asszociációkat keltik a filmdráma minden szemlélőjében és melyek azok az összekapcsolási módszerek, amelyek által ezek az egyértelmű vizuális elemek tisztán csak vizuális módon egymással egyértelmű drámai vonatkozásokba hozhatók.

Hangsúlyozni kell és előre kiemelni: vizuális motívumok önmagukban csak optikai hatást tudnak kiváltani. Minden egyéb, tehát akár képzőművészeti, akár drámai hatásuk a belülről kiinduló asszociációkon alapszik. Egészen más asszociációkon a képszerűség és egész másokon a drámaiság. Mielőtt a motívumnak drámai asszociációs tartalma részletesebb elemzés alá kerülne, itt kell pontos és éles határt húzni a kétféle asszociációs tartalom között, mert ez a határ tudja csak teljes elvi tisztaságban megmutatni a már egyszer felvetett problémát a képszerű hatáskeresés filmelle-

nességét illetően és így ez a hatás jelöli meg egyúttal a térbeli és időbeli művészi hatás különbségének diszkusszióját is. Minél primitívebb példa vetődik fel, annál célravezetőbben világít a kérdés gyökerére. Vegyük ezt: egy nő hirtelen indulattal felugrik ültéből. A cselekmény szempontjából mint lélekkifejezés vagy mint fizikai mozgásfolyamat egyetlen drámai motívumnak számít. Ha azonban képzőművészeti szempontból nézzük ezt a drámai motívumot, akkor azt találjuk, hogy ezer és ezer egymást követő képből áll, amelyek mindegyike a drámai motívumnak csak egy pillanatnyi keresztmetszetét adja. Még ha az egész motívum csak tíz másodpercig is tart, akkor is képek végtelen sorozatáról van szó. Elméletben végtelen számúról, gyakorlatban a felvevő gép megszakításos berendezésével is néhány száz, a forgótükrös rendszerrel néhány ezer képről. Már most akármelyik ponton megállítanánk a gépet, kapnánk egy mozdulatlan képet, amely a benne szereplő formai elemek, a miliő és a nő alakja között egyetlen; fix helyzetet adna és mindazokat az asszociációkat, amelyek ehhez az egy fix helyzethez kapcsolódnak. A drámai motívum minden egyes keresztmetszete tehát más képet ad, amelyek ha hasonlóak is egymáshoz, képzőművészeti szempontból egyetlen elemet, lezárt, önmagában teljes egészet adnak. Hatásuk külön-külön adottságok fix, egyetlen térbeli, összefüggéséhez kapcsolódik. A képek összessége azonban egymásután kinematografikus mozgásfolytonosságban, magában a drámai motívumban nyilvánul meg, amelynek éppen az adja lényegét, *amiben az egyik kép eltér az előtte levőtől.* Az egyes vizuális keresztmetsze-

tek között állandóan alakuló elváltozás az, ami az időbeliségnek és az azzal azonos drámaiságnak a szubsztanciáját alkotja. Az egész motívum időbelisége és részeinek térbelisége között semmiféle összekötő kapocs nincsen és éppen azért lehetetlen, hogy közös hatásban olvadhassanak össze. Elemek vagy egymásután vagy egymás mellett hathatnak ránk, harmadik eset nincs, vagy térbeli hatást veszünk fel, vagy időbeli vagy oszcilláló váltakozással mind a kettőt, együtt, egyszerre azonban elképzelve is paradoxon, mint ahogy nem egyesülhet a mozgás a mozdulatlansággal, a pillanat nyugalma a változó idővel. A teljes idegenségét, máslényűségét a térbeli és időbeli jelenségnek semmi sem mutatja jobban, minthogy közös elemekre sem vezethetők vissza. Ha a képet, ezt a térbeli jelenséget osztjuk részekre, képrészeket, a pillanatnyi mozgás-keresztmetszet töredékeit kapjuk, amelyek éppen úgy csak téri jelenségek, mint maga. az egész kép. Ha ellenben a motívumot mint mozgást próbáljuk tovább osztani, legfeljebb kisebb időtartamú mozgásrészekhez jutunk, amelyek még mindig végtelen képből tevődnek össze és azoknak a lényege is az marad, ami abban a végtelen képsorozatban mint változás mutatkozik meg. A kinematográfia technikája ugyan látszólag éppen ezt a paradoxont valósítja meg: a pillanatképeknek, mozgássá integrálását. Tudjuk azonban nagyon jól, hogy ez az integrálás pusztán csak egy fiziológiai csalás, amely a szem retinájának képkicserélő tehetetlenségén alapszik, amely tulajdonképpen nem mozgást ad és örökít meg, hanem a mozgás külső megjelenésének megtévesztő illúzióját.

A filmdráma motívumainál az asszociációs hatás alatt tehát mindig azt kell értenünk, ami a változáshoz, a mozgáshoz kapcsolódó asszociációk által váltódik ki. A drámai motívumok asszociációs tartalma kétféle lehet. Egyes motívumok olyan asszociációkat hordoznak magukkal, amelyek a beidegzés és megszokottság révén, mint bizonyos dolgok ismertetőjelei szerepelnek. Ezek a motívumok alkotják a film játék vizuális elemeinek első csoportját, Tartalmuk tipikus. Nem kifejezések a szó művészi és érzelmi értelmében, hanem mozdulatok, amelyek a gyakori ismétlés miatt elvesztve kifejezési tartalmukat konvencionális jelekké váltak. Legegyszerűbb példák ezekre a köszöntésnek, üdvözlésnek, búcsúzásnak, általában udvariasságnak és társasági érintkezésnek a formái. Ilyen és ezekhez hasonló *egyezményes jelek* százával vannak az életben és százával keletkeznek magában a filmjátékban, mint mozdulatok jelzéssé vált leegyszerűsödései. Hogy már ma is mily sok ilyen speciális filmszerű egyezményes jel alakult ki, azt legjobban az veszi észre, aki még nem, vagy csak nagyon ritkán volt moziban. Nem ért meg olyan motívumokat és mozdulatokat, amelyeknek jelentése minden mozilátogató előtt kétségtelen. Ktilönjösen a burleszkekben találunk sok ilyen szimbolikus mozdulatot, mert azokban sokkal több lehetőség adódik a mozgások karrikírozása révén a tipizálásra és általában a valóság elstilizálására. Ez is egyik oka annak, hogy a burleszk már ma is sokkal jobban meg tud lenni felírás nélkül, mint a filmregény és a filmtragédia.

Jelzésszerű motívum és egyezményes jel még több adódik az egészen külsőséges játékelemek

között. Az idő múlását például az órának vagy naptárnak többször közbeiktatott képével lehet jelezni. Még elevenebben hatnak az olyan motívumok, amelyeknek képéhez egy nyomban rákövetkező hatásnak vagy cselekménynek a képe kapcsolódik. Ha a vonatvezető szájához emeli kürtjét, mindenki várja, a vonat megmozdulását, ha a vészféket megrántja egy kéz, ha a szemafor karja felemelkedik, akkor a megállását, csengőgomb megnyomására az ajtó megnyílását. Az okozati összefüggések teszik azt is lehetővé, hogy például hallási benyomásokat látási benyomásokkal helyettesíthessünk. Megszólaló csengőt vagy hangszert, megkonduló harangot, eldörrenő revolvert, ugató kutyát, síró gyerekarcot, autótülök megnyomott gumilabdáját, a fütty közben kisivító gőzt és ezer hasonlót, mind látjuk, kiemelten, hangsúlyozottan, hogy minél erősebben felkeltse a hang asszociációját is. Az olyan jelenségeknél, amelyek látási és hallási benyomásokat keltenek, a látási rész erősebben hangsúlyozódik. Éppen mert nem halljuk a mennydörgést, annál inkább kell látnunk a villámokat, mert nem halljuk a szélvihar zúgását, kell annál jobban látnunk az ágak, fák hajladozását, ruhák lobogását Általában *a filmjáték erős törekvést mutat arra, hogy a hallási benyomások pótlására az impressziókomplexumok látási részét felfokozottan hangsúlyozza.* Éppen úgy bizonyos állapotoknak látható következményeit: nagy meleget erős legyezéssel és verejtéktörülgetéssel, nagy hideget a fázás konvencionális mozdulataival.

A film vizualitásra való törekvése tehát, amint látjuk, mindig változtatja eszközeit. A hangpél-

dákban az okot, a hangkeltőt hozza elénk, az utóbbi példádban pedig ellenkezőleg a következményt. Ez a megfigyelés erősen szélesíti a szabályt: *a filmjáték egy cselekményrészlet érzéki megnyilvánulásaiból, ok- és következménykapcsolataiból mindig azokat hozza és azokat emeli ki, amelyek vizuálisan közvetíthetők.* Ha pedig valami csak látási benyomásban jelenik meg, akkor azt erősen felfokozza, különösen ha az valamilyen változást jelent. Az éj beálltát a kékes, a hajnalodást a rózsaszínes tónusok szokták jelezni. Ez a példa csak egy külsőség jelzésére mutat rá és mégis itt kapcsolódik a vizualitás módszereinek harmadik csoportja: *a gesztusokban és mimikában megnyilvánuló színészi játék.* Mert hiszen a színészi játék nem egyéb, mint a belső drámai motívumoknak és folyamatoknak vizuális jelzése az érzésasszociációk segítségével. A lényeges különbség a játékmotívumok között, az egyezményes jelek és külső jelzések között abban mutatkozik, hogy míg ezek típusszerű kifejezések, illetve kifejezésekből leegyszerűsödött jelek, addig a játék individuális kifejezés. Természetesen ez a megállapítás nem Inond ellent annak a megfigyelésnek, hogy a filmen ez az individuális kifejezés nagyon sók hajlamot mutat arra, hogy típusszerű formákat, konvencionális megnyilvánulásokat mutasson és éppen ezért a vizuális kifejezési elemeknek ezt a harmadik csoportját époly kevéssé lehet éles határvonallal elkülöníteni az előző csoportoktól, mint azokat egymástól.

Szétkülöníthetetlen éppen így általában maga a vizuális elem és az elemek vizuális kapcsolása. Sok esetben nagyon nehéz volna megmondani,

hogy a motívumban drámai élet, vagy drámai reláció van-e elburkolva. Elméletben annál szövevényesebb probléma ez, mert hiszen igen sok esetben a vizuális elem csak azáltal válik drámai elemmé, mert más elemekkel összefüggésbe kerül. Például Lubitsch *Kvittek vagyunk* című filmjátékának bevezetésében a szituációt, az önző feleség által elhanyagolt férj helyzetét, a következő vizuális elemek egymásután sorakozása hozza; a férjnek lyukas harisnyába bújó lábát látjuk az egyik képen, egy kinyitott fiók, amelyben két-három férfigallért látunk, az alatta levőben valami ötven pár női harisnyát, a férj borotválkozáshoz fog, a feleség elviszi előle a tükröt, ezekhez hasonló vizuális elemek, amelyek mindegyike így együtt a többiekkel motiválja drámailag a helyzetet, önmagában azonban egyik sem fejezne ki semmit. Ez a példa egyúttal a vizuális motívumok kapcsolásának legegyszerűbb és legáltalánosabb módszerét is bemutatja. *Asszociációkkal összekapcsolt vizuális elemek, amelyek vagy egyezményes jelek és más külső jelzések vagy összekerülésükben kapnak kifejező értelmet, úgy sorakoznak egymás mellé, illetve egymásután, hogy egy drámai helyzetet világítsanak meg.* Vizuális elemek kapcsolásának szimultán módszere ez, mert hiszen nem feltétlenül szükséges ezeknek az elemeknek a drámai történés folytonosságában sorakozni egymás után és össze lehetnek azok szedve egymástól távoleső idő- és térmozzanatokból is. Ha azok úgy vannak beállítva, mint az előbbi példában egy reggel egymást követő eseményeiként, az csak azt a célt szolgálja, hagy bennük is megteremtődjék a dráma dinamikus folytonossága.

Őrizkedni kell ugyanis attól, hogy akármenynyire filmszerű vizualitással is a cselekmény megindulása előtt vagy közben a drámai történéstől ellazítva adjon a filmjáték jellemzést vagy szituációrajzot. Ez a negatív megállapítás mutat rá a vizuális cl rámavezetés legáltalánosabb érvényű és legfilmszerűbb módszerére, amely abban áll, hogy *a vizuális elemek egymásután sorakozásukban ne csak jellemezzék a helyzeteket és az alakokat, hanem bennük és általuk haladjon előre maga a drámai történés is.* Egészen hasonló követelményt találunk a regénynél is: ott is az az ideális, ha az úgynevezett jellemzés és helyzetfestés nincs különválasztva a történettől, hanem a történet maga adja a jellemzést és a helyzetfestést. Vagy fordítva. Ez egészen egyre megy. Amelyik percben ez a második módszer egy egész íilmjátékon keresztül, elejétől végéig megvalósul, eljutunk a tiszta vizuális filmstílushoz és ezzel megoldódik az abszolút film problémája is.

Külső motivációt és belsőt nagyon nehéz megkülönböztetni egymástól. Kifejezése, különösen a tiszta stílusú filmjátékban, minden motívumnak és minden vonatkozásnak csak külső lehet, úgy, hogy a különbség inkább csak a kifejezés súlyában mutatkozik, a szerint mérve ezt a súlyt, hogy mekkora fontossága van az illető motívumnak a drámai játékban. Ebből a szempontból mérve a külső és belső motiválásnak mélyebb voltát, mutathatunk rá az előző példákkal szemben olyanokra, amelyeket belső motiválásnak nevezhetünk. Ilyen részlet például a *Kvittek vagyunk-ban* az erkély-jelenet. A hű asszony az erkélyen rózsákat tép urának, akit barátja az erkély alatt vár autóján. Egy rózsa

lehull a barát lábai elé, aki azt biztatásnak veszi, a férj viszont a kapott rózsákat elejti a lépcsőházban. Az-asszony megtalálja és szándékos nemtörődömségnek érzi. A férj és a barát autóba ülnek, a barát titkolva dugdossa előtte a rózsát, amelyről tévesen azt hiszi, hogy az asszony szimpátiájának jele. És így tovább. Nem valamely megadott helyzetet mutatnak tehát itt be a vizuális elemek és összefüggéseik, hanem lelkivonatkozások elváltozását és drámamozgató alakulását. Még pregnánsabb esete ennek a Paul Czenner által rendezett *Nyu* bevezető része. Itt egyszerre együtt kapjuk az alapszituáció megrajzolását, a szereplők jellemzését és a cselekmény gyors elindulását, in médias res. Adva van egy házasság ötödik-hatodik éve. Az asszony még fiatal, a férj már öregedik, egyre jobban szereti a kényelmet és a materiális örömöket. Szereti a maga módján a feleségét, nem is hanyagolja el, azonban nem tudja már lelkileg kielégíteni a feleségét, Az atmoszféra meg van teremtve ahhoz, hogy jöjjön a csábító. Ez a drámamegmadás *így van megteremtve tisztán* vizuális elemekből: a férj újságot olvas, a feleség gyengéden kedveskedik vele. Viszonozza, de azután elhárítja és újra újságjába mélyed. A feleség ismét bejön, jókedvű, táncolva ugrándozik a szőnyegen, A férj megint félreteszi az újságot, kedvesen szól hozzá és nevet, de csak néhány pillanatra, hogy újra felvegye újságját. Általában otthon lomposan, túlkényelmesen viselkedik, ingujjban, hátul lecsüngő nadrágtartóval jár, elhanyagolja magát. Egy újabb képen báli meghívót látunk az asszony kezében, majd látjuk őket a bálon és látjuk, hogy az unatkozó asszonynak mit jelent a

költő megismerése és heves érdeklődése. Feltámad az asszonyban is az érdeklődés, fantáziáját betölti az új ismeretség izgató hangulata. Otthoni élete és férje annál erősebb kontraszt: útközben az autóban fiatalos vágyat mutat ugyan feleségével szemben, otthon azonban mégis első dolga egy kis éjfélutáni harapnivaló után nézni, és csak mikor már megtörölte zsíros száját és leverte ruhájáról a morzsákat, keresi újra ölelő karokkal a feleségét, aki idegenkedve tartja vissza magától, mert most érzi meg, hogy mily keveset jelent már férjének: csemegét az élet érzéki örömei után.

Ezekben a példákban mindig közös vonás az, hogy a drámai motiválást, annak egyértelmű hatását nem az elemek színészi megjátszása adja, illetve nem ezen a megjátszáson van a hangsúly, hanem tisztán a vizuálisan megjelenő motívumok összefüggésein. A színész játéka sok egyéni színt, lelki mélységet, pszichikai igazságot vihet a motívumokba, elfogadhatókká tudja azokat tenni, azonban a dráma érthetősége, a motívumok közötti okozati és egyéb kapcsolat nem függ az egyes motívumok mikénti megjátszásától. A színészi játszás -kétségtelenül a legmélyebb, legindividuálisabb, legváltozatosabb és legszuggesztívebb eleme a filmjátéknak, mégis., az esetek nagyobb részében nem lehet rábízni a történés összefüggéseinek értelmezését. Ilyen szerepet nem önmagában, hanem a többi vizuális elemmelvaló organikus összeköttetéseiben tud igazán betölteni és épen azért a filmszínész játékáról kétszeres igazsággal lehet hangsúlyozni azi a dramaturgiai tételt, hogy *a színjátszás hatásproblémája elválaszthatatlan a cselekmény szövés rendezési problémáitól.*

Érthetőségi szempontból vannak a vizuális motiválásnak olyan problémái is, amelyek tulajdonképpen egészen külsőséges problémák, megoldásuk mégis nagyon nehéz. Elsősorban a személyeknek, helységeknek, intézményeknek és hasonlóknak a nevére, személyek között fennálló rokoni kapcsolatokra, történeti témáknál a kormegjelölésekre és más ilyenekre, név- vagy adatszerű motívumokra kell gondolnunk. Ezekkel szemben kétféle álláspontot foglalhat el az abszolút film szcenáriumírója. Megkísérelheti valamilyen módon belekombinálni a filmjátékba azokat. Ajtó fölé szögelt névtábla, tálcán átnyújtott levél vagy névjegy, amelyen a nézők is elolvashatják a nevet, illetve a címzést. Hasonlóan lehet megoldani az intézményeknek esetleg történeti tárgyú játékok évszámát is. Legnagyobb nehézséget azonban a rokoni kapcsolatok jelentik, amelyeknek megértetését játszással elérni csak nagyon ritkán lehet, akkor is inkább csak a közelieket, szülői és gyermeki viszonyt. Kétségtelen azonban az, hogy ha sikerül is ezeket a dolgokat beleilleszteni a filmdrámába vagy más módon értelmezni, mindezeknek a módszereknek nem ígérkezik nagy bősége és változatossága. Ennek a végső eredménye azután könnyen az lehetne, hogy unalmasan vissza-visszatérő sablonokká válnának ezek a módszerek. Egyszerűbbnek és kényelmesebbnek látszik mindezeket a név-, kor-, és rokonság-jelölő adatokat legelői írásban megadni, megtartva ezzel a mai filmjáték színlapszerű bevezetését. Igaz, hogy ez lényegében egy felírás meghagyását jelentené, azonban nem szabad elfelejteni, hogy a színház, amely pedig mindent el tud mondatni, szintén megteszi ezt az egyszerűség okáért és a színlapon előre-

bocsátja a szereplőket, a kornak és a színtereknek megjelöléseit.

Sok ilyen és ezekhez hasonló probléma azonban egyszerűen kolombus-tojásként fog megoldódni és tárgytalanná válni, amint a filmjáték nemcsak kifejezési eszközökben, hanem témakörben és tartalomban meg fogja találni önmagát és rá fog eszmélni arra, hogy számára éppen azok a legszebb és leghálásabb mondanivalók, amelyeket rajta kívül egyetlen más művészet sem tud kifejezni. Mert a film játék csak e teljes -emancipáció után válhatik igazán az új, a:· nyolcadik művészetté és szabadíthat fel az Ember számára még eddig soha nem sejtett végtelen kifejezési területet. És az új lehetőségeknek ebben a keretében százszoros erejűvé fog gazdagodni egy olyan művészet, amely már eddig is élt: az érzéseknek arcon és gesztusokon keresztül .kivetülő szuggesztív, kifejezése, a színész játéka, hogy felnövekedjék nem látott magasságára a mimikai művészetek csúcspontja: a filmjátszás.

IV. RÉSZ.

A FILMJÁTÉK HATÁSPSZICHOLÓGIÁJA.

1. A filmjátszás.

Bizonyítani sem kell azt, hogy a filmszínész iátéka lehetőségeiben a mimikai művészet legfejlettebb fázisát jelenti. Az antik tragédia a színész álarcában egyetlen stilizált grimasszá sűrítette az egy-egy jelenet alatt általánosítható, arckifejezést. Ez után az érzelmi kifejezést elsematizáto álarcos rendszer után a felszabadulást hozta a maga számtalan lehetőségével az újkori színjátszás, amely magát az arcot mutatta meg. Az arcjáték és a gesztusjáték azonban mindvégig megmaradt másodrendű szerepében és csak színezte, kiegészítette és fokozta a centrumba állított beszédnek, irodalmi tartalomnak szuggeszti vitását. Ezen a másodrangúságon kívül a dramaturgiai beállítás azt is megmutatta, hogy a színpadi drámában a színész játéka a technikai, rendezési korlátok miatt szűk lehetőségek között marad, arról nem is beszélve, hogy hatásának egyértelműsége nagyon is kétségbevonható. Ezek. a korlátok hullottak le a filmjátékhan, amely a mimikai művészet harmadik fejlődési fokozatát tette lehetővé: a filmszínész játékát, a filmjátszást, amely *a film rendezési le-*

hetőségei és technikája által megteremtette a játszás egyértelműségét.

Olyan beállítás ez, amely rögtan bevallja, hogy maga a színjátszás a filmjátékban nem új művészet, hanem egy évezredek óta fejlődött reproduktív művészetnek leghaladottabb formája. Reproduktív művészet a filmjátszás egyszerre két értelemben is. Reproduktív mint minden színészi játék és mint a zenében az interpretálónak a játékaimért hiszen nem tesz egyebet, mint megvalósítja, érzéki formába önti egy alkotó művész koncepcióját. A színpadi játéknál, legyen az drámái játék vagy pantomim, a szövegkönyv csak jelzéseket és utasításokat tartalmaz a színész számára, aki ezekből á legtágabb és legszabadabb értelmezéssel alakítja ki szerepét, amelynek megvalósulása, lefolyása után megrögzíthetetlenül eltűnik· A+színpadi alkotás éppen efemer volta, éppen időben elmúlósága miatt minden esetben más és más. Egy másik szempont, amely egy másik irányból tagadja meg a színpadi produkciótól az egyértelműséget. Az egyértelműségnek ez a hiánya azidőbeli művészetek közül megvan még a zenénél Is, azonban lényegesen enyhébb formában. Meri minden zenei előadás változik ugyan az interpretáló művész egyénisége és pillanatnyi diszpozíciója szerint, éppen úgy, mint a színpadi színész esetében, ott azonban a jelzések és utasítások — a kótaírás — összehasonlíthatatlanul precízebbek, határozottabbak, következésképpen, egyértelműbbek.

Döntően más azonban a helyzet ebben a tekintetben a filmjátékban, illetve a filmjátszásban. Mert fennáll ugyan elvben itt is, hogy egy szcenárium számtalan sokféleképpen játszható meg,

azonban a tényleges, gyakorlati helyzet az, hogy egy szcenárium után csak egy film játék készül. Ebben áll a filmjáték második egyértelműsége és ebben áll második reproduktív volta a színészi játéknak. Reproduktív művészet, amely egyúttal reprodukció útján meg is van rögzítve. Éppen ez α *reproduktív megrögzítés tette lehetővé α filmjátéknak, hogy ne csak jelzéseit és utasításait adja egy időben lefolyó koncepciónak, hanem annak érzéki megvalósulását is.* Ez a megvalósulás, pedig olyan egyértelműséghez juttatta a film játékot, amilyen csak térbeli művészetekben található meg. Viszont a legteljesebb megegyezést találjuk e között a megállapítás és a film technikája között, amely nem egyéb, mint egy csodálatos paradoxon megvalósítása: időbeli folyamatnak térbeli megrögzítése. A kinematográfiának mozgásreprodukálása és lerögzítése tehát nemcsak zseniális technikai eredményt jelent, hanem lehetővé tételét annak, hogy megszülessen az első időbeli művészet, amely a jelzéseken túl menő érzeTti megvalósulása révén az első egyértelmű időbeli mJ.Vjészet lett és amely által egy időbeli művészet a maga érzéki formájában is átmenthetővé lett az örök élet számára. Ezen a ponton talán azt lehetne ellenvetni, hogy az irodalom epikus műforma i, eposz és regény, szintén elérik azt, hogy ne csak jelzések, hanem megvalósulások legyenek. Kétségtelen, hogy ezek sokkal teljesebb egyértelműséget biztosítanak, mint például a pantomim vagy színipadi dráma játékutasításai, azonban közelítően sem tudják elérni a filmjáték egyértelműségét egyszerűen azért, mert érzéki megvalósulásuk csak az olvasó fantáziáján keresztül alakulhat ki és így a

regény már kezdettől, már születésében annyi, ahányan olvassák. A filmjátéknak az érzéki megjelenése, a lényeg-e van letéve a filmszalag· képeiben térbelileg, a regénynél csak a jelzések, a közvetítő nyomtatott szavak. A filmjátékot le kell pergetni a vetítőgépben, a regényt a fantáziában. *Annyival egyértelműbb tehát a film játék a regénynél, amennyivel az optikai, érzéki észrevétel az érzéki elemeket rekonstruáló elképzelésnél.*

Reproduktív voltuk azonban a film játéknak és a filmjátszásnak egyaránt nemcsak a térbeli művészetekével egyenrangú egyértelműséget ad, hanem éppen olyan maradandóságot is. Ez a technikai formából következő örökéletűség hallatlan nagy előnye a filmjátéknak a színházzal szemben, mégis önmagában még nem jelent sem művészi, sem hatásbeli többletet, mert hiszen egy tünékeny alkotás lehet magasabbrendű is, mint egy maradandó. Vannak azonban a film technikájának olyan következményei is, amelyek formában és lehetőségekben új, a színpadi játéktól nagyon erősen eltérő utakat mutatnak a filmjátszásnak. Éppen itt mutatkozik azután meg nagyon erősen annak a megállapításnak az igazsága, hogy a filmjátékban a játszás a maga sajátos filmszerű területét a filmszerű rendezés által találja meg. Mert önmagában, a filmszerű beállításoktól eltekintve,· a színész játéka a filmen is ugyanazokkal *az* eszközökkel rendelkezik, mint a színpadon: a belső motívumoknak arc- és testmozgással való külső kifejezésével. Azonban amint csak arról van szó, hogy ez a kifejező hatás hangsúlyozottabban és finomabban érvényesül a filmen, mint a színpadon, magyarázó okok már technikai körülményekhez vezetnek: az arcok erőseb-

ben vannak megvilágítva, a film síkra-projiciáltsága révén minden néző számára egyformán ugyanazt a felületet mutatják, életnagyságon túl vannak nagyítva és mindezek következményeké, éppen annyira láthatókká vannak téve, amennyibe színpadnál szó sem lehet. Éppen ez az erős láthatóság engedi meg a mimikának azt a differenciálódását és elfinomulását, amilyenről a színpad nem is álmodhat. Csak jó színész kell és azok a hatalmas reflektorok, tükrök és Jupiter-lámpák, amelyek az arcokra vetik fényüket, valóban a lélek mélyére világítanak le, hogy annak teljes életét, lüktető hullámait és rejtelmesen finom rezdüléseit hozza a néző szemei elé. Ugyanakkor, amikor ezek a technikai pozitívumok lehetőséget adnak a filmjátszás elmélyülésére, a technikai negatívum, a film némasága kényszeríti a színészt arra, hogy az arc- és gesztusjáték fejlesztésére koncentrálja "kifejezd energiáját.,Ezzel egyidejűleg a szóbeli kifejezéséei-maradása úgyis sok energiát kímél meg a színésznek, amit minő! a játszásba vihet bele.

Ott kezdődik tehát a filmjátszás elmélete is, ahol a filmdramaturgiáé: mindennek kiinduló pontja a film technikája. Ezek határozzák meg a filmszínész játékának legfundamentálisabb irányelveit, ezekből adódnak azok a szinte korlátlan lehetőségek, amelyek a színpaddal szemben döntően új területeket szabadítanak fel a filmjátszás számára és ugyanakkor ezekből erednek azok a korlátozások is, amelyek bizonyos tekintetben nagyon megszűkítik a szabad játékmozgás határait, A film nem a valóságot adja vissza, hanem annak csak fotografikus reprodukcióját: ez az egyik technikai tulajdonság, amely a film szerkezetének törvényeit

szabja meg. A másik a filmnek nem sztereoszkópikus, fotografikus perspektívája, amely tulajdonság viszont az egyes filmképek felépítési formáját befolyásolja. A filmjátszás törvényei szintén ebből a két technikai adottságból vezethetők le. És még egyből, amely mint dramaturgiai, drámaformát alakító erő nem szerepel. Tulajdonképpen részletkérdésnek látszik, majdnem csak a technikai eljárás módszerének és mégis benne rejlik a filmjátszás mimikájának a kulcsa. A kinematografikus életábrázolás ugyanis csak látszólag adja vissza a történések hézagnélküli folytonosságát. Mert a felvevő gép fogaskerekeibe iktatott szerkezet úgy szabályozza a felvételt, hogy a filmszalag ne egyenletesen szaladjon, hanem gyors ugrással peregjen a lencse előtt. Az egyes képek között rövid szünetek állanak elő, amely szünetek alatt a lencse is automatikusan elzáródik. Ami a cselekményből, a mozgásokból a filmszalag ugrásának, illetve a lencse elfedésének idejére esik, az egyszerűen elmarad a filmről. Tehát kétségtelenül megállapítható, hogy *a film játék nem adja az életet a maga meg nem. szakított-teljességében, hanem szabályszerűén ismétlődő hézagokkal, a megszakítások folytán előállott kihagyásokkal.*

Sok következménye mutatkozik ennek. Mert a kihagyásokkal nem rövidül ugyan meg· a cselekmény lefolyási ideje, hiszen a-mozi vetítőgépje is közbeiktatja ezeket a szüneteket, mégis arra kell gondolni, hogy a mozgásnak vagy arcjátéknak bizonyos momentumai egyszerűen kimaradnak a filmből. Könnyen megtörténhetik, hogy a test- vagy arcmozgásnak éppen a legkifejezőbb fázisa esik áldozatul a gépszerkezet kihagyásának. Éppen

azért ez a technikai körülmény azt követeli, hogy *a filmszínész játszási és mozgatástempója lassúbb legyen mint az életé, mert így a kifejező mozgáselemek hosszabb időtartamúak lesznek, mint a megszakítást idő és így legalább egy részük rákerülhet a következő képkockára vagy képkockákra.* A lassú játszásnak ez- a szabálya általános jellegű: éppen úgy vonatkozik a csak külső, fizikai mozgásokra, mint a kifejező játékra. Ha a színész gyors láb- és testmozdulatokkal jár, akkor járása kapkodóvá lesz, híjjával az átmeneteknek *és* a lágyabb ritmusnak. Különösen fontos a tempólassítás az olyan mozgásoknál, amelyek kimondottan ritmikusak, így például a táncnál, amelyből vibráló, kellemetlen és szögletes ugrálás lesz, ha a tempó nem kap határozott mérséklést. A régi filmeken az alakok idegenszerű, furcsa járása és a rossz táncfelvételek bizonyítják ennek a mérséklésnek nagy szükségességét.

A film játékban tehát a játéknak és az emberi mozgásnak úgy kell alakulni, hogy korrektúrát kapjanak a technika által okozott torzítások. Ilyen torzításokat nemcsak a szerkezet kihagyása okoz, hanem a film fotografikus perspektívája, is. Ha a képsíkokra, a frontsíkokra derékszögű irányban a géppel szembe megy a színész, a térdek és a lábak a gépfelé közeledés pillanatában hirtelen nagyobbodnak meg és ezek a nagy obbodásök azután nemcsak a test torzításában mutatkoznak, hanem a ritmus eldurvításában is. Nemcsak járni nem szabad tehát a felvétel tengelyének az irányában, hanem testrészeket ebbe a vonalba nyújtani sem. Nem szabad például a gép felé emelt karral a gép felé mutatni, mert ezzel a

kéz eltorzultan megnagyobbodik, kerülni kell a túl erős nagyítású premier-planokat az olyan színészeknél, akiknek álluk, orruk vagy pofacsontjuk természettől fogva is nagy, illetve előreálló. A szerkezet kihagyásainak és a fotoperspektívának torzításaihoz! hozzájárul az is, hogy a filmkép síkvetületben adja vissza a három dimenziós valóságot és azáltal a gép felé tett mozgások, a gép felé nyújtott testrészek nagyon kellemetlen ritmusösszefolyásokat illetve nagyon kellemetlen rövidüléseket kaphatnak. Mindezekből a megállapításokból kibontakozik a filmjátszás második alaptörvénye: *a film-játékban a járás és a kifejező gesztusok irányának lehetőleg bele kell esnie a homloksíkokba vagy azokkal a lehető legkisebb szöget bezárni.* A filmjátszás a frontsíkokban tartott mimikai művészet.

Számításba kell azonban venni ezen a ponton azt is, hogy a fotoperspektíva nemcsak korlátozásokat kényszerít a film játék képfölépítésére és a színész játékára, hanem igen sok esetben olyan valóságelváltoztatásokra ad módot, amelyek hasznosan alkalmazhatók. Arra már láttunk példákat, hogy a fotoperspektíva milyen hatásosan tudja felfokozni a háttér mélységéből az előtér felé irányuló, vagy fordított menetű mozgások hevességét és dinamikáját. Egyszerűen azért, mert a természetes, sztereoszkópikus perspektívában megszoktuk azt, hogy az ilyen irányú mozgásoknál az alakok vagy autók látszólagos elkisebbedése vagy megnagyobbodása lassan történik és csak nagyobb gyorsaságú mozgás esetében folyik le az alakváltozás hirtelen. A filmképen az okozat válik okká: az alakok hirtelen kisebbednek és nagyob-

bodnak és ez azután azt az illúziót kelti bennünk, hogy a mozgás történik nagy sebességgel vagy nagy gyorsulással. Relatíve nyugalomban levő jeleneteknél is kitűnően felhasználható a fotoperspektíva elváltoztató hatása. Ha például egy jelenet szereplői férfi és nő és a hatás fokozása azt követeli, hogy a férfi hatalmas, robusztus legyen, a nő pedig mellette törékeny és vékony, akkor úgy kell őket egymás mellé állítani, hogy a férfi kissé közelebb, a nő kissé távolabb legyen a géptől, úgy azonban, hogy szorosan egymás mellett álljanak. A fotoperspektíva a férfit erőteljesebbé, a nőt graziőzebbé teszi és így el van érve a kívánt hatás még akkor is, ha esetleg a két színész alakja a valóságban alig mutat különbséget. Természetesen nem az egyetlen esete ez a fotoperspektíva hatásos felhasználásának: tömegesen adódnak ezek a filmjátékban a különböző szituációk és hatáscélok szerint.

Eddig azt kellett vizsgálni, hogy milyen összefüggéseket mutat a film technikája és a filmszínész játékának külső stílusa. Talán még döntőbb fontosságú ennél is azoknak a belső kapcsolatoknak a megmutatása, amelyek a film technikája és a filmjátszás megszületése és formába alakulása között vannak. Itt a kiinduló pont nem a fotoperspektíva, nem is a szerkezet kihagyása, hanem a filmjáték alapjellege, az, hogy nem a valóságot viszi a néző elé, hanem annak csak fotográfikusan reprodukált képét. Ez a tulajdonság, amely döntő szerepet játszik a film határtalan tér- és időbeli mozgásszabadságának létrehozásában, a színészi játék alakulását is rendkívüli erővel befolyásolja. Jótékonyan és károsan egyaránt.

Meg kell tenni a hatásnak ezt a kétfelé választását, inert a korlátozás mindig más irányú stílusalakító momentum, mint az új lehetőség. A filmjáték reproduktivitását a filmjátszás szempontjából pontosan így kell megfogalmazni: a moziban a közönség előtt lefolyó játék nem a valóság, hanem annak csak képe, ami annyit jelent, hogy a filmszínész nem a közönség előtt, nem a közönség jelenlétében alakítja szerepét, mint a színpadi színész, hanem csak a felvevő gép előtt. Első pillantásra nem mutatkozik meg ennek a különbségnek igazi fontossága és azt lehetne hinni, hogy az eredmény mindkét esetben ugyanaz. Pedig a dolog nem úgy van. A színpadi színész, akármennyit is készül a próbákkal, a megkötött és megszabott időben a közönség jelenlétében alakítja szerepét. Amit egy előadáson megalakított, azon változtatni többé nem lehet. Diszpozíciójától és sok ezer véletlentől függ, hogy egy-egy ilyen alakításban ki tudja-e fejteni képességeinek maximumát. A közönség jelenléte, az előadás meg nem szakítható folytonossága azonban lehetetlenné teszik számára azt, hogy alakítását, annak részeit elismételve *korrigálja.*

Ezzel ellentétben a filmszínész annyiszor ismételheti meg alakítását, ahányszor akarja és a rendezőnek módjában van valamennyi alakítást megrögzíteni és közülük a legsikerültebbet választani ki. Nemcsak az egészre vonatkozik ez, hanem a részekre is. És ez a legfontosabb. Éppen miután a filmszínész nem a közönség előtt játszik, az alakítás bárhol megszakítható és így az alakítás akármelyik része megismételhető. Ezzel azután a filmszínész produkciója felszabadul a pillanatnyi diszpozíciók hatása alól és lehetségessé válik, hogy a

végleges filmalkotásban képességeinek maximumával szerepeljen. *A játékrészletek kicserélhetősége és így a színészi játék korrigáhatóság a filmjáték egyik legnagyobb előnye a színházzal szemben.* Ugyancsak a film reproduktív karakteréből következő megszakíthatósága engedi meg azt, hogy a színész alakításának egyes fázisai között nagyobb pihenőket tartson és így elesik annak a veszedelme, ami oly gyakori a színpadon, hogy szerepének végső, esetleg legnehezebb, legtöbb koncentrációt igénylő részeit akkor játssza, amikor néhány órán, néhány felvonáson keresztül erősen kimerítette testi és szellemi energiáit. Két jelenet között, amely a moziban előadott filmen nyomon követi egymást, a valóságban, a felvétel közben napok telhetnek el és így a filmszínész — elvben legalább is — minden nehezebb jelenetet pihent erőyel kezdhet meg, éppen úgy, mint ahogy megválasztott diszpozícióval játszhat.

Nemcsak nagy előnyei vannak a film megszakíthatóságának, hanem éppen olyan súlyos kárál is. Mert a filmjáték felvételének nem kell megszakításnélküli folytonosságban történni, azonban ezt a folytonosságot ha akarnánk sem lehetne megvalósítani. A filmszínésznek megvan a lehetősége arra, hogy szerepét szünetekkel, megszakítva, részenként alakítsa, viszont nem is tehetne másképpen. A film megszakíthatósága nemcsak lehetőség, hanem egyúttal kényszer is. Egyszerűen azért, mert az előadott filmen nem kell idő ahhoz, hogy a színész az egyik jelehet színteréről átmenjen a másikba, a felvétel közben azonban annál inkább. Műteremben is órákat vagy napokat vehet igénybe, amíg a színész folytathatja a másik miliőben, amit az

egyikben megkezdett, azonban a természetben, különböző városokban felvett jeleneteknél ez az intervallum néhány hét vagy néhány hónap is lehet. Az alakításnak ez a szétdaraboltsága magától értődően okozza mint következményt, hogy a színész minden jelenet után kizökken vagy kizökkenhet szerepéből és minden következő jelenetnél új erőfeszítéseket kell tenni arra, hogy magát a szerepbe beleélje. *A filmjátéknak megszakításokkal folyó alakítása a beleélő és beleképzelő képességnek hallatlan intenzitását követeli meg a filmszínésztől,* olyan érőt, amely a színpadi színésznél is elengedhetetlen, a filmszínésznél azonban egyenesen sine qua non. A színpadi színészt nagy segítséggel viszi előre a játék folytonosságának lendülete, a filmszínésznek ezt a lendületet is, ennek az animáló erejét is fantáziával, az intenzív beleélés felfokozott erejével kell pótolni.

Adva van azonkívül még egy körülmény, amely nem következik ugyan szükségszerűen a film technikájából, azonban a felvételek gyakorlata, a felvételek technikai és gazdasági ökonómikussága kiküszöbölhetetlenül megköveteli. Az egyes jelenetek sorrendje ugyanis Jel vétel közben radikálisan eltér attól a sorrendtől, amely a drámai folytonosságnak felelne meg és amely sorrendben a kész filmen a képek egymásután sorakoznak. A filmfelvételeknél, akár plein air- vagy interieur-jelenetekről legyen is szó, általános elv az, hogy közvetlenül egymásután fotografálják le azokat a részeket, amelyek ugyanazon miliőben játszódnak le. Így azután nagyon könnyen megtörténik, hogy a filmszínésznek előbb kell lejátszani a zárójelenetet, mint egy bevezető vagy közbülső szereprészt. Hogy

ez megint a beleélő képességnek milyen rendkívüli fokát követeli meg azt hangsúlyozni is fölösleges. A filmszínész számára minden jelenet, minden .szereprész külön „beleélési folyamat, amit még súlyosítanak az egyes részek kapcsolórészei, hangulati változásai és átmenetei ebben a felvételi összevisszaságban. Úgy kell megjátszani, hogy azok a végső összeillesztésben az egység és folytonosság illúzióját adják.

Pusztán már csak ebből a szempontból is konstatálni kell, hogy a filmszerep alakítása sokkai nagyobb fantázia-munkát követel, mint a színpadi szerepé, annak ellenére, hogy a szóbeli kifejezés elmaradása nagyon jelentékeny könnyítésnek látszik. Van azonban még egy tényező, amely sokkal nagyobb mértékben követeli meg a filmszínésztől a beleélő erőt, mint a többi okok mind együttvéve. Egyúttal ez jelenti a filmjátszás legnagyobb nehézségét és hátrányát a színpadi játékkal szemben. Ez a tényező nem a filmtechnikából ered, hanem egy olyan körülményből, amely látszólag kívül van a drámai forma alakító erőin. A színpadi színész közönség előtt játszik, a filmszínész nem: ismét ez az összehasonlítás kiindulópontja, azonban a szempontokat kell kicserélnünk, A színpadi, színész alakításába egy rejtélyes erő nyúl bele: a félhomályos nézőtér embereinek tömeghangulata, amelynek szuggesztív ereje legyőzhetetlenül viszi magával a színészt. Akármilyen gondos betanulás, akármennyi próba előzte meg a színpadi dráma előadását, annak végső formája és igazi hatóereje mégis csak az előadás színészt és közönséget egybeolvasztó atmoszférájában születik meg. A nézőtérről a színpad felé áramló animáló, szuggesztív

és formáló erő annál erősebb, minél inkább betölti a közönség a színházat, minél inkább tömeggé tud egyesülni. A tömeg pedig, alantas vagy magasrendű értelemben, egységes és homogén lelket, közös érzelmi és etikai tendenciát jelent, kollektivitásá-B*ah elvesz az alkotó individuumok egyénisége, beleolvadva egy primitívebb és féktelenebb, de éppen ezért ösztönösebb és cselekvőbb szellembe.

Példák sem kellenek és bizonyításra sem szorul, hogy a drámai művészeteknél milyen hatalmas alakító és befolyásoló tényezőt jelent ez a tömegérzés. Belőle alakul ki maga a drámai forma,is, à drámai formának sorsszerű befejezettségre, etikai elégtételre és külső zártságra törekvése és belőle alakul ki a színész alakításának eleven egysége és spontán lendülete. Kettős tehát *a tömeghatást nagy erővel befolyásolva alakítja a dráma formáját és ugyanakkor a hitet szuggerálja a színésznek, ahhoz, hogy szerepében az életet, sokszor az életen túl növekvő realitásokat élje át és ennek az átélésnek minél teljesebb illúzióját adja.*

A filmszínész alakításánál tehát éppen ez a szuggesztív, hitet adó erő hiányzik és magára hagyatva, saját koncentráló és elképzelő erejére utalva kell megpróbálnia egy furcsa paradoxonnak a megoldását: *tömegnek játszani tömeg nélkül.* És még csak azt sem teheti meg, hogy a másik végletben, a magány csendjében, a művészi alkotáshoz és a teljes beleélő önmagát átadáshoz szükséges hangulatban adja meg alakításának a végső formát. Mert a miliő, amelyben a filmfelvétel lefolyik, a lehető legsivárabb és legprózaibb, amely minden illúzió kialakulását hihetetlenül megnehezíti. A színpadi dráma előadásánál csend és félhomály a

nézőtéren, hang és látvány csak annyi, amennyi szükséges is, hogy a színész ott érezze a tömeget és ebben a figyelő csendben a színpad fényei, a rivalda és szuffita lámpasorai csak a színpadot, a fantázia életté varázsolt szigetét világítják meg. A filmszínész alakításához a nappal adja prózai fényét vagy a reflektorok, óriási stanióltükrök teremtenek vakító világosságot, fenn a műterem mennyezetén síneken csúsznak ide és oda a lámparajok, a Jupiter fénye kápráztatva gyullad és alszik ki váltakozva, a felvevő *gépek* monoton lármával töltik be a műtermet, a rendezők ordító vezényszavai harsognak, a színész pedig játszik egy szobában, amely csak félszoba, egy szoba keresztmetszete és szemei előtt néhány méterre már deszkák és kulisszák tömege hever. Minden, ami illúziót ront és semmi, ami a beleélést segítené, amelyhez így minden erőt önmagából megfeszített idegenergiából kell a filmszínésznek előkényszeríteni.

Le kell tehát szögezni: amennyi szabadságot és végtelen lehetőséget biztosít a filmjátéknak, mind drámai formának az, hogy tömegek előtt lejátszott, de tömegek nélkül alakult reprodukció a lényege, éppen annyira megnehezíti a film játszást, a filmszínész produkcióját. Kézenfekvő volt módokat keresni arra, hogy a filmszínész számára valamivel pótolják a tömeg előtt játszás szuggeráló hatását és mesterségesen segítsék abban, hogy a beleélést fokozza és hogy valamilyen módon elfelejtessék vele azt, hogy nem él, hanem csak játszik. A kísérletek közül egyetlen mutatkozott eddig valóban eredményesnek. Nagyon jól bevált, kitűnő hatással próbáltak meg úgy segíteni a bajo-

kon, hogy a felvétel alatt zenedarabokat játszattak. Az is kitűnt, hogy ezeknél a zenedaraboknál nem volt nagyon fontos az, hogy hangulati, érzéskifejező tartalmuk és a színész szereprészlete között komolyabb összefüggések legyenek. Egyszerűen a zene által teremtett nem valóságos, absztrakt hangulat, prózaiságokon túlemelő atmoszféra az, amely pompás segítőszernek bizonyult arra, hogy a filmszínész felvétel közben kiszakíthassa magát a gyári üzem sivár hétköznapiságából és megteremtse magában azt az illúiót, amely a fantáziamunkához, a művészi alkotáshoz elengedhetetlenül szükséges. A zene az, amely most jótékonyan tereli el figyelmét minden zavaró látási és hallási benyomástól, amely szerepén, jelenetének miliőjén és partnerein túl és kívül hathatna rá, A felvétel közben játszott muzsikának van azonban ennél a figyelmet koncentráló hatásnál egy sokkal fontosabb és mélyebb szerepe és tulajdonképpen ez a szerep az, amely igazi magyarázatát tudja adni annak, hogy ez a kísérlet olyan jól beválónak bizonyult. A drámai cselekményt figyelő tömeg hangulatának belsőbb elemzése ugyanis olyan motívumra vezet bennünket, amiből a zene és a tömeghangulat között mélyenfekvő azonosság-ot állapíthatunk meg. Nem kell bizonyítani azt, hogy a drámával résztvevőén szembenálló tömeg lelki tartalmának egyik igen jelentős tényezője az *ünnepélyesség.* A drámai játékoknál valami olyan atmoszféra teremtődik meg, legyen az a játék akármilyen primitív és legyen a közönsége akármilyen alacsony, amely atmoszféra hétköznapokon túlhelyezettségbe, kivételes pillanatokba, ünnepi hangulatba viszi a nézőket és színjátszókat egyaránt.

A muzsikának azonban éppen olyan alapeleme ez a trivialitásokon túllevőség, ez az ünnepélyesség, mint a tömeg· hangulatának. Okozza ezt részben az, hogy a zene az ősidőktől fogva, mint társas, tömegek előtt folyó produkció fejlődött, többnyire vallásos kultusszal kapcsolatban és okozza részben a zene nem naturális, absztrakt volta. Az előbbi motívum a döntőbb, mert az arra is rámutat, hogy a zene és a drámai játékok az ünnepélyes alapkaraktert egyformán az ősi vallási kultuszból örökölték. Ez a közös alapkarakter, az ünnepélyesség az, amely mint mély azonosság mutatkozik a zene les a tömeghangulat között. És éppen mivel azonosságok, szükség esetén, egymás helyett állhatnak, egymás helyett hathatnak. *A filmjátékok zenekísérettel való felvételénél tehát nem történik egyéb, minthogy felcserélődik a két azonos tartalmú megnyilvánulás és a zene a maga ünnepélyességével szurrogátumává válik a színészt animáló és szuggeráló tömeghangulat ünnepélyességének.* A szurrogátum persze teljes illúziót nem tud kelteni, elegendő azonban arra, hogy a zongora, kvartett vagy zenekar áthidalja azt az űrt, amely a rideg filmatelier és az ünnepélyes nézőtér közé szakadt.

2. A filmjáték és a zene.

Zenének és filmjátéknak első összetalálkozása a filmrendezés belső ügye, mert hiszen a zene ebben, az esetben csak a film játszás kialakulásában játszik szerepet és nem a kész műalkotás hatásában. Sokkal előbb azonban, mint ez a kísérlet, a filmfelvételek zenével való kísérése, felbukkant már a zene a filmmel kapcsolatban, mint a mozi-

előadások kísérése. Megjelent abban a pillanatban, amikor a filmszínházakban az élőszavú kommentálások elmaradták, hogy megjelenjenek helyettük a képközi felírások. Nem volt olyan kis zugmozi, ahol rögtön be ne állítottak volna legalább egy ócska zongorát. A legérdekesebb az volt, hogy alig volt annak jelentősége, hogy mit játszott a zene és hogy mennyire alkalmazkodott a film játék, érzelmi vagy hangulati tartalmához. Hogy filmhez külön kísérőzenét írjanak, az csak a legutóbbi években és most is csak a legritkább esetben fordul elő és a legtöbb, amire a mozikarmesterek törekkednek, abból áll, hogy a kísérőzenét úgy tákolják össze opera- és operettrészletekből, táncdarabokból és minden egyéb zenei munkából, hogy a zene legalább nagyjából kövesse bizonyos hangulati alkalmazkodással a film cselekményét.

Összekapcsolva egyetlen hatássá egyesíteni muzsikát és drámai játékot: tulajdonképpen ahynyit jelentett ez a művészet történetében, mint új formában támasztani fel az ősformát, amelyben a zene és játék együtt született meg. Éppen azért önkénytelenül vetődik fel a mozimuzsika szerepével szemben olyan magyarázat, amely opera-, illetve zenedrámaszerűségre való törekvést vet fel, mint a filmkísérő zene megszületésének alapokát. Mert nincs semmi olyan motívum, amelyből kiindulva azt lehetne hinnünk, hogy a filmelőadásnál magától értetődő szükséglet volna a zenekíséret. Ezzel szemben azonban kétségtelenül konstatálható, hogy a filmelőadás alatt elengedhetetlennek *érezzük* a zenét. Már ez az elengedhetetlenség is bizonyítja, hogy nem zenedrámai követelmény kapcsolta a zenét a filmhez, mert hiszen a drámai játék, külö-

nösen akkor, ha az törekvéseiben olyan realisztikus, mint a film játék, éppen úgy meg tud állani önmagában, mint zenei kiegészüléssel. Filmet azonban zene nélkül nem tudunk elfogadni. Viszont ezt az elengedhetetlenséget nem lehet azzal indokolni, hogy hozzászoktunk a zenei kísérethez. Mert így a kérdés a múltra fog vonatkozni: miért kezdődött és miért terjedt el olyan általánosan a zenének a filmhez kapcsolása? Valami fontos okának kellett adódni, véletlenül semmi sincsen. Éppen ezért a megszokásra való hivatkozást, mint magyarázatot részletesebb cáfolat nélkül el lehet és el kell utasítani.

Lényegre mutató-okot lehet csak elfogadni, mert csak ilyen oka lehet egy ennyire szükségszerűen és kikerülhetetlenül jelentkező megnyilvánulásnak. Ezért előbb sorra kell venni néhány olyan magyarázatot, amely ha néha nem is egészen téves, csak a mozizenének mellékes szerepére mutat rá és nem olyanra, amely elég fontos lenne ahhoz, hogy mint létrehozó ók mutatkozzon meg. Az egyik ilyen magyarázat arra hivatkozik, hogy az érzékszervek megkövetelik szimultán foglalkoztatásukat. Mellőzzük ennek a magyarázatnak azt a nagy hibáját, amely olyan helytelenül nagy fontosságot tulajdonít a művészi hatásban az érzékek munkájának. Inkább gondoljunk csak arra, hogy alig találunk példát arra a művészet sgyéb területein, amelyen az ilyen állítólagos szükséglet megvolna vagy pláne kielégítése is megvalósulna. Szobrászi és festői kiállításokon senki sem érzi hiányát a hangnak és nem kívánja azt sem senki, futó ötletektől eltekintve, hogy a koncerttermek zeneelőadásait kép-, szín- és mozgás-

benyomásokkal egészítsék ki. A művészettörténet folyamán többször kísértett ugyan a különböző művészetek egyesítésének a terve, azonban sohasem azon az alapon, hogy az összes érzékszervek foglalkoztatva legyenek, hanem azért, hogy a különböző, speciális kifejezési tartalmak egyesülhessenek egyetlen cél érdekében. Az érzékszervek szimultán foglalkoztatásának követelménye teljesen téves magyarázat és azt éppen úgy el kell vetni, mint a megszokási magyarázatot.

De a harmadik magyarázattal szemben már nem foglalhatunk el ilyen elutasító álláspontot. Ennek csak az a hibája, hogy a mozizene mellékes hivatását látja főszerepnek. A filmjáték néma és így nem tudja lekötni a hallószerv figyelmét. A nézőtérnek minden zaja zavaró: köhögés, orrfúvás, beszélgetés, későnjövők székcsapdosása és elhelyezkedése és mindezen zörejekhez a vetítőgép monoton pergésének lármája. A filmjátékot kísérő zene mindezeket a zajokat elfojtja, túllármázza, mint jótékonyan takaró hangfogó szőnyeg borul rájuk és így megakadályozza, hogy azok elvonhassák, a nézők figyelmét a játék cselekményétől. A szeszélyesen felbukkanó, idegesítő zajok helyett egyenletesen folyót ad, amelyben csak az hathat zavarólag, illetve figyelmet eltérítőleg, ha benne ismert zeneművek részleteire ismer a filmjáték nézője.

Elvitathatatlan, hogy a film kísérő zenéje betölti ezt a szerepet, azonban nem lehet valószínűnek tartani azt, hogy ez. lett volna a mozizene megszületésének oka. Hogy ennek titkát megoldjuk, sokkal mélyebb gyökerekig kell lenyúlnunk. Abból a pszichológiai szükségletből kell kiindul-

ntínk, amely olyan elengedhetetlenül követeli a filmelőadáshoz a muzsikát. Meg kell figyelni és elemezni azt az erős és furcsa érzést, amely minden esetben jelentkezik, ha filmet látunk csöndben, zene nélkül. A hatás furcsasága egyenesen groteszkségig növekedik. A hangtalan mozi hatása majdnem félelmetes. Az alakok, miliőjük akármennyire a valóságból vett, akármilyen hétköznapi, ismert nagyvárosi uccák, polgári interieurök és hasonlók, mint földöntúli árnyékok, furcsa fantomok mozognak a kísérteties csönd álomszerű világában. Mintha egy elnémult hangtalan világot látnánk vagy mintha mi is hirtelen megsüketülve ülnénk egy megsüketült közönség között. Könnyen rájövünk így, a csendben játszott film előtt, hogy a film játék az élet realitásának csak felét tudja adni, csak azt, ami ebből a realitásból a látószerven keresztül észrevehető. Nemcsak az a különbség mutatkozik meg ebben a csöndben, ami a film- és színpadi dráma között fennáll, a beszéd, a szókifejezés lehetősége és hiánya, hanem sokkal több. Szél nem zúg, lélekzet, sóhaj, sírás, nevetés nem hallatszik, a lépés nem, dobban, autók, expresszvonatok, repülőgépek nesztelehebbül suhannak, mint a fecske. Még az álmokban is több van a hangokból, az élet eleven zajából, mint a filmképen, amelyen az elefánt is halkabban jár, mint az életben a macskavagy a szúnyog.

Sem élet, sem álom, sem fantázia, sem valóság: ez a néma, film hatása. Életnek, valóságnak ijesztően csöndes, álomnak, fantáziának túlélés, fényes, tiszta és határozott. És így a zenenélküli mozi, még ha a legrealisztikusabb életet ábrázolja is,

valami szörnyű irrealitással hat a szemlélőre. Ebből az irrealitásból önként adódik a mozizene legfőbb szerepének magyarázata. *A filmet kísérő zene hivatása abban áll, hogy elűzi a néma film nyomasztó csöndjét, megbontja különös irrealitását és hangtalanságába visszaadja a reális élet hangosságának legalább illúzióját.* A mozizene feladata az élet látszatát hazudni, helyreállítani realitás és irrealitás között a megbomlott egyensúlyt, hozzáadni a fél-realitáshoz, a láthatóságokhoz a realitás másik felét, a hallhatóságot. Ha nem is a valóság hangjait, legalább a valóság hangosságának szurrogátumát. A hatás elérésének érdekében éppen nem elsőrendű fontosságú, hogy mit játszik a kísérő zene. A lényeg, ami belőle elsősorban kell, *az értelmetlen lárma,* amely nem vonja el a figyelmet a mozgásokban megjelenő cselekményből és csak a hangos élet szuggesztióját adja.

Tulajdonképpen tehát a mozizene nem akar egyebet, mint elfelejtetni,a film némaságát. Miután azonban így adva van mint kikerülhetetlen pszichológiai hatástényező, valamilyen módon összhangzásba kell hozni a film játékkal, annak cselekménymenetével és hangulati tartalmával. A zenének és a drámai játéknak egybeolvasztása majdnem olyan nehézségeket mutat, mint a képszerűség és filmszerűség összeegyeztetése. Ahogyan ott azt kellett megállapítani, hogy a festőiség csak akkor tud kellően érvényesülni, ha a drámai filmszerűség szempontjából rossz; és vontatott, majdnem ehhez hasonlót kell a mozizenére is kijelenteni: *ha a film eleven, mozgalmas és drámai, akkor a kísérő zenét alig vesszük észre,*

mert az csak vontatott, lassú cselekménynél tud a maga zenei hatásaival hatni. Nemcsak a filmre kell gondolni, hogy ennek az állításnak teljes igazságát belássuk, hanem arra a művészi formára, amely ezt az egyesítést századokon keresztül tartó fejlődésben; valósította meg, az operára. Cselekménye még a romantikus operáknál is aránylag nagyon lassú és felépítésében mindenütt kiütközik az a tendencia, hogy nyugodt keretet adjon a zene önmagában való kibontakozására. Zene és drámai játék mindig mint két ellentétes erő birkózik és mindegyik arra törekszik, hogy a másikat mellékszerepre szorítva egyedül uralkodóvá váljon.

Ezekből a megállapításokból okszerűen következik annak igazsága, hogy a zenével kísért filmjátéknak két okból sem szabad operai és zenedrámai hatásokra törekedni. Először azért, mert maga az opera és zenedrámai forma sem tudta a zenének és a drámának harmonikus egyesítését megteremteni, másodszor pedig azért, mert ez a törekvés drámaiatlanná, filmszerűtlenné tenné a filmet és amellett bizonyos absztrakciók felié,-stilizált pantomim-megoldások felé fejlesztené. Ameddig a kísérő zene csak azt a szerepet tölti be, amelyet hangsúlyoztunk, addig senki sem keresi azt, hogy a zene teljesen és részletekben is alkalmazkodjon a drámához és a maga nyelvén felfokozva húzza alá a darab és a szereplők érzelmi attitűdjeit. Ilyen tendencia mesestilizáláshoz vinné a filmjátékot, mert hiszen: kétségtelen, hogy minél realisztikusabb a filmjáték témája, annál nehezebb feladat volna a naturalisztikus életrészlet és az absztrakt zenei kifejezés egymást kiegészítő egybe-

hangolása. Egyszerűen nevetséges például arra gondolni is, hogy a mozizene autókon üldözve rohanó detektívek, vitatkozó tőzsdések és ezekhez hasonló szereplők lelkiállapotát igyekezzen festeni. Az operáknál is a komikum örök forrásává válik az a távolság, amely a cselekmény többékevésbé realisztikus volta és a zene mindig absztrakt karaktere között kiküszöbölhetetlenül fennáll. A filmjátéknál ez kétszeres lenne és ereje csak akkor csökkenne, ha a film realizmusát legalább olyan mértékben feladná, mint az opera drámai része.

Kétségtelen viszont az is, hogy akármennyire csak a zajos lárma a fontos a mozizenéből, ha már megvan, valamilyen kapcsolatba kell hozni a játék cselekményével. Mélyebb kifejezési alapon, zenedrámaszerűen, amint láttuk, veszélyes megkísérelni a kapcsolatok megteremtését. Meg kell tehát vizsgálni, hogy milyen eredménnyel biztat valamely külsőbb szempont szerint igazodó összeharmonizálás. Hiszen ilyen külsőséges szempontokra utal a mozizene feladatának alapdefiníciója is, amely a hangos élet lármájának illúzióját követeli a filmet kísérő zenétől. Az élet zaja éppen olyan kevéssé absztrakt, mint a vizuálisan megjelenő mozgások és így elvben kézenfekvő lenne az a törekvés, hogy a kísérő zene minél jobban igyekezzen *hasonlítani is* az élet lármájához és ne elégedjünk meg pusztán az életlárma illúziójával. Nem kell azonban bizonyítani, hogy a realitás hangokkal megnyilvánuló részének mesterséges visszaadása nemcsak hogy sokkal nehezebb, mint az érzelmi zenekísérés, hanem egyenesen megvalósíthatatlan képtelenség. Képtelenség két okból egy-

szerre: a film játék éppen mert néma, nem adja yissza az emberi hangot, de époly kevéssé tudná visszaadni az értelmetlen hangokat, lépésdobbanást, kocsizajt és minden egyéb zörejt. Vagy precízebben szólva: csak bizonyos hangokat tudna realisztikusan visszaadni és a többit kénytelen volna továbbra is stilizált ritmikus zajjal, zenével pótolni. Hogy ez milyen hibrid, műyésziatíeji hangzavart teremtene, arra éppen! elég példát szolgáltat némely hatástvadászó mozikarmester buzgósága már most. Vízesés zúgása, vonatzakatolás, lombok közt ülő rigók fütyülése, mennydörgés, hangszerek hangja és egyéb ilyenek még csak ritkán fordultak elő, a zuhanás, ütés, csattanás, kopogás hangjának utánzása azonban annál gyakrabban. Miután minden egyéb hang helyett a semmire nem hasonlító zene szól, ezek a naturalisztikus hangbeillesztések éppen olyan ordító stílustalanságot jelentenek, mintha a festő kompozíciójában valódi hajat ragasztana az emberi alakok fejére.

És így bebizonyosul, hogy a filmjáték és a kísérő zene között nem lehet kapcsolatot teremteni sem belső, érzésfestő, sem külső, hangutánzó alapon. Mert ha sikerülne is a második módszerrel az élet minden hangjának mesterséges .utánzásáig megtalálni, még mindig hiányozna az emberi szó és ez a hiány olyan hatást eredményezne, mintha az egész élet élne a filmen, csak éppen az emberiek némultak volna meg. A haladás csak annyi lenne a zenenélküli filmtől, hogy most már nem a süketnémák, hanem a némák országát teremtenék meg a filmképek. Ezek után a konklúziók után azonban Újra fel kell tenni a kérdést: hogyan alkalmazkod-

jon a zene a film játék cselekményéhez. Az egyetlen helyes felelet azt mondja, hogy *a filmet kísérő zene ne érzésfestésekkel és ne külső hangutánzásokkal kövesse a filmjáték cselekményét, hanem ennek a cselekménymenetnek dinamikáját és tempóját igyekezzen aláhúzva kiemelni.* És fokozódik a feszültség, az izgalom, ha gyorsul a fizikai mozgás, a zene is gyorsítsa tempóját és élénkítse ritmusát, ha a feszültség vagy mozgássebesség csökken, csökkenjenek ezek a zenekarban is. Ha a filmen a cselekmény olyan, amelyhez nagy lárma asszociálódik: robaj, vihar, verekedés, néptömeg és más ilyenek, akkor a zene dinamikája is növekedjen heves és robajos crescendókig; mikor azonban az életben is csend van, néma hallgatódzás, magányos álmodozás, fojtott pár jelenet, akkor a zenekar fis fokozza le erejét a leghalkabb pianókig. Természetesen a dinamikai és tempóváltozás egyidejűleg, egyszerre is megvalósulhat. Ha a mozizene így fogja fel feladatát, szerény, de fontos és eredményes feladatot fog betölteni. Nem fog hivalkodóan önmagáért élni, hatástalanul sem vész el, hanem félig a tudatunk alatt él pusztán, mint a hangos élet zengő illúziója. Szerepe nagyon szerény szerep, mert ez á mozizene akkor a legjobb, lia úgyszólván észre sem vesszük, lelkünkkel nem is halljuk és akkor érezzük meg, hogy volt, amikor hirtelen elhallgat. A mozizenének ez a stílusos elhelyezkedése ösztönös úton ma már kialakulóban van legnagyobb zűrzavarban összekeveredve az előző két módszerrel. Nem is történhet ez másképperi, minthogy ebből a káoszból kristályosodjon ki a mozizene új stílusa, hiszen ez a művészet általános fejlődési útja: nem az esztétikai elvek

hanem a gyakorlati kényszerűségek mozgatják előre.

Külső és belső mozgatóerők viszik a dolgokat a tisztulás felé, az esztétikai elv csak az erők *a posteriori* megfogalmazását jelenti, amely azonban a tudatra jutás után maga is alakító erőként formálja a műalkotást. Éppen ezért az elvi gondolkodás kötelessége minden lehetőséget végigvizsgálni, így a filmzenénél a *zenenélküli filmjáték* eshetőségeit. Az elvi álláspont ebben a kérdésben; a lehető legegyszerűbb: *a zenenélküli filmnek le kellene mondani a realizmusra való törekvésről, miután a realitás megnyilatkozásának csak felét, vizuális részét tartotta meg.* Fantasztikus, álom- és meseszerű sujet-k nagyon jól elképzelhetők zene nélkül, annál kevésbé a realisztikusak. És így a filmjátékot kísérő zenének a kérdése, szerepének elemzése a filmhatás centrális kérdéséihez utalja gondolatmeneteinket. Meg kell pontosan és mélyrehatóan vizsgálni, hogy melyek azok a formai és pszichikai tényezők, amelyek a hatás realizmusát fokozzák és melyek azok, amelyek ezt gyengítik vagy lerontják. Ezeknek a vizsgálatoknak eredményei természetesen rávezetnek arra is, hogy melyek azok az eszközök, amelyek szembefordíthatok a realisztikus vagy irrealisztikus hatóelemekkel és így végül kialakul, a reális és absztrakt filmhatástényezők helyes mérlege.

3. A filmhatás realizmusa.

Le kell vonni az eddigi gondolatmenetek konzekvenciáit, hogy a film játéknak egy olyan jellegzetes és belső paradoxonjára- bukkanjunk rá,

amelyhez hasonlót, amelyhez hasonlóan érdekeset a művészet egyéb területein sehol sem találunk. És ez a belső paradoxon egyben egy újabb példát szolgáltat arra, hogy milyen téves felfogások származnak abból, ha valamely művészi formát *a priori* keletkező előítéletekkel szemlélnek későbbi fejlődésében is. Általánosan elterjedt vélemény és felfogás a film játékot olyan drámai kifejezésnek tekinteni, amely szinte gyökerétől már naturalizmusra van korlátozva. Nem nehéz meglátni ennek az előítéletnek a keletkezési okát: abból indulnak ki, hogy a film reproduktív technikája révén vissza tudja adni a valóságot. Itt tévesztik össze a lehetőséget a szükségszerűséggel. A film visszaadja a valóságot is, de még sok mindent, ami túl van a valóságon. Veheti a környezetét a természetből, az adott külvilágból, fölépítheti azonban mesterséges kulisszákból, amelyek lehetnek éppen olyan művészien stilizáltak és absztraktak, mint a színpadi drámánál. *A filmjáték naturalisztikus lehetőségei csak többletet jelentenek, nem pedig a kifejezési terület szűkítései.*

És a probléma különössége éppen itt bontakozik ki és itt toppan elő a filmhatás furcsa paradoxonja is. Már a mozizene szerepének elemzése is elháríthatatlanul erre mutatott: a filmjáték nemcsak hogy nincs eredendően a realizmus birtokában, hanem ellenkezőleg még a legkerülőbb utakon is csak most igyekszik feléje törni. Itt van tehát a súlyos ellentét látszat és valóság között. *Az élet közvetlen reprodukciója naturalisztikusnak és a naturalizmus révén realisztikusnak mutatja a filmet és mégis a filmjáték egész eddigi története nem állt egyébből, mini küzde-*

lemből a realitásért. Éppen itt van a paradoxon: a filmjáték minden naturalisztikus lehetőségével sem tud olyan reális hatást kiváltani, mint más, a naturalista eszközöktől távolabb eső műformák, így például a színház, amely már technikája és formája által is jóval távolabb esik a természet-visszaadástól, mint a film.

Nyomban felbukkan azonban itt egy kérdés: valóban ennyire híjával van a filmhatás a realizmusnak. Nemcsak az elvi analízis feleli a határozott igent erre a kérdésre, hanem a filmjáték nézőjének szubjektív és elemzetten, de kétségbe nem vonható erővel jelentkező érzése. Az értelmes és komoly mozilátogató, akit színházban teljes erővel tudnak megragadni a drámai lendületek, a moziban nagyobb tartózkodással ül és gyakran panaszkodik, hogy a dráma nagy, sorsszerű erővel ható pillanatait, elhatalmasodó atmoszféráját a filmjátékokban soha vagy csak igen kivételes esetekben tudja átérezni. Ennek a különbségnek az okát nem szabad és nem is lehet a két drámai kifejezés, illetve az egyes színpadi drámák és az egyes filmdrámák közötti nívókülönbségben keresni, mert ez a különbség a realisztikus hatás különböző lehetőségeiből nő ki. Ha pedig nem.ezt a negatív esetét nézzük; amelyben nem tud igazi drámahatás kiváltódni, hanem a pozitívet, amikor a filmjáték is eléri a színpad szuggesztióját, akkor nem nehéz rájönni arra, hogy a film játékban: a drámaszuggesztió egészen más eszközökkel teremtődik meg, mint a színpadon.

És ezen a ponton a filmjáték alapjellemvonása, alaptulajdonsága az, amelyből éppen úgy levezethetők a realitás kialakulását akadályozó körül-

menyek, mint ahogy ebből a technikai alapkarakterből következtek a film játék összes szerkezeti sajátosságai. Vizuális reprodukció a filmjáték és ennek a jelölésnek mindkét szava, jelző és jelzett szó, más-más oldalról mutat rá a realitás hézagaira. *Vizuális;* azt hangsúlyozza most ez a szó, hogy a realitás külső megnyilvánulásának csak az optikai felét reprodukálja a film játék. Éppen a filmet kísérő zene feladatának diszkussziója mutatta meg, hogy milyen ösztönös erőfeszítéseket végzett a filmjáték már kezdettől fogva, hogy a hiányzó akusztikai tényezőt legalább valami szurrogátummal pótolja és így a realitás teljességének látszatát kelthesse. A másik szó: *reprodukció* szintén olyan magyarázatokat rejt a mélyében, mint jelzője, hogy a realitás akadályainak más okaira világítson rá. Mert a valóság művészi illúziójához az kellene, hogy a néző elhihesse, legalább is a dráma legfontosabb pillanataiban, hogy ami előtte folyik, az maga az élet realitása. Éppen a reprodukció reprodukcióvoltáról kellene megfeledkezni tudni. És érdekes, hogy a színház mesterkélt kulisszáival, mesterkélt világításaival, illetve azok ellenére is mily könnyűszerrel meg tudja teremteni a nézőkben azt az illúziót, hogy a drámai történet nem előre megadott történet, amelynek már a konklúziói is változatlanul le vannak szögezve már a történet megindulása előtt és azt az érzést tudja kelteni,hogy a dráma cselekménye ott indul meg a nézők előtt és ött alakul előre meg nem kötve, szabad lehetőségekkel. A drámai szabadságnak ezt az illúzióját a dráma térben, időben, testiségben való jelen valósága okozza, az a körülmény, hogy a cselekmény miliője és sze-

replői a maguk kézzelfogható realitásukban a nézőkkel egyugyanazon térben és időben vannak.

Bizonyítani sem kell, hogy a filmjáték előadásánál a helyzet egészen más. Az eszünkkel a színpadi drámánál is tudjuk, hogy ami előttünk történik, az nem valóság és tudjuk, hogy a drámai történet minden fordulatával, minden konklúziójával változhatatlanul készen áll már a játék megkezdése előtt és tisztában vagyunk azzal is, hogy az egész dráma megismételhető. A színpad teljes realitása elfelejteti velünk azt, hogy a dráma élethez hasonló művészi reprodukció. A film játék fotograf áltsága azonban ébren tartjaazt a tudatot, hogy a filmdráma kétszeresen reprodukció: művészi értelemben, mint a színpad, vagyis hogy életvalóságot ábrázoló koncepció és azonkívül reprodukció a szó technikai értelmében. A valóságreprodukáló drámának fotografikus reprodukciója. A film játék a maga drámai időbeliségében térhelileg is, a filmszalagon, meg van rögzítve. Éppen ez a térbeli lerögzítettsége adott neki olyan egyértelműséget, amely eddig csak a térbeli művészetek privilégiuma volt. És most ez a térben lerögzítettsége, reprodukált volta, mint a teljes realitás egyik legfőbb akadályozója mutatkozik meg. Egyszerűen azért, mert igen gyakran a tudatunkba jut az, hogy amit látunk, az egy filmszalagra megváltozhatatlanul rá van helyezve. Ahányszor a tudatunkba bukkan ez a körülmény, valami predesztináltságot érzünk a filmdrámában, valami olyan könyörtelen, fizikailag is lehetetlen változtathatatlanságot, amely a hitünket veszi el, mert megfosztott bennünket a dráma szabad voltának illúziójától.

Ennek a fizikai lerögzítettségnek az érzését kell tehát, minden módon elfeledtetni a nézőkkel. Mert az a tudat vagy tudat alatt lappangó érzés, hogy a filmdráma a filmen változhatatlanul, tetszés szerint megismételhetően készen áll, legjobb esetben csak azt az illúziót engedi kialakulni, hogy a filmdráma valóság lehet, azonban minden esetre egy *múltban befejezett valóság,* nem előttünk folyó történet tehát, hanem egy múltban lefolyt valóságnak elénk idézett képe. A színpadi dráma prezentívumával széniben a filmjáték perf ektum. Ezért azután *a filmjáték realitása úgy viszonylik a színpadi dráma realitásához, mint az emlékkép realitása a jelenben folyó valóság realitásához.*

Nem tartozik a kérdés logikai lényegéhez, mégis nagyon érdekes adalékot szolgáltat itt két megfigyelés. Az egyik ¡azt árulja el, hogy a filmjáték is mennyire tudatában van emlékképszerű voltának. Számtalan esetben: iktatódnak be .filmjátékokba részletek, amelyek abból állanak, hogy az egyik szereplő elbeszéli múltját Vagy egy élményét és erre ez az elbeszélt múlt vagy elbeszélt élmény láthatóvá válik. Gyakran a teljes filmdráma ilyen beállítást kap: a prológus ...és az epilógus csak a keretet adják ahhoz, hogy a tulajdonképpeni cselekmény mint a prológus szereplőjének elbeszélése- és visszaemlékezéseként elevenedjen meg a nézők szemei előtt. Alapjában véve az történik itt, hogy a filmjáték nyíltan lemond a valóság prezentívumáról és bevallja emlékképszerűségét, tehát *realitásának szekundér voltát.* A másik jellegzetes, a kérdéshez tartozó tüneményt a történelmi filmeknél lehet megfigyelni. A történelmi filmek sokkal könnyebben adnak

szuggesztív hatást, mert bennük sokkal szívesebben elfogadjuk a valóság múltban befejezett voltát. Eltűnik bennük az ellentmondás a film jelenlévőségre törekvése és a film emlékképszerűsége között egyszerűen azért, mert a történelmi filmekben a cselekmény valóságos múltbelisége egybeesik az emlékképszerűségnek múlthatásával.

Mindezek megmutatják az utat, amely a filmrealizmus fokozásához vezet. Minden eszközzel azon kell lenni, hogy a néző elfeledje a film játék technikai értelemben vett reprodukált voltában és az ebben a reprodukcióvoltban rejtőző emlékképszerűséget. A film játék emancipálódásának problémája már felvetett egy igen hathatós eszközt ennek a célnak az érdekében és rámutatott arra, hogy a képközi felírások teljes kiküszöbölése nemcsak a film művészi egységet tenné lehetővé, hanem igen jó hatással lenne a realizmus fokozására. A filmfelírások beszédet idéző része ugyanis eszünkbe juttatja a film félrealitását, a film némaságát, a kommentáló, magyarázó része pedig állandóan ébren tartja a tudatunkban, hogy nem spontán történik előttünk valami, hanem csak elbeszélnek és emlékképpen felidéznek előttünk egy múltban lefolyt eseményt. *A szuggesztív filmrealitás legelső és legfontosabb követelménye tehát abban áll, hogy a képközi felírások nyomtalanul eltűnjenek a filmjátékból, mert ezek affini gyengeségének és fogyatékosságainak kiabáló elárulói.*

Ennek a belső stílusra is vonatkozó követelménynek a kielégítésén kívül sok egészen külső, sokszor pusztán csak technikai szempontnak a figyelembe vétele is hatékony segítő eszköz lehet

arra, hogy minél inkább à tudat alá szoruljon a film reprodukció- és emlékképszerűsége. Minden módon, minden eszközzel arra kell törekedni, hogy a nézőt a technikai külsőségek ne emlékeztessék a filmjáték fotográfikusan felvett és vetítéssel visszaadott megjelenési formájára. Ez ismét példát ad a belső forma, az esztétikai hatás és a külső technika elválaszthatatlan összefüggéseire. Mert ha a vetítés tiszta, a képek világítása egyenletes, pergése rezgéstől mentes, akkor a filmdrámának reproduktív volta könnyebben a tudat alá szorul és a realisztikus hatás fokozódik. Ugyanezért nagyon kerülni kell a felvételben is mindent, ami a fotografikus eredetet erősen elárulja: nem szabad a képeknek keretet adni, dekoratív kivágásokon keresztül játszani a képeket és a blende használatát a minimálisra kell korlátozni. Az egymást követő képek inkább ugrással vagy az úsztatásnak nevezett átkopírozással kapcsolódjanak össze, mint a blende útján történő elsötétítéssel vagy kivilágosítással. Egyszerűen csak azért, mert az utóbbi összekapcsolás sokkal inkább a tudatunkba hozza a játék fotografált voltát, mint az ugrás- és az úsztatás. Igaz, hogy a blende alkalmazásával sokszor érdekes, filmszerűen drámai hatásokat is el lehet érni, pl. a nézők figyelmének egj pontra irányítását a blendeszűkítés segítségével, azonban amit az ezekről való lemondással veszít a film, azt megnyeri a fokozottabb realisztikus hatásban. Hogy mindezeknek és egyéb elgondolható technikai körülményeknek valóban milyen nagy befolyásuk lehet a filmhatás alakításában, gondoljunk csak egy olyan motívumra, amely tulajdonképpen egészen kívül esik a film pozitívumain. Gon-

doljünk csak arra a pszichológiai hatásra, amely akkor váltódik ki, ha a filmszalag véletlenül játék közben, különösen valamely erősen drámai jelenetben, hirtelen elszakad. Mint egy hidegvizes zuhanytól, úgy ül le egyik pillanatról a másikra az a szuggesztió, amely esetleg már kialakulóban volt. Kellemetlen az ilyen félbeszakadás zenénél vagy a színpadi drámánál is, azonban a filmjátéknál kétszeresen az, mert benne újra és újra tudatára ébredünk a filmjáték illuzionisztikus megjelenési formájának.

Leszögezve az eddigiekben a filmrealizmus kialakulásának akadályozó tényezőit, logikusan következő kérdéssel találjuk szemközt magunkat. Arra is meg kell felelnünk, hogy melyek azok a pozitív lehetőségek, amelyek a filmhatás realizmusát határozott mértékben szélesítik, mélyítik és fokozzák. Éppen a negatív, a rontó erők felsorakoztatása mutatta meg, hogy a filmábrázolás objektív eszközei milyen kevés lehetőséget adnak ennek a filmrealizmusnak a kialakítására. Ameddig a néző kívül marad a képen, ameddig úgy néz fel a mozi lepedőjére, mint a színpad deszkáira, ameddig azt tőle elkülönített tárgyi valóságként szemléli, addig a filmdráma realizmusa és szuggesztivitása csak erős korlátozások között fejlődhet. Egyszerűen azért, mert a negatív, rontó hatóerők teljes egészükben: sohasem lesznek kiküszöbölhetők. *A filmjáték valóság szug g esztiója csak egyetlen útoti, a szubjektív beleélés segítségével fokozható fel.* Itt a szubjektivitáson nem kell feltétlenül érzelmiséget, líraiságot érteni, hanem csak annyit, hogy a filmrendezésben olyan hatásokra kell törekedni, amelyek a nézőt, testi és

lelki szemszögét, belehelyezik a drámába, illetve a dráma egyik alakjába.

A módszer, amely e felé a behelyezés felé visz, természetszerűleg sokféleképpen, esetről-esetre adódik. Idetartozik elsősorban a rendezői eljárás, amellyel nem úgy mutatja a film a valóságot, amint az optikai tárgyilagosságában van, hanem ahogyan az a dráma szereplője előtt megjelenik. Ezek között az eljárások között találunk egészen külső és egészen belsőd hatásúakai is. Himbáló hajóról nézi valaki a tengert és az eget: mi is himbálódzni látjuk magát tengert és az eget. Rohanó vonatról néz ki: a következő képen cikázó egybeolvadásban rohannak el előttünk a fák és távíróoszlopok, mögöttük a forgó horizont. Valaki benéz egy vaskapun és pillantása izgatottan fut végig az udvar épületein: a felvevő gép egy félkört fordulva vonultatja el a szemünk előtt, amit a szereplő látott. És ezekhez hasonló ezernyi: *ha a gép látócentruma egybeesik a szereplő nézőpontjával, akkor, ezzel a filmjáték nézője viszont a szereplőből kiindulva szemlélheti a dolgokat.* Ez jön létre tulajdonképpen mindazon esetekben, amikor a premier-plan és a second-plan a totálképből vagy a premier-plan a second-planból részleteket ragad, ki, olyan részleteket, amelyek hirtelen megfogták a dráma valamelyik alakjának a figyelmét. Hangsúlyozott és primitív formái ennek azok az esetek, amikor kulcslyukon vagy látcsövön keresztül látunk egy képet, illetve egy jelenetet. Azonban az ilyen premier- és second-planos kiszakításoknál nagyon kellene ügyelni arra, hogy ezek a hirtelen elénk hozott motívumok valamelyik szereplő látományaiként bukkanjanak elénk, egyszóval, hogy

azokat a mozi nézője mintegy a szereplők látásán keresztül pillantsa meg.

Nem fokozza, hanem gyengíti a realizmust, ha a kiszakított motívumok nem a dráma alakjain keresztül kerülnek hozzánk. Mert ha ez nem történik meg, könnyen úgy hathat a dolog, — ha ez nem is ébred tudatra a nézőkben — mintha valaki láthatatlanul a dráma mögött állva kommentálva irányítaná a néző figyelmét és figyelmeztetné: most nézz ide, most oda, látod, ez azért van, mert itt ez és ez történik! Igen finoman elburkolt formában maga a rendező is szereplőjévé válik így a filmjátéknak, mint láthatatlan kommentátor és ennek ugyanaz a rontó hatása van, mint a felírásoknak: titkon figyelmezteti a nézőt arra, hogy amit lát, az nem valóság, azt neki magyarázzák, mutogatják, az nem jelen, hanem csak múlt, amit most itt neki csak elbeszélnek és rekonstruálnak. Belülről mint a dráma alakjainak látási és érzési motívuma kell mindenneík megjelenni a film játékban. Mert a drámába csak az embereken keresztül, azok szemén és lelkén át kapcsolódhatunk bele és érhetjük el ezzel a belekapcsolódással a beleérzés realizmusát is. Minél speciálisabb ez a látási motívum, annál erősebb ez a szuggesztiója és minél inkább belső kép az, amit a külső jelekből kapunk, annál teljesebb lehet a beleérzés is. Abel Gance *Kerék* című filmjátékában a félig vak mozdonyvezető rövidlátósan, bizonytalan léptekkel indul ki a szabadba. Ezek a külső jelek is asszociálnák lelkiállapotát, a belehelyezkedés lehetőségét azonban az teszi teljessé, hogy minden, ami a mozdonyvezető szemei elé kerül elmosódva, homályosan kerül a képre. Ehhez hasonló, de még belsőbb megmutatás, amikor

egy alak részegségét nem kívülről, dülöngéléseiből éljük át, hanem úgy, hogy látjuk, amint megfordul körülötte a világ és mindent, ami duplán látva a szemében összekavarog. De nemcsak az ilyen, félig még inkább fiziológiai állapotoknak a *szuggesztív* képét lehet filmszerűen megjelentetni, hanem például a hirtelen fájdalmaktól bekövetkező szédülés vagy ájulás lelkiállapotát is. Paul Czenner Nyu c. film játéka mutatott erre finom megoldást: az asszonyt egy pillanatra megtántorítja az elhagyottság lelkébe csapó rémülete és a szoba akkor egy gyors lengést táncol körülötte.

Képet adni a lélekről, vizuális formában megérzékeltetni a lélek pillanatról-pillanatra változó asszociációs és emlékképtartalmát: olyan program ez és olyan módszer, amely látszólag éppen a realitás legkonkrétebb tényezőjét, az objektíven szemlélt külső valóságképeket akarja belső képekkel kicserélni. Látszat ez csupán egyszerűeri azért, mert ez a módszer nem kevesebbet, hanem többet ad a realitásból. Ami pedig· eszközeit illeti, érdekesen egyesülnek bennük naturalizmus és absztrakció. Lépten-nyomon a legérdekesebb példákkal szolgálnak erre a filmjátékok. Leggyakrabban találkozunk olyan esetekkel, amelyek módszerének a cselekménysűrítő szimultanizmus adja meg a lényegét. Azonban most ez a szimultanizmus nem arra törekszik, hogy a különböző történésrészleteknek drámailag összetartozó motívumait egyidejűvé tegye, hanem arra, hogy az emberi lélekben egymásra torlódó képzettömeget lehetőleg éppen olyan sűrítve, éppen olyan heves tempóban vetítse ki, mint amily sűrítve és

gyorsan ezek a valóságban is követik egymást. Ezt a módszert Mazsukin és Volkov drámájának a *Finita la commediának* egyes jelenetei világítják meg legszebben.

Ott találjuk meg legérdekesebben a naturalizmus és absztrachálás egyesítését is. Az egyik részlet Keannek, a főhősnek eszeveszett koetóai dáridó ja. Néhány másodperces képek váltakoznak cikázó gyorsasággal: Keannak a gép előtt el-elsúhanó széttárt karú felsőteste, mámoros arca, amely táguló szemekkel hirtelen távolodik, a sebes ritmust verő lábak, hegedű-extázisban fel-alá sikló vonóval, polcok remegve táncoló üvegekkel és poharakkal, a táncot körülállók taktust verők csapata, táncosok egymás nyakát átölelő közeledő és távolodó sora és ehhez hasonló motívumok — mind tele vehemens ritmussal és magával ragadó dinamikus lendülettel. Az egyes képek, az egyes elemeik teljesen naturálisak nemcsak a valóságban, hanem képen való megjelenésükben is: hiszen fotografáló gép rögzítette meg őket. Az összesűrítésük, gyors egymásbapergetésük azonban már a legteljesebb absztrakció, mert hiszen bennük a naturális elemeknek egy olyan szimultán összegezése jelenik meg, amilyen a valóságban nincsen. Hatása több a realizmusnál és szuggesztívebb a valóságnál éppen sűrítettsége, extraktum volta miatt. A tánchatás maximumát váltja ki és a teljes beleélést tudja kikényszeríteni a nézőkből ellenére annak, hogy azok nem a teljes táncot látták, hanem annak csak részleteit. Nem paradoxen azonban azt mondani, hogy itt a részek nagyobb hatóerejűek az egésznél, mert művészi céltudatossággal vannak egymás mögé kapcsolva és úgy sza-

kítva ki hogy maximális intenzitással szinte szimbólumai legyenek az egésznek.

Lelki hatást vagy külső hatást adott-e ez a jelenet, azt vitatni is fölösleges: a tánchatás extráktuimát adta és nem a táncot. Még bensőbb hatásokat válthat ki azonban az ilyen szimultán összegezés akkor, ha az elemek naturális képek ugyan, — igazi film nem is adhat mást — azonban ezek a naturális képek mint emlék- és asszociációs képek jelennek még. Mert tulajdonképpen a tánc jelenet motívumai is úgy peregnek egymás után, mintha egy a kocsmában jelenlévő — nekünk láthatatlan, mert a gép helyén álló — szereplő látomástöredékei volnának. Belsőbb erejű a hatás akkor, ha látjuk vagy tudjuk azt a szereplőt, akinek lelki élményeiképpen a képek egymás után villanó sora egymást követi. .

Ilyen hatású jelenetekre? is a Finita la commedia mutatja legfejlettebb példákat. Kean szerelmes egy grófnőbe és barátjával, a súgóval rózsákat küld neki. A súgó visszatér és elbeszéli útját. Kean; felindultan és, izgatott kíváncsisággal hallgatja. Azután látjuk, amint a puncs lobogó lángjába bámul és sorban megjelennek, gyors váltakozással a képek, amelyeket a súgó elbeszélése hívott életre fantáziájában: a virágcsokor, a grófnő aki éppen palotája előtt hintájába szállva kapta az ajándékot, az elrobogó kocsi, à sárba hullott rózsák, a gúnyosan hahotázó lakájok. A képek mind izgatottabb váltakozással ugrálnak és mind többször tér vissza az, ami Keant legjobban bántja, hogy a lakályok gúnyt űzték virágaiból: mikor végül magánkívüli indulatban ugrik fel a puncsos tál mellől, egy pillanatra az egész képsí-

kot egy premier-plánban fotografált foghíjas, röhögő tátott száj tölti be. Ezeknek a naturális motívumoknak váltakozó sora tehát nemcsak egy lelkiállapot szimultán tartalmát, nemcsak a lélek pillanatnyi keresztmetszetét adja, hanem az érzések dinamikus fejlődését. Szinte a zenedrámai motiválás módszerei szerint van megkonstruálva a jelenet művészi tudatossággal és megmutatva, hogy az érzéskomplexumból miként válik ki egy vezérmotívum és mint ragadja magához a végzetest.

Különös, szinte egyedülálló kifejezési lehetőségei a film játéknak ezek a módszerek. A színpadon még csak hozzájuk hasonlót sem találunk Rokon eljárásokat talán csak a zene és az irodalom mutat A zene azonban nemcsak módszerében, összekapcsolásában absztrakt, hanem maglikban a motívumokban is, az irodalom viszont a motívumok vizuális tartalmát csak elképzeltetni tudja, a filmnek szempillantás alatt Itnegjelenő képeihez mérve lassú és nehézkes leírások segítségével. Így a lélektartalom ábrázolásának éppen a szimultán koimiprimáltsága az, amit az irodalom nem tud megvalósítani. Talán még a legközelebb áll a filmmódszerhez a futurista festészet szimultánista ága, amely azonban, térbeli művészetről lévén szó, nem egymásutánban, hanem az egy síkra hozott egymásmellettiségben foglalja össze a lélek egy pillanatának képzet- és emlékképtartalmát. Itt azonban azt lehetne közbevetni, hogy a mimikái és gesztusjátékban megjelenő érzésfestés, amely egyformán eszköze a színpadnak és a filmdrámának, tulajdonképpen szintén nem egyéb, mint az érzésmotívumoknak egymás után, gyors váltako-

zással kivetített felsorakoztatása. Ez az azonosság a film előbb megmutatott lélekábrázolási módszerével kétségtelenül megvan, de ez az azonosság csak az elvre és célra vonatkozhatik, nem pedig a megjelenési formára. Az érzéseknek közönséges értelemben vett játékkal való kifejezése egészen szubjektív, egészen lírai módot mutat. Nem a konkrét képzettartalom megmutatásával, hanem csak asszociációs és intuitív beleélés útján kelti fel a mimikai és a gesztusjáték az érzéseket. Beleérzés és az asszociációk útján tudjuk meg, hogy bizonyos arc- és testmozgások milyen érzéssel vannak összekötve. *A színészi játék intuitív és lírai volta miatt spontán és szuggesztív erejű, azonban asszociatív karakterének következményeképpen kevéssé egyértelmű s így hatásában nézőnként igen változó.* Ezzel szemben *a lelki tartalomnak képsorozatban való kifejezése, szimultán összegezése nem ilyen intuitív és nem ilyen szubjektív hatású, azonban konkrétebb konkrétsége folytán egyértelműbb, vizuális formája pedig összehasonlíthatatlanabbul filmszerűbbé teszi.*

Ugyanezek az okok magyarázzák meg azt is, hogy a színészi játék az abszolút film szempontjából miért nem tud szuverén, önmagában ható drámai elemmé válni. Miután egyértelműsége nem teljes, sohasem, illetve csak nagyon ritkán lehet rábízni azt, hogy képközi felírás nélkül kommentálja a dráma valamely fordulatai. Ha a képközi felírás elmarad mellőle, akkori utána sorakozó vizuális elemeknek kell kiegészíteni, hogy így a játék által kifejezett érzés legalább utólag a következményekben és oksági összefüggésekben kapjon; egyértelmű magyarázatot.. Ilyesformán

tehát összehasonlítást tehetünk a drámai eszközök szempontjából is a színpadi és a filmdráma között. A Színpadi drámának három eszköze van: a vizuális külső ábrázolás, az érzést kivetítő játék és a költőr szöveg. A filmnek ugyancsak három: vizuális külső ábrázolás, az érzést kivetítő játék és lélek képtartalmának szimultán összegezése. Ez a három eszköz három fokozatát mutatja az egyértelműségnek és a szuggesztivitásnak. A következő sorrendben: külső cselekményábrázolás — szimultán összegezés — mimikai és gesztusjáték. Az első a legkonkrétebb és legegyértelműbb azonban a legkevésbé konkrét, a legkevésbé egyértelmű, vi·[1]· szont a legintuitívabb és legszuggesztívebb. Kézenfekvően adódik ebből a filmjáték kifejezési eszközeiről, a törvényszerűség: *a drámai hatóeszközökben egyértelműen és szuggesztivitás fordítva arányosak.* Éppen ezért az sem volt véletlen, hogy a filmjáték felírásmentessé való fejlődése közben találta meg a második eszközt: a lélek képtartalmának szimultán összegezését. Ez ugyanis nem éri el a játék szuggesztivitása mert nem annyira intuitív, viszont teljesen filmszerű és a konkrét egyértelműségnek is igen nagy fojkát teszi lehetővé.

Sokféle célt szolgál egyszerre a filmjátéknak ez a szimultán lélekábrázolása: éppen úgy, mint a külső eseményrészek szimultán összefoglalása, egyik hathatós eszköze a drámai történés koncentrálásának, másrészt pedig, miután tisztán vizuális elemekkel dolgozik, a filmszerű drámaiságnak igen erőteljes tényezőjét jelenti, és végül harmadszor, amint láttuk, a drámai reálizmust olyan módon fokozza, hogy a külső ábrázolás területéről a

belső ábrázolás lehetőségei felé tör. Így azután végső konklúzióképpen le lehet szögezni azt, hogy a filmjáték fejlődése közben éppen nein a naturalizmusban, a külső természethűségben találta meg az eszközöket a realizmus erősítésére és mélyítésére, hanem a belső ábrázolásban, a lelki tartalomnak képekben vagy játékban való kivetítésében. E kétféle kivetítés között a lényeges különbség abban mutatkozik, hogy a képek felvonultatása a lelkifolyamát motivációját, konkrét elemeit is megadja, míg a színészi játék ezt csak szubjektív közvetítéssel sejteti. Ezen a különbségen túl azonban még mindig kérdés és probléma marad az, hogy mindezekkel a lehetőségekkel és még mindazokkal, amelyek a filmjátékban lappanganak, el érthetőbe a realizmus teljes szuggesztiója. Ha végiggondoljuk újra a negatív tényezőket, amelyek a filmrealizmusnak ellenszegülnek és amelyek a maguk teljességükben kiküszöbölhetetleneknek látszanak, könnyen azt a feleletet kaphatjuk, hogy a film a teljes realizmust, a szuggesztív valóságérzést megközelítheti, de soha egészen el nem érheti. Éppen ezért *a filmjátéknak számolnia kell kifejezési és hatáslehetőségeivel, fel kell ismernie természetes és anyagszabta határait, bele kell nyugodnia változtathatatlan korlátozásaiba és arra törekedni, hogy reálisan vagy absztraktan, konkréten vagy stilizálva gyökeresen új kifejezési formákat teremtsen magának.* És ezen a ponton még tovább is lehet mennünk: miután a filmnek oly korlátolt képességei vannak a reális hatás elérésére, viszont az eszközök olyan nagy gazdagsága áll rendelkezésére minden formájú művészi stilizáció megteremtésére és a valóságos világ ab-

sztrakt árváltoztatására, a film önmagát tenné szegényebbé és önmaga előtt zárna el végtelen területeket, ha a realizmushoz ragaszkodna. A realizmushoz, amelynek forszírozása részben a fotografikus reprodukcióból indult ki, mert tévesen összeköttetésbe hozzák a naturális eszközöket a reális hatással, részben pedig előítéletből, amely abból a megszokásból nőtt ki, hogy az életábrázolásnak természetszerűleg realisztikusnak kell lenni. A filmjátékban naturális elemei miatt valóban mindig maradnak reális tényezők, azonban az elemek összekapcsolásának korlátlan lehetőségei, elsősorban a realitáson túl fekvő hatások keresésére utalják. Döntő erővel bizonyítják ezt az állítást a filmjáték mai eredményei, kialakulóban levő típusai, amelyeket elsősorban éppen a realizmus és az absztrakció különös keveréke, e két tényező különböző hatásaránya jellemez. És ha éppen ennek a két tényezőnek aránya szempontjából vizsgáljuk a filmjáték típusait, arra, is gyorsan rá kell bukkannunk, hogy minél határozottabban és minél bátrabban el mert szakadni a filmjáték a realizmus bilincseitől,,annál érdekesebb, annál, újszerűbb, eddig csak a film játékban tapasztalt eredményeket és hatásokat tudott elérni.

V. RÉSZ.

A FILMJÁTÉK TÍPUSAI.

1. A filmdráma.

Bizonytalanná, zavarossá és erősen kétségbevonhatóvá válna a film játéknak műfajokra, tipikus formákra választása akkor, ha nem lennénk már előre tisztában azzal, hogy minden típusmeghatározás szükségszerűen csak absztrakció lehet. A gyakorlati valóság nem ismer típusokat, hanem legfeljebb a típusok megközelítését. A típust nem mint konkrétumot kell tekinteni, hanem mint plátói ideát. Kétszeresen érvényes ez a filmjáték típusaira. Mert a film játék mai, képközi felírásokkal kevert állapotában két kifejezési forma zavaros keveréke, amelynek így kettőssége miatt elvi tisztaságú típusa még absztrakcióban, még elképzelésben sem alkotható *meg. A filmjátékban csak úgy szabad típusokat megkülönböztetnünk, ha minden esetben csak a felírásnélküli, abszolút filmre gondolunk.* A filmjáték típusai tehát kétszeres absztrakciót jelenítenek: a tipizálás fogalmában rejlő absztrakciót és azt az absztrakciót, amelyet *ma még* az abszolút filmről való gondolkodás jelent.

Általános, az egyes eseteken túlmenő tulajdonságok megismerése és elemzése: ez a tipizálás

célja. Eredménye és haszna azonban ennél is sokkal több. Különösen a filmjáték esetében, mert itt a típusokra osztás, illetve a típusok kiemelése a filmjáték lehetőségeinek olyan skáláját mutatja meg, amilyen felé a filmdramaturgia egyéb szempontjai nem igen vezetnek. Ennek a skálának egyre jobban filmszerű területek felé emelkedését ugyanaz az irány jelzi, amely a filmhatásnak a realizmustól az absztrachálásig történő távolodását jelöli meg. Nagyon erősen hangsúlyozni kell azonban ezen a ponton, hogy mindig a filmalkotás vagy filmtípus összhatásának reális vagy absztakt voltáról beszélünk és nem arról, hogy az eszközök reálisak-e vagy absztraktak. Mert éppen a filmjáték típusformáinak megismerése mutat érdekes eseteket nemcsak arra, hogy reális és absztrakt eszközök: együtt és egyszerre is jelen lehetnek, hanem, arra js, hogy a reális és absztrakt eszközök ilyen együttese az egyik típusnál reális, a másiknál absztrakt összhatást eredményez. Ott rejlik ennek az oka, hogy az összhatás nem annyira formai tényezőktől függ, hanem sokkal inkább a pszichológiaiaktól és azok összejátszásától.

Jellegzetes példaként állítható be mmdjárt mindezekre a film játék első típusa, a ι filmdrámái, amely alatt természetesen éppen úgy érthetünk tragédiát, mint vígjátékot. Amikor azonban ennek a típusnak nevét felvetjük és fogalomszűkítésként használjuk az összes típusokat közösen jelölő filmjátékkal szemben, szükségszerűen szűkíteni kell a dráma szó fogalmát is, amely általánosságban minden időbeli folytonosságot, minden történést jelöl, legyen ennek a történésnek kifejezési for-

mája zene, színpad, filmjáték vagy regény. *A filmdráma jelölje azt az abszolút film játékot, amely felépítésében és hatásában legközelebb áll a szintén típusszerűen értelmezett színpadi drámához: egyéni történéslehetőségeken túl egyetemes és szimbolikus világkép, formájában absztrakt és koncentrált, koncepciójában elengedhetetlenül követeli a szigorú formai és etikai zártságot, sorsszerű végkövetkezményeket, azonban minden absztrakt formája mellett a legteljesebb erejű életvalószínűséget, a legszuggesztívebb reálizmust kívánja meg.* Annyit jelent még ez, hogy magának a drámának a formája absztrakt, elemei azonban realisztikusak, megkülönböztetve azonban az absztrakciót a stilizálástól: a stilizálás kevesebb a valóságnál, az absztrakció több is lehet. A dráma formája absztrakt, de absztrakt volta, mellett kielégítheti a valószerűség követelményeit is. Életdarabnak látszhatik pedig az élet elváltoztatott újrakomponálása.

Nemcsak újrakomponálás, hanem olyan újjáteremtés, amely egy önmagában befejezett és lezárt organikus világ megvalósítását jelenti. Kívülről, külső eseményeit és motívumait tekintve azonban csak elváltoztatásnak látszik. Ezért ez az első probléma: leszögezni a dráma életelváltoztató módszereit és alaposan megvizsgálni, hogy a filmszerűség követelményei miként módosítják ezeket a módszereket. Az előbb körülírt tipikus drámaformát elsősorban az jellemzi, hogy az epikus, széles előadási formát elkerüli, mellőzi az eseményfolyamatoknak a fordulóponthoz való genetikus vezetését és igyekszik mindent a végső csomópontokba sűríteni. A film játék formájának a

színpadi dráma formájával való összehasonlítása viszont éppen azt mutatta, hogy a filmjáték a színpadi drámának ezzel a végső exlikációkat adó fókuszpontos sűrítésével szemben az epikus és genetikus sűrítést valósítja meg. Azonban ez a genetikus ábrázolás csak lehetősége a filmnek és nem egyetlen szükségszerű megnyilvánulása. Mindenesetre, miután a genetikus ábrázolás önként adódó formája a filmnek, ebből következtetni lehet arra, hogy a legfilmszerűbb eseményábrázolás. De ez még nem jelenti azt, hogy a film ne tudná megvalósítani a csomópontos drámai formát is. A genetikus ábrázolás lehetősége csak többletet ad a film játéknak a kifejezési eszközök szempontjából, nem pedig lehetőségi szűkítést. Megjelenhet a filmjátékban a fordulópontos felépítés is, azonban bizonyos nehézségekkel és bizonyos módosításokkal. Elvi meggondolások és az eddigi gyakorlati eredmények egyaránt bizonyítják ezt.

Ezek az eredmények és teoretikus gondolatmenetek egyúttal rámutatnak a nehézségek és módosítási kényszerűségek okára is. A színpadi dráma éppen mivel nem genetikus, a drámai történésnek csak kifejletét adja, a kifejlethez vezető történetfolyamatoikat pedig utólag, retrospektive adja meg irodalmi eszközeivel. Amint mondják, elbeszélteti az előzményeket, ha talán nem is kimondott narratív formában, mindenesetre az előzmények rekonstruálását a dialógusok tartalmat teszi lehetővé. A színpadi dráma speciális felépítési formája tehát olyan kifejezési eszközön, a gondolat és képközlő szavakon van alapozva, amely kifejezési eszköz teljesen hiányzik a saját némaságát őszintén elfogadott felírásnélküli film-

játékban. Így aztán a film, ha az abszolút drámai szerkesztést ambicionálja, kénytelen új eszközöket keresni arra, hogy ő is csak a drámai kifejletét adja és elhagyva az előzményeket, azokat utólag rekönstruáltassa a nézővel. Amikor azonban módszert keres erre az utólagos rekonstruálásra, könnyen kerül Scylla és Charibdis közé. Mert ha filmszerűen akarja helyettesíteni a színpad elbeszéltetését és vizuális jelenetsorozatokat iktat közbe, hogy velük a fordulópontokhoz vezető előzményeket érzékeltesse, akkor két eset állhat elő. Vagy a történet konkrét és realisztikus fázisaiként sorakoznak fel ezek a jelenetek és akkor visszajut a filmjáték oda, ahonnan el akart távolodni: *a genetikus ábrázoláshoz,* vagy pedig mint emlékképsorozatok bukkannak fel. Ez a második mód látszik a színpadhoz közelebb esőnek: hiszen a színpad előzményelbeszéltetése sem más, mint emlékképsorok felidézése. Az emlékképek felidézésének megnyilvánulásában van azonban egy olyan alapvető különbség film és színház között, amely talán minden egyéb esetben a film előnye, ebben az esetben azonban, az abszolút drámaiságórt való küzdelemben, határozott rontó motívum. A konkrét színpadon ugyanis az emlékképek felidézése a szavak által keltett fantáziaképek útján történik. Nem lép fel tehát a veszedelme annak, hogy jelen és múlt, valóság és emlék összekeveredjen és a múlt a jelen realitását is kétségessé tegye. Annál erősebben megvan ez a veszély a filmnél. Ott a valóság, a jelen éppen úgy csak illuzionisztikus kép, mint a múlt, az emlék. Nem lehet megakadályozni tehát azt, hogy ezek az egyforma megnyilvánulási formájú elemek össze ne vegyülje-

nek egymással és így be ne álljon az a helyzet, hogy az emlékkép gyanánt szereplő jelenetek erősen meg ne rendítsék a jelenvalóságot reprezentáló képfek amúgy is nagyon ingatag és tünékeny realitását.

Veszedelmes dolog tehát mindenképpen a filmdrámára a színpadi értelemben vett abszolút drámaforma forszírozása. És amint az előbbi gondolatmenet megmutatta, többnyire céltalan is, mert a filmforma belső erői olyan nagyok, hogy még akkor is a genetikus szerkesztéshez kényszerítik vissza a filmírót, amikor éppen annak kikerülését tűzte ki maga elé célul. Éppen ezért a filmnek nem szabad önmaga ellen harcolni és más úton kell keresnie a drámaiság fokozását. Hiszen a színpadi drámának végső fázisokat adó fókuszpontos szerkezete nemcsak erénye, hanem baja is, amely a tér- és időmozgás korlátoltságának kényszerűségéből született meg. És ezért éppen nem elengedhetetlen kritériuma a drámaiságnak, amelynek alaptulajdonságaiul a tömörséget, dinamikusságot és erős realizmust kell megjelölnünk, mint an\elyek [okvetlenül szükségesek a sorsszerűség szúggesztivitásának megteremtődéséhez. Azt pedig nem lehet állítani, hogy mindezeknek a kialakulását a genetikus forma már eleve rontaná vagy lehetetlenné tenné. A genetikus forma maradhat, azonban az epikusságnak bizonyos drámaellenes tényezőit feltétlenül ki kell küszöbölni vagy legalább is enyhíteni. A filmdrámának a filmjáték többi műfajaival ellentétben szigorúan kerülni kell előadásmódjában minden fölösleges szélességet. El kell ejteni az epizódszerű momentumokat, mindent, ami a figyelmet a történés

etikai és logikai lényegétől eltereli, igyekezni kell minimális felületen maximumot adni, tisztán és pregnánsan kiemelni a sorsszerű konklúziókhoz vezető utakat, kerülni a külső cselekmény feleslegés bonyolítását és ehelyett egyszerűvé, nagyvonalúan áttekinthetővé tenni a drámai történet egész belső szerkezetét. Egyszóval követni ugyan a színpadi dráma ideálját, azonban nem a szerkezeti formában, hanem csak abban, ami a drámaiság belső lényege.

Ez a filmdráma, amely ilyen szempontok szerint épül fel, a drámai előadásmód nézőszögéből mérve a regény, és a színpad között helyezkedik el és nagyon közel esik ahhoz a ç|gényformához, amelyet drámai regény néven lehet jelölni. Ezt szintén az epizódkerülés, az áttekinthető és erőteljesen hangsúlyozott vonalvezetés jellemzi. A regény azonban, akármennyire drámai művészet is lényegében, sohasem tudna, tiszta drámává, válni, egyszerűen azért, mert a történést nem adja konkréten, hanem az emlékképek felidézésén keresztül. A tiszta drámának viszont elengedhetett len alaplényege a jelenbenlevőség, az a szuggesztió, hogy a történet előttünk indul meg. A történelmi drámákra is érvényes ez a megállapítás. Azoknak sem szabad a múlt felidézéseinek lenni, hanem fordítva, a nézőnek kell visszahelyeznie önmagát a múltban lefolyt jelen kezdőpontjára. Mindezekből az következik, hogy *a realizmus és a realizmussal együttjáró jelenlevőség követelménye elsősorban a filmtragédiára vonatkozik.* Ennek a kijelentésnek bizonyítása legerőteljesebben a tapasztalati tények megfordításával érhető el. Mindazok az emlékképszerűségek vagy az em-

lékképszerűségre emlékeztető motívumok és minden, ami a filmjáték realitását rontja, a tiszta drámai, a tragédiái sujet-knél mutatják meg igazán a szuggesztió kialakulását megakadályozó hatásúkat. A filmjáték összes többi típusai: a filmregény, a mesefilm és a burleszk mind sokkal inkább el tudja érni szándékolt célját és hatását mindezek között a realitásrontó tényezők között, mint éppen a filmdráma. Ezért van az, hogy az összes filmlehetőségek között a filmdráma, különösképpen pedig a filmtragédia volt az, amely eddig a legkevesebb önálló eredményt tudott felmutatni. A művészet fejlődését azonban néha a legellentétesebb erők mozgatják. A tragédiái tényezők nem, vagy csak nehezen fejezhetők ki filmszerűen: negatív erő ez, de éppen negatív voltánál fogva ösztönözte, a filmjátékot arra, hogy a filmszerű kifejezés lehetőségi területét erősen kiszélesíteni igyekezzen és ezzel új kifejezési eszközöket teremtsen meg. És az erőfeszítés egyként vonatkozik a tiszta vizuális motiválás kialakítására és a realizmust fokozó elemek és módszerek tudatos mélyítésére.

Talán különös tünet egy művészet fejlődéstörténetében, hogy az a műfaja, amely a maga egészében a legkevésbé tudott kialakulni a megadott lehetőségek kereteiben, éppen az fejlessze legteljesebben az egész művészet sajátos eszközkincsét. Éhez hasonló példákat mutatnak a többi művészetek is, így a szobrászat, amely éppen impresszionisztikus, tehát anyagszerűtlen törekvéseinek idején tapogatta ki kifejezési lehetőségeinek határait. Ez azonban csak egy már régen kialakult művészet új formakísérleteit jelenti. A legkevésbé film-

szerű filmjátékműfajnak, a filmtragédiának úttörő és lehetőségszélesítő szerepe sokkal furcsább jelenség: miután egy alakuló művészetről van szó. »A legkevésbé filmszerű« kifejezésnek két jelentése van. Az egyik egészen relatív értelmű és arra céloz, hogy a filmjáték gyenge erejű realizmusa éppen a realitásokra vágyó tragédiát tudja a legkisebb mértékben kielégíteni, a másik jelentés pedig arra utal, hogy a tragédia motivációja fejezhető ki legnehezebben a gondolatközlő szavak nélkül, pusztán csak vizuális elemekből.

És éppen ezért a filmtragédia új eszközök teremtésére irányuló erőfeszítése két irányú volt: az egyikben a realizmust igyekezett fokozni, a másikban a vizuális motiválást keresni. A törekvés két irányának eredményei mindig egymást támogatták. A képközi felírások kerülésének tendenciája a stílustisztaság felé haladáson kívül a realizmus fokozására szolgál, azonban ugyanakkor az abszolút vizualitás végső ideáljához vezeti a filmjátékot. A realizmusfokozás pozitív eszközei: az elmélyített és differenciált játék és a lélektartalom szimultán kivetítése szintén olyan elemei a filmjátéknak, amelyek egyúttal tiszta vizuális eszközöket jelentenek. A filnftragédiának ez az eszközt és stílusteremtő erőfeszítése nemcsak negatív és pozitív elemeket alkotott meg, hanem tulajdonképpen belőle született meg az a modern filmjátékszerkesztés, amelynek lényege a totálképeknek second- és premier-elemekre való bontása. Ez a felbontás ugyan a cselekmény külső mozgalmasságát lassítja, azonban nem nehéz bebizonyítani azt az állítást, hogy ebben a felbontásos képszövésben rejlenek a filmjáték igazi drámai lehető-

ségei. Mert a drámaiság igazi lényegét nem a külső mozgások jelentik, amint azt éppen a filmjátékkal kapcsolatban gyakran és szívesen félreértik, hanem a folyton előre evolváló történés motívumainak okszerűen egymásba kapcsolódó láncolata. Egyszóval: belső dinamika a külső helyett, amit egy konkrét hasonlat úgy fejezne ki, hogyv fogaskerekekből, transzmissziókból, lendítők érékekből, centrifugális regulatorokból álló géprendszer sokkal dinamikusabb hatást kelt, mint például egy elszabadultan rohanó ló. Egyszerűen azért, mert benne a mozgások okait és összefüggéseit is átérezzük. Ez ad organikus lezártságot és rész helyett, életdarab helyett a teljes élet szuggesztióját.

Sok kis részre, sok kis cselekménymotívumra tagolni a történetet, szaporítani a jeleneteknek a film tér- és cselekményszabadsága révén amúgy is nagy számát, ezeket a motívumokat azonban erős drámai logikával kötni egymásután: a film játékban, különösképpen pedig a filmdrámában megnyilvánuló tendencia. Ez az erős drámai logika annyit jelent, hogy az egymást követő motívumok mindegyike az előzőből okszerűen következik, szervesen beletartozik a drámai történetbe, abból ki nem ejthető, és ami a legfontosabb: egy lépéssel mindig tovább viszi a történést a külső eseményekben vagy a pszichológiai fejlődésben. És mivel az igazi dráma irtózik az epizódoktól, a teljeseri vagy részben önmagukért élő motívumoktól és mivel arra törekszik, hogy minden csak akkora felületet, foglaljon el, amilyen a jelentősége a dráma előremozgatása szempontjából, annál inkább ideálja a lehető legteljesebb egyértelműség

magvalósítása. Azonban ez az egyértelműségre való törekvés megint csak a jelenetek kisebb részekre eséséhez vezet. Egyszerűen azért, mert a dráma csak arra akarja irányítani a nézők figyelmét, aminek a dráma előrehaladásának szempontjából jelentősége van. Ezértmutatta elsősorban a filmdráma a fejlődést egy olyan drámaforma felé, amelyben a totálképnek csak az a szerepe, hogy belőle induljon ki a second- és premier-képek egymást követő serege vagy pedig fordítva: a felbukkanó részképek benne érjenek egy-egy pillanatra össze, csak azért, hogy megmutassák egymáshoz való vonatkozásukat. A premier- és second-képek tehát nemcsak a pars pro toto elv kielégítésére és nemcsak a láthatóság fokozására születnek meg, haniem elsősorban azért, hogy kellő pillanatban csak a cselekménymotívum lényeges része, drámai értelemben vett centruma kerüljön a néző szeme elé és mindén eltűnjön;önnan, ami lényegtelen és figyelemzavaró.

Ennek a drámai filmjátékfo]rmának a szerkesztése több szempontból is fokozott óvatosságot követel és olyan szabályokat ír elő, amely szabályok más-más beállítással már eddig is felbukkantak. A second- és pxemier-képekből szerkesztett képforma elaprózza és lassítja a drámai cselekmény dinamikáját és éppen ezt kell ellensúlyOzni az egyeis képek között fennálló szerves drámaíságnak és az epizódikusság szigorú kerülésének. Fordított bizonyítéka ez annak, hogy ez a játékszerkesztés és a tiszta drámaiság egymást követelve tartoznak össze. A drámai dinamika megőrzésén kívül ügyelni kell arra is, hogy a premier- és second-planban kiszakított részek valahogyan

maguktól értődően, szükségszerűen és ezért alig észrevehetően bukkanjanak elő, mert különben, amint láttuk már, megérezzük a rendező láthatatlan kezét, az irányítást, a mutogatást, ami azután tudatba hozva a film reproduktív voltát, rontja a hatás realizmusát. Óvatosnak kell azonban lenni az egyes részképek, egyes motívumok kiszakításának módjára is. Általános elv; itt, hogy a részkép mindig igyekezzen vizuális értelemben is megtartani az összefüggést a totáljelenettel, illetve a totáljelenet miliőjével. A second-képeknél ez legtöbbször magától értődően megvalósul, azonban a premier-plan alkalmazásánál már fokozott figyelem kell az elv teljesítéséhez. A premier-képeknél nagyon közeli a veszély, hogy a motívumnak, legyen az emberi arc, kéz vagy bármily tárgyi elem, nines háttere, illetve egyszerű sík háttérben nincsenek ismertető pontok aziránt, hogy az hogyan tartozik bele az összképbe. Egyszóval a premierkép igen könnyen kieshetik à totálkép teréből és elvesztheti annak miliőjével való összefüggését. A premier-plan alkalmazásában tehát ez legyen az elv: *premier-kéj) sohase iktatódjon közbe fölösleges illusztrációképpen, hanem csak akkor szerepeljen, ha a drámát előrelendítő motívumot tud hozni, azonkívül pedig igyekezzen meätaztcni formai kapcsolatát azzal a second- vagy totálképpel, amelyből kiszakadt.* A premier-plan tartalma lehe[r] tőleg csak tárgyi motívum vagy mozgáselem legyen, mert ezeknél a legkisebb a környezettől való elszakadás veszélye, másrészt pedig mert ezekre a fokozott figyelmet csakugyan alig lehet egyéb módon, mint premierbe hozással ráterelni. Kerülni kell és lehet is ellenben az arcjáték ked-

véért adott premier-plánokat. Kell, mert a kapcsolatok elszakadása ezeknél a legkézenfekvőbb veszély és lehet, mert second-képekkel úgyszólván minden, esetben pótolhatók: a mai fotografálási technika mellett egy second-planba hozott alak arca elég tisztán és jól látható a legfinomabb arcjáték esetében is és ami a legfontosabb: ha embernek nemcsak az arcát, hanem fél vagy egész alakját is látjuk, figyelmünk önkénytelenül is az arcra koncentrálódik és onnan csak akkor térül el, ha a színész cselekedetével vagy gesztusjátékával szándékosan eltéríti. Ha ilyeneket kerül a színész, akkor second-planban is éppen annyira dominálni fog az. arca, mint premier-plánban.

Itt kapcsolódnak a filmdráma eredményeihez azok a formai megnyilvánulások is, amelyek már tulajdonképpen nem dramaturgiai jelenségek, nem a drámaszerkezet tényezői, ellenben abból nőnek ki a legszervesebb logikával és a filmjáték Jíépzőművészeti,, térformái hatástényezőit jelentik. A drámaiság second- és premier-részekre bontja a totálkép tablóját. A drámaiság szempontjából tehát aprózódást jelent a second- és premier-plánokra alapozott játék forma, térformai szempontból viszont fordítva a kevés nagy formából való építést, a kép formakomplexumának egyszerűsödését és ennek következményeképpen monumentalitáshoz vezető lehetőségeket. Miután azonban a totálképek a film fejlődésének mai állása szerint kiküszöbölhetetleneknek látszanak, térformai szempontból számolni kell azzal, hogy egy-egy filmjátékban összevegyülnek a premier-, second- és totálképek különböző méretű formái, így aztán a különböző méretezések miatt előálló

disszonanciákat, ugrásokat és zökkenőket elkerülni nem lehet, hanem legfeljebb csak tompítani, azáltal, hogy egymástól távolabb eső síkok köze mindig átmeneti síkot iktatni. Tehát totál és premier közé secondot, lehetőleg azonban még differenciáltabban: premier és a nagy, ú. n. harmadik second közé egy kisebb, első vagy második secondot, vagy az első second és a totál közé harmadik és második secondot és így tovább. Ezeknek a lágyító átmeneteknek a megvalósítása természetesen nagyon megnehezíti a filmdráma rendezését, amelynek elsősorban drámai követelményekhez kell alkalmazkodni. *Mivel pedig a drámaiság mégis fontosabb, mint a formák méretezésben homogenitása vagy a különböző méreteknek észrevétlen, harmonikus egymásbaolvadása, ha mind a kettő nem valósulhat meg, mindenesetre a drámaiság kielégítését kell elsősorban teljesíteni.*

Síkrendszer differenciálódása és e differenciálódással szorosan kapcsolatos formaproblémák felvetődése és megoldási kísérleteik tehát elsősorban a drámaiság keresésének következményei. Láttuk azonban azt is, hogy a drámai motívumok vizuális, tehát tisztán filmszerű formanyelvre való fordítását is elsősorban a drámai, különösképpen pedig a tragédiái sujet-k forszírozzák és azok teremttették meg a színészi játék igazi filmszerű elmélyülését, a lélektartalom szimultán kivetítését és azt a motívumkaposolási módszert, amely látszólag egészen külsőséges és jelentéktelen vizuális elemekből a belső szituációt és a belső történést tudja kifejezni. Azonban éppen azokban a filmdrámákban, amelyek a filmkifejezésnek ezt a

hárpia eszközét kifejlesztették, éppen azokban bukkantak fel olyan pontok, amelyek azt mutatták, valóban: vagy látszólag, hogy bizonyos tragédiái motívumok kifejezhetetlenek a film tiszta nyelvén, azaz feltétlenül szóbeli, irodalmi eszközöket kívánnak meg. A gyakorlat vetette ugyan fel ezeket a momentumokat, azonban egy fejlődése első fázisában levő művészet gyakorlata. Bizonyos határon túl pedig nem lehet elvben eldönteni azt, hogy egy művészet mely motívumokat tud kifejezni és melyeket nem. Nagyon könnyen megtörténhetik, hogy néhány év múlva, az egyezményes jelek és a többi filmeszközök gazdagulása után igen; könnyen ki tud fejezni a film olyan motívumokat is, *amelyekkel ma még nem tudna boldogulni.*

Szinte önkénytelenül vetődik fel mégis ezen a ponton a kérdés: milyen lehetőségei vannak a tragédia filmfeífejezésénekf Azért lehet és "azért kell ilyen formán, a filmdrámának csak egyik formájára vonatkozóan tenni fel a kérdést, mert amint a burleszk elemzése meg fogja mutatni, a filmvígjáték filmszerűségének problémája összehasonlíthatatlJanul könnyebb és egyszerűbb probléma. Mielőtt megkísérelnénk a kérdésre feleletet adni, erősen hangsúlyozni kell azt a gondolatot, amely nemcsak a filmszerű tragédiára, hanem általában az abszolút filmre vonaïkozik: a film abszolút volta nem annyit jelent, hogy benne képkozi felírás nélkül bármely megadott sujet megvalósítható hanem azt, hogy a filmjáték meg fogja találni azokat a kifejezési témákat, amelyek maguktól, értetődően, csak filmszerű eszközöket kívánnak meg. Koncedálni kell tehát azt, hogy

számtalan drámatéma adódhat, amely filmen kifejezhetetlen, viszont éppen úgy el kell ismerni a lehetőségét annak, hogy tiszta tragédia, ha egészen más beállítással és más eszközökkel is, abszolút filmen is elképzelhető.

Onnan kell azonban elindulnunk, hogy mindezt a klasszikusan értelmezhető tragédiára vonatkoztassuk, arra a drámai játékra, amely egy individuális és egy szociális alapérzés konfliktusába sorsszerűén beállított egyén küzdelmét fejezi ki. Mert puszta szomorújáték filmszerű lehetőségét senki sem próbálhatja elvitatni. A tragédia vizuális kifejezésénél viszont kettős nehézség van meg. A szociális drámai motivum általános, *egyetemes* életbeállításokra vonatkozik és ez az általánossága a filmkifejezés szempontjából könnyítésnek látszik. Azonban ha általánosan is, mindig etikai törvényt rejt magában és látszólag elengedhetetlen szükséglete a szóbeli kifejezésre vágyó gondolati tartalom. A másik nehézséget az a körülmény teremti meg, hogy a konfliktusban az általános etikai törvénnyel szemben egyéni karakter; által létrehozott szituáció áll. Vagyis a tragédia szociális tényezőjét gondolatisága miatt nehéz filmszerűen kifejezni, individuális tényezőjét pedig azért, mert az egyén sorsviszonylatainak pregnáns beállítása túlságosan nehéz feladat a vizuális közlés számára. A fő nehézség ezen a pontoon abból áll, hogy a víziószerű motiváció legtöbbször átsegítené a tragédiát a filmszerűen kifejezhetetlennek látszó helyeken, viszont ez a víziószerűség a tragédiában annyira fontos realizmust csökkentené.

Meg kell világítani ennek igazságát egy kon-

krét példával. Ernst Lubitsch Fáraó hitvese c. filmjében így alakult a drámai kifejlet: a zsarnok fáraó elesett a háborúban és utódjául a nép az építőmester fiát választja, aki a trónnal együtt szerelmesének, a zsarnok fáraó özvegyének a kezét is elnyeri. A holtnak hitt zsarnok megjelenik és nem a trónt, hanem feleségét követeli. Az új fáraó számára alternatív helyzet áll elő: ha megtartja a trónt, le kell mondania szerelméről, aki a régi fáraó törvényes felesége, mert nem szeghet törvényt ő, a törvények ura. Ha pedig az asszonyt választja, akkor le kell mondania a trónról és a nép nyakára visszaereszteni a zsarnokot. A fiatal fáraó ezt a második lehetőséget választja és ezzel elköveti az etikus vétséget: egyéni érzéseinek teljesítését eléje helyezi szociális kötelességének. A büntetés nyomban eléri, mert a felingerült nép megkövezi.

Okszerű és mély összefüggésekből, nem véletlen szituációkból bontakozott ki ez a tragédiái konklúzió és így alkalmas arra a kísérletre, hogy megvizsgáljuk, milyenek a lehetőségei az abszolút, filmen. A kiindulásul szolgáló karakterek és érzelmi viszonylatok vizuális érzékítése gyerekjáték: a fáraó kegyetlensége, az építőmester fiának nemeslelkűsége, a fiatalok szerelme és a többi. Nincs semmi nehézsége annak sem, hogy a fára« eltűnését, majd a holtnak hitt előkerülését felírás nélkül mondja el a filmjáték. Nem nagy feladat a régi fáraó választását filmszerűen kifejezni, annál erősebb próbára tenné azonban a rendező képességeit a fiatal fáraó alternatívája. Két motívum okozza itt a nehézségeket: az egyik a fiatal fáraó etikai kötelessége, amely tiltja neki a zsarnoknak

a hatalomhoz való visszaengedését, a másik a logikai indokolása annak, hogy miért nem tarthatja meg a fiatal fáraó az asszonyt is a trónnal együtt. Az első vizuális megoldása úgy képzelhető el, hogy a habozó fáraónak víziószerűen felrémlenek elődjének zsarnoki tettei. Mint ellenérzés pedig szerelmese elvesztésének elképzelése. Ez a megoldási mód talán kielégítő lenne, mint drámamotiválás azonban a víziószerűséggel emlékképszerűséget vinne a történésbe és ez, amint már többször hangsúlyoztuk, rontaná a filmdráma realizmusát. Megoldás mégis, ha nem is a legideálisabb. Sokkal nehezebb a második motívum, mert ebben egy precíz logikai és etikai viszonylatnak kell képszerű kifejezését adni. Ennek: mint fáraó nem tarthatja meg az asszonyt, mert nem lépheti át a törvényt a törvény hojzója. Itt még víziószerű beiktatások sem segítenének. Például ilyenek: a régi fáraó és az asszony ünnepélyes templomi házasságkötése, amelynek jelenete akkor tűnne elő, amint a főpap a régi fáraónak ítélné az asszonyt és esetleg felmutatna egy törvénytáblát. Mindez azonban még legfeljebb csak azt fejezné ki, hogy a fiatal fáraónak törvény szerint nem lehet joga az asszonyra. Nem volna benne azonban a gondolatmenet lényege, amely ezt mondja: ha lemond a trónról, akkor is törvénytelen dolgot követ el más feleségének bitorlásával, tette azonban így egyéni jelentőségű volna és nem tenné illuzóriussá magát a törvényt, amely az erkölcsi világrend formulázott alapköve. A törvények urának törvényszegése szociális jelentőségű vétség és így súlyossága ezerszeres: ez az, ami szavak nélkül, filmszerűen kifejezhetetlennek látszik.

Rendkívül nehéz feladatok elé kerülhet ilyen és hasonló esetekben a filmtragédia. Mert így elvi elgondolásban nem kell lehetetlennek tartani azt, hogy kellő előzmények, a fordulóponthoz vezető drámai folyamatok ügyes vezetése mellett még az ilyen nehéz problémák is megoldhatók lennének. Azonban kétségtelen, hogy a tragédiái beállítások szegülnek ellene legerősebben a filmszerű kifejezési eszközök szuverenitásának, egyrészt a tragikus hős komplikált és egyéni sorsviszonylatai, másrészt a legfőbb tragédiái motívum logikai és etikai kifejezésének a vizualitástól való nagy távolsága miatt. Azonban minél általánosabb a tragédia gyökere, minél alapvetőbb érzelmi és erkölcsi pontok körül forog, annál inkább csökkennek a filmszerű kifejezés nehézségei. Minél egyetemesebb, minél kollektívebb világnézetből sarjad ki, annál egyszerűbbekké válnak külső cselekményformái is. És minél közösebb a szellem, amely etikai alapjukat adja, annál közösebbek és tudatosabbak ennek az etikának törvényszerű fogalmazásai. Következésképpen annál kevésbé követelik a gondolati megfogalmazást és ennek szavakban való kifejezését. *Annál inkább állhat érzelmi kifejezés az értelmi kifejezés helyett.* Ezen a ponton pedig, az érzelmi kifejezés pontján már otthon van a filmjáték, mert nincs még egy időbeli művészet a zenén kívül, amely az érzelmi szuggesztiókra, az érzelmi kivetítésekre olyan erőteljes eszközökkel rendelkezne, mint a filmjáték.

Útjai még nem nyíltak meg, kifejezési lehetőségei azonban már készen állnak ennek a kollektív szellemű filmtragédiának, amely minél inkább végzettragédia lesz, annál inkább helyeződik alap-

vető, általános emberi érzésekre és tiszta érzelmi tartalmánál fogva minden filmszerű kerülőút, filmszerű körülírás nélkül kifejeződhet a vizuális érzéskifejezés két főeszközével: az asszociációkon és szuggesztión alapuló színészi játékkal és lélektartalom szimultán összegezésének vizuális képsorozatával. És ha az expresszív tartalom folytonos fokozása és ezzel párhuzamosan az egyetemes sorsbeállítással együtt törvényszerűen kifejlődő szimbolikusság el is fogják távolítani a filmtragédiát a realitástól és a világkép szuggesztív jelképévé teszik, ez a realizmustól való eltávolodás most már azt fogja jelenteni, hogy tartalma és hatása nem kevesebb, hanem több a realizmusnál, mert benne az élet általánosabb, de mélyebb értelmének és moráljának koncentrációja valósul meg. Realitásokon túlnövekedő életszintézissé válik és hatalmas, monumentális pátoszokban mutatja meg az ember és a sors viszonyát.

Semmit sem fog tűrni ez a filmtragédia, ami klasszikus tisztaságát feleslegesen bonyolítaná vagy zavarná. Ennek a tisztaságnak és egyszerűségnek hiánytalan teljesülését azonban úgyis biztosítani tudja éppen az, hogy kollektivitásból, emberi egyetemességből fog kisarjadni. A leguniverzálisabb és legmélyehb emberi mozgatóerők nem kívánnak drámai megnyilvánulásokhoz individuálisan komplikált külső történetet és nem kívánják az aprólékos életviszonyok szövevényét. Kollektív tragédiák nem a speciális társadalmi és családi viszonylatokba, csak individuálisan adódó lelki relációkba állított egyénekről szólnak, hanem az Emberről, aki az emberek szintézise. A kollektív drámának külső cselekménye is egy-

szerűvé, klasszikusan tisztává teszi a drámaformát és így a vizuális ábrázolás útjai ezzel is nyíltabbakká válnak. Minél egyeszerűbb azonban a külső és a belső történet, minél áttekinthetőbb a dráma, annál inkább kevesbedik az egymásra ható érzelmi és szimbolikus tényezőknek és velük együtt az őket megérzékítő szereplő személyeknek a száma. És itt végtelenül érdekesen találkoznak össze a kollektív és kollektivitásában klasszikusan tiszta szerkezetű drámának különböző gyökerű dramaturgiai és formaesztétikai megnyilvánulásai és követelményei. A kevés szereplős dráma egyszerűen azért, mert a kevés szereplő elfér second-planban is, még inkább lehetővé teszi a drámának, hogy a totálképeket kiküszöbölje és csupa second-és premier-képekből építse fel önmagát, anélkül, hogy ezeket a second-képeket a totálképek felaprózása, drámai tempót lassító tagolása által kellene nyernie. A second-planra épített drámaforma ezáltal lüktetővé, spontánná válik, viszont, miután a second-rendszer a képforma kevés nagyeleműségét, síkformai egyszerűségét és monumentalitását teszi lehetővé, kétszeresen, dramaturgiailag és formaesztétikailag is klasszikusság, konstruktív nagyvonalúság egészíti ki a kollektív filmtragédia belső koncepcióját, érzelmi és morális felépítésének klasszikus tisztaságát.

2. A filmregény.

Általánosabb, szélesebb és sokrétűbb kifejezési lehetőséget jelent a film, mint a színpad. Pedig a film néma és így az életmegnyilvánulásoknak csak az egyik felét tudja eszközei közé beállítani.

Széles területen való mozgását azonban éppen típusformái, különböző szerkezeti és hatáslehetőségei jelentik. Formagazdagságának oka abban rejlik, hogy lehetőségei nem kényszerűségei is egyúttal. Meg tudja valósítani a színpadi dráma csomópontos szerkezetét, anélkül hogy stílustalanná válna és önmagán tenne erőszakot. Nem tőle idegent ad a film a csomópontos drámai szerkezetben, hanem egy lehetőség megvalósítását a sok lehetőségen belül. Tulajdonképpen kevesebbet ad, mint amennyit adhat és önként megszűkíti eszközeinek területét. Úgy, hogy ha tovább haladunk a filmjáték többi típusának körülhatárolásában és definiálásában, a haladás irányát nemcsak a realizmus folytonos gyengülése jelzi, amelynek csökkenő fokozatait megfigyelni a típuselmélet alapjává tettük, hanem jelzi a kifejezési eszközterület folytonos szélesedése, illetve folyton szélesebb felhasználása is.

Genetikus, a cselekményt nem drámai konklúzióiban adó, hanem elindulásától kezdve folytonosságban végigkísérő motívumszövés: ebből indul ki tulajdonképpen a filmszerkesztés minden típuslehetősége. A filmszerű ábrázolás első formája, *a csomópontos szerkezetű filmdráma,* a lemondást jelenti a genetikusságról, amely azonban fundamentális erejével a felszín alatt is folyton érvényesíteni akarja önmagát. A genetikusságnak ez a dominálni akarása hozza létre a filmjátéknak egy másik típusát, amely lényegében még dráma, azonban már megjelennek benne az átmeneti formák a filmdráma és a filmregény között. *Epikus drámai történet néven* lehetne jelölni ezt az átmeneti típust, amelynek már láttuk önkénytelen felbukkanásait

és amelyet a drámai regényhez hasonlítottunk. Ennek hatástendenciája drámai: kiküszöböl mindent, ami nem tartozik szorosan a belső és külső történet gerincéhez, a motívumait szigorú drámai logikával kapcsolja egymásután, a cselekményt minimális felületre koncentrálja és ezért epizódmentessé teszi. Drámai marad tehát összes ható tényezőiben, szerkezete azonban genetikus, meséje a kezdettől elinduló. A drámai és epikus törekvés szintézise tehát ez az átmeneti forma, amely igen sokszor elhatárolhatatlanul olvad bele a filmjáték másik fő típusformájába, amelyet egy irodalmi műfajjal való hasonlóságára célozva *filmregénynek,* epikus filmjátéknak lehet neveznünk. Kinetikus szerkesztés, genetikus cselekményvezetés teljessége és szabadsága, a realitás követelményének lényeges csökkenése: ez a két alaptulajdonsága a filmregénynek, a filmregény elképzelt elvi típusának. E két alaptulajdonság részletezett explikálása tehát a filmjáték második típusformájának széles analízisét fogja jelenteni. Mindkét alaptulajdonság· a filmdrámával szemben a filmepika kifejezési lehetőségeinek felszabadulását jelenti. Ennek a felszabadulásnak más-más szempontból mások az eredményei és a filmregény esztétikai mérlegének különböző serpenyőibe tartoznak. A realizmus követelményének enyhülése például hallatlanul kibővíti a filmregény, témakörét a filmdrámával szemben és megszabadítja nagyon súlyos korlátozások respektálási kényszerétől, ugyanakkor azonban a drámában megjelenő szimbolikus és koncentrált világkép helyett életdarabot ad a maga esetlegességeivel, amelynek szuggesztiója, komolysága és mélysége a drámáét soha el

nem éri. A másik alaptulajdonságnak, az epikus genetikusságnak teljes érvényesülése a dráma puritánságával szemben színesebbé, gazdagabbá, szövevényesebbé teszi a filmregényt, ugyaniakkor azonban; szerkezetében lazábbá, a dráma architektonikusságával szemben szétesőbbé, atektonikusabbá, tehát esztétikailag alacsonyabbrendűvé.

Alig van különbség és hasonlóság színpadi dráma és irodalmi regény között, amelyet — mutatis mutandis — konstatálni ne lehetne filmdráma és filmregény között. Két, egymástól ilyen távolságra fekvő stílus szimultán kialakulása ugyanazon technikai eszközök területén: mindennél nagyobb erejű bizonyítéka ez a filmjáték csodálatos kifejezési szélességének. Mégis talán, hogy túlzásba ne essünk ezen a ponton, le kell szögezni, hogy a filmdráma és a filmregény között, még legtipikusabb alakjaiban is elképzelve, nines akkora stílustávolság, mint a színpadi dráma és az irodalmi regény között. A filmdráma és filmregény külső stílusa ugyanaz: vizuális valóságreprodukció és ez a közös stílus a színpadi dráma és az irodalmi regény stílusa között helyezkedik el: az egyikkel azonossá teszi konkrétsága, a másikkal reproduktív volta. És ami fontosabb: minden filmtípusnak közös a legfőbb eszköze, a vizualitás, amely alapvetőbb forrása a stílusalakító erőknek, mint a cselekményszerkesztés genetikus vagy nem genetikus volta. Be hiszem ez természetes, mert anyag- és megnyilvánulási forma közössége adja a legbelsőbb rokonságot műformák között és éppen ezért természetes az is, hogy az ilyen két típus, mint filmdráma és filmregény, átmeneti formákkal szétválaszthatatlanul összemosódik. Szerkezetileg lehet a film-

regény hasonlóbb az irodalmi regényhez, anyagbeli közössége mégis csak a filmdráma mellé helyezi. Ez az, amit az elvi összehasonlítások közben sohasem szabad elfelejteni.

Le kell szögezni az elvek eltéréseit a gyakorlattól még akkor is, ha, mint a típusok körülírásánál, tulajdonképpen elsősorban az elvi szempontok alkalmazásáról van szó. Vagy talán helyesebben szólva: annál inkább- Itt van mindjárt a genetikus cselekményvezetés kérdése. A genefikusság az alapja minden regényszerűségnek, mert a genetikus szövés lehetősége biztosítja azt, hogy ne csak a történet végső fordulópontjai, hanem maga a tulajdonképpeni történet is *a nézők* elé kerüljön. És mégis, fordítva, a genetikus témavezetés drámai koncepciót is lehetővé tesz. Viszont a genetikusság teljes szabaddá eresztése lehet csak az a faktor, amely az epikusság szélességét, a regényszerűség jellegzetességeinek egész kibontakozását megteremti, illetve lehetővé teszi. A szabad genetikussággal evolváló történet nem keresi az ökonomikusságot, nem akar minimális felületen sűríteni, lazábban értelmezi az egymásután következő motívumok logikáját, amelyekkel szemben elveti a dráma szigorúságát nem a szükségszerűség, hanem csak a lehetőség követelményét állítva fel velük szemben. A regény motívumainak nem kell feltétlenül Olyanoknak lenniök, amelyek előreviszik a cselekményt, nem szükséges, hogy jelentésük és fontosságuk legyen a történet alaptendenciáinak szempontjából. Teljesen elegendő az, ha valamely határozott és látható szállal hozzá vannak fűzve a cselekmény tengelyéhez. Az egyetlen korlátozás csak abban mutatkozik, hogy az ilyen, a főtémához

lazán fűződő mellékmotívumok érjék be szerényebb arányszámmal és időterjedelemmel a főmotívumokhoz viszonyítva, mert máskülönben a történet egész szerkezetisége elrejtődne, elfedve a mellékmotívumok kuszáló és elhomályosító bozótjával.

Vezértéma, amelyen seregesen csüngnek az epizódok, a melléktémák: ez a regény formája. Vagy pedig vezércselekmény, amelynek bizonyos szakaszai jelentőségükkel, történetbeli fontosságukkal aránytalan kidolgozási felületet kapnak. Már most pedig az epizódok különböző természetében, az aránytalanul kiemelt eseményrészek hatásaiban mutatkoznak az igazi különbségek az irodalmi és a filmregény között. Pontosabban és konkrétebben szólva: az írott regény és a filmregény egymástól egészen elütő szempontok szerint találják meg a cselekménynek azokat a pontjait, amelyeket alkalmasaknak éreznek az epizodikus kiszélesítésre és kiszínezésre. Az írott regény leír színteret, külső és belső cselekményt elképzeltet és reprodukál dialógusokat. A filmregény ez utolsó eszközről lemond, hogy azok helyett is cselekményábrázolást adjon. Ezt viszont gyorsabban és teljesebben tudja megvalósítani. Gyorsabban, mert a színteret nem kell leírni, hiszen a változások pillanatában már az új színtér is megjelenik. Teljesebben, mert nem az elképzelésben, hanem konkrét vizualitásban kerül a nézők elé.

A vizualitás szónak az értelme azonban összeszűkül, ha vele azt akarjuk meghatározni, hogy mi az, ami valamit alkalmassá tesz arra, hogy filmregény motívumául szerepeljen. *Látványosság:* ez az a fogalom, amely talán egy kis rosszaló árnyalattal, de leghívebben fejezi ki a filmregény igényét

motívumaival szemben. Sok színteret, sok részletét az ember vagy a természet életének, sok mozgást és folytonos változatosságot keres a filmregény. Nem a sorsot, nem az élet fundamentális értelmét keresi a filmregény, mint a dráma, hanem az élet megnyilvánulásait, színeit és esetlegességeit, a véletleneket, az egyéni variációkat. Nem azt, ami közös az emberi életformákban, hanem ami különbség. Nem szimbolikus, mint a dráma de határtalanul gazdag, sokrétű és telt. Es miután a filmnek alapeszköze a vizualitás, a szó optikai értelmében vett képszerűség, a filmregény gazdag motívumtömegét a magukat főként láthatóságukban, folyton változó képek képszerűségében megnyilvánító leghatásosabb életdarabokból szedi össze. Nem festői tartalmával, hanem csak hatásos latba; tóságával, legtöbbször külsőségeinek eleven gazdagságával van jellemezve mindaz, amit látványosnak mondhatunk. Ez a látványosság azt is jelzi, hogy a filmregény, motívumai bizonyos mértékig önmagukért vannak és ez már egy alapvető különbségre mutat rá a filmregény és a filmdráma között. A filmdrámának nemcsak hogy nem szabad keresni, hanem egyenesen irtózni kell mindattól, ami önmagáért van, a látványosságtól azonban kétszeresen, mert az külsőséges hatásvadászatra és sok rossz *értelemben* vett teátrálisságra csábít Ellenkezőleg a filmdrámának egyik nagy feladata éppen abban áll, hogy mindent vizuálisan fejezzen, ki, anélkül, hogy éppen a látványosság drámarontó bűnébe essen.

Nem lehetünk azonban ilyen szigorúak a filmregénnyel szemben, amely az életet és nem az élet értelmét fejezi ki. Hangsúlyozottan meg kell szorí-

tani azonban a filmregényt is azzal, hogy a látványosság fogalma s az élet látható változásaira korlátozzuk. Mert változások látható kifejezése nem csorbítja, hanem ellenkezőleg teljessé teszi a filmszerűséget, de a festőileg értelmezett látványosság filmszerűtlen kiszakadásokban, megállásban, anzichts-, élőkép- vagy más olcsó tablóhatásokban jelentkezik. A helyesen értelmezett látványosság azonban a regénynek igazi anyagát, hús-vér élettelisége jelenti, amely minden cselekménykomplikáció nélkül rendkívül tartalmassá, bővérűvé és teltté tudja tenni a filmregényt. Hogy ez a teltség és bővérűség mennyire más hatóelemeken épül, mint az írott regényé, elegendő bizonyíték néha visszatekintve átgondolni, hogy sok másfélórás filmregény is mily gazdag, változatos és mulatságos lehet olyan sovány komplikációmentes mesével, amilyennel az irodalomban nem egy regény, de még egy novella sem elégedne meg. És ezek a filmregények megint csak azt bizonyítják, hogy a film játék igazi hatóanyaga olyan kifejezési területből fakad, amelyen egyetlen más művészetnek sem lehetne forrása. Minden ami az életben látható vagy ha nem látható, de gyökerében, hatásában, oksági és más viszonylatában láthatóvá tehető: ez a filmregény teljes anyaga.

Teljesség és szélesség azonban nem minden műfaj ideálja. A filmdráma teljes akar lenni, mint szintézis és éppen ennek a megvalósítására mond le a szélességről és gazdagságról. A motívumanyag szélessége helyett jelentőségében tágul, viszont hogy jelentősége szélesedhessen, lemond az esetlegességek által reprezentált gazdagságról és változatosságról. Még egy másik oldalról kifejezve

annyit jelent ez, hogy a filmdráma anyaga a filmregény teljes anyagával szemben területszűkítést jelent: erősen válogat a motívumok közül. Itt rejlik az igazi jelentése annak a kitételnek, hogy a dráma korlátozást jelent a regénnyel szemben és ez magyarázza meg kellőleg a filmdráma és a filmregény cselekménysűrítő, koncentráló módszerei között mutatkozó alapvető különbséget is. A legnagyobb szélességet és a legteljesebb motívumgazdagságot vizuális tekintetben a valóság adja. A filmregény megszűkíti ezt a területet, mert a látható motívumok közül csak azokat tartja meg, amelyek bármilyen szempontból *érdekesek.* Sokkal kevésbé liberális azután a motívumok megtartása szempontjából a filmdráma, amely az érdekes, látványos értelemben figyelem- és fantázialekötő motívumok közül is csak azokat tartja meg, amelyek az egész dráma szempontjából *fontosak,* amelyek jelentenek, mondanak valamit és amelyeken keresztül a dráma tovább haladhat. Kihagy, válogat, sűrít mind a kettő, a filmdráma és filmregény is: a dráma azért, hogy tisztán kiemelje a küzdelem vonalát a sors és az ember között, hogy félrehárítson mindent, ami nem tartozik organikusan az alapcselekményhez, a regény pedig koncentrál azért, hogy minél többet adjon, a motívumok és motívumváltozások lehető legbőségesebb tömegét. Ami különbség még ezeken a tendenciákon túl is mutatkozik a cselekménysűrítésben, az a genetikus és csomópontos komponálás közötti módszerkülönbséghez tartozik és így nem a film játék kifejezési anyagterületének szélességében, hanem szerkezeti formájában nyilvánul meg.

Eddig a motiváció szabadságát a valóságban,

a filmdrámában és a filmregényben hasonlítottuk össze. A dolgok teljesebb megvilágításának kedvéért bele kell ebbe az összehasonlításba vonni a színpadi drámát és az irodalmi regényt is. A valóságjelen ti a teljességet, a filmregény azzal, hogy csak a változást, az érdekeset, a látványosat tartja meg a valóságmotívumok közül, a megszorítás első fokát. A második fokozatot a filmdráma mutatja, amely minden organikussága és ökonomikussága ellenére is a vizuális motívumok sokkal nagyobb gazdagságát mutatja, mint az írott regény vagy a színpad, amelyek ugyanebben a sorrendben következnek, és a motívumterület szűkítésének harmadik és negyedik lépcsőjét jelentik. A sornak ez a felállítása annyit is jelent, hogy konkrét tartalom tekintetében a legteljesebb életábrázolás a filmregény, a legszegényebb a színpadi dráma. A szintetikus, szimbolikus életmegmutatás szempontjából azonban ez a sor éppen fordítottját mutatja. Éppen úgy az esztétikai formálódottság, a szerkezet konstruktivitásának nézőpontjából is. A filmregény motívumgazdagsága azonban valahogyan éppen a koncepció lazaságáért is kárpótolni tudja a nézőt. Ennek azután az a következménye, hogy a cselekmény genetikusságának fogalma is rendkívül kitágul, annyira, hogy a filmregény még szvitszerű életábrázolásban is pompásan, hatásosan és egységetkeltően tud kiteljesedni. Olyan formában tehát, amely minden belső összefüggés nélkül egymásután fűzött, egymással kapcsolatot csak külső motívumokkal tartó történetrészekből, jelenetekből áll és amely formát még a szintén laza szerkesztésekre is hajlamos írott regény sem bír el a teljes széthullás veszélye nélkül.

Legteljesebb szabadság a motívumok megválasztásában és az egész koncepció szerkezetében: ez jelenti a filmregényben a fundamentális teremtő energiát. Ezt a két irányban is korláttalanságot kiegészíti még egy harmadik is, talán legfontosabb valamennyi között. A filmregényt genetikus formája, szerteágazó, epizódokba ki-kitérő szerkezete, szélesen ömlő motivációja epikussá, a szó legteljesebb értelmében elbeszélővé teszik. Az elbeszélő jelleg azonban egy életábrázoló művészetnél annyit jelent, hogy ez a művészet nem a valóság jelenvalóságát akarja adni, hanem a presensről lemondva megelégszik a perfectummal, még annál is többel, illetve kevesebbel a múltban befejezettséggel, a plusquam perfectummal. Nem keresi azt az illúziót, amely azt hiteti el a nézővel, hogy most előtte egy előre nem determinált sorsszerű történés kezdődik. A prezentívumról való lemondással együtt azonban az epikusság lemond arról a reális szuggesztióról is, ami a drámai hatás alapfeltétele, így a filmregény elveszíti a realizmus értékeit, vele együtt azonban a realizmus nyűgös bilincseit is és ezen a ponton is felszabadulva még szélesebbé teheti motívumkincsét, még szabadabbá motívumkapcsolását. A filmregénynek nem kell eltitkolva a felület alá rejteni azt, hogy ő csak elbeszél, rekonstruál egy már lefolyt történést. Következésképperi megkímélheti magát attól az erőfeszítéstől is, hogy eltüntessen és elfeledtessen minden olyan technikai, formai, pszichológiai megnyilvánulást, amely a nézőt arra emlékezteti, hogy ami előtte folyik, az nem valóság, hanem a valóságnak csak felidézett képe. Felesleges volna újra elsorolni mindazt, ami a filmdrámának és általában véve a

film játéknak realizmusért való küzdelmében felvetődött. Felszabadul a filmregény mindazok alól a kényszerűségek alól, amelyek a filmdráma mozgásszabadságát korlátozzák. De éppen mivel nem kell erőfeszítéseket tennie a reális szuggesztió elérésére és fokozására, nem is bontakoznak ki benne azok a, stílus- és eszközteremtő erők, amelyeket a filmdráma oly gazdagon vetett a felszínre. Nemcsak hogy pozitíve, aktíve nem működik közre a filmforma fejlesztésén, de a. realizmust rontó zavarokat, negatív irányú stíluserőket, sem igyekszik megsemmisíteni vagy Hatásukat kiküszöbölni. A filmregény más irányban olyan teljesen élheti ki magát, hogy ebben az irányban, a legfontosabban, a film játék emancipálásában úgyszólván alig tesz valamit: látványosság-kereső tendenciája miatt nem harcol a festői vagy fotografikus értelemben vett képszerűség forszírozás ellen és nem harcoi epikussága miatt az elbeszélő jelleget minduntalan tudatba hozó felírások ellen.

Egészen mások azok az irányok, amelyeken haladva a filmszerűség egészen új területeit hódította meg a filmregény. Alig van látható vagy láthatóvá tehető része a világnak, a természet, az ember és az ember által teremtett dolgok életének olyan momentuma, amelyet filmregény bele ne vont volna,, határtalan anyagába. De nemcsak a jelen eleven életének színes, millió és millió változatban felcsillanó megnyilvánulása került a filmszalagra, hanem az ember múltjának minden elérhető és megvalósítható rekonstrukciója. A filmregény lemond a drámai jelenvalóságról és ezzel lehullanak előtte azok a korlátok, amelyek a valóság és a fantázia élete között húzódtak. A teljes, maradéktalanul

megmutatott élet, nemcsak annak puszta, száraz, kézzelfogható valósága, hanem annak fantáziában megszülető számtalan variációja: ez a filmregény anyaga és ez az, amiben utolérhetetlenül túllendült minden más művészet eddigi eredményein és összes elképzelhető lehetőségein. A filmregénynek ez a rendkívüli motívumgazdagsága már önmagában is nagyszerű eredmény, amely sok mindenért kárpótol: a gyenge realitásért, a stílusheterogénségért, a laza szerkezetért, naturalisztikus és külsőséges életbeállításokért. Azonban igazi fontossága csak akkor mutatkozhat meg, ha nem felejtjük el, hogy akármily különböző stílustendenciák is uralkodnak a film játék egyes típusaiban, végre is a filmdráma és a filmregény ugyanegy művészetet jelentenek. Stílusalkotó erők végső eredményben pompásan összeműködnek és egymást kiegészítve fejlesztenek naggyá és gazdaggá egy művészetet, a film játékot. A filmregény nagy szabadságával és mozgékonyságával meghódítja az egész látható világot, a filmdráma pedig a dolgok külső képének megmutatásán túl belső világképpé igyekszik szervezni a gazdagságból ökonomikusán kiválogatott motívumokat. A filmregény tulajdonképpen analizálja a világot, a filmdráma pedig a kapott elemek szintézisét adja. De a típusok összeműködésie még itt sem áll meg. A filmregény játssza a pionír szerepét, aki kipuhatol minden technikai lehetőséget, amely a film számára szinte kimeríthetetlenül adódhat, a filmdráma pedig felhasználva pionírjának eredményeit, olyan eszközökkel gyarapítja önmagát, amilyenekre a mozgékony regény nem is gondol: a lélek belső képét, a lélek belső tartalmáénak szimultán visszaadását valósítja, megduplázva

ezzel, a léleken keresztül újra megmutatva az embernek önmagát, amely egy a látható világgal.

3. A mesefilm.

Nincsenek kritériumok, amelyek alapján pontos határvonalat lehetne vonni a filmjáték egyes típusformái között. És mégis az egyes típusok gyakran egymással egészen ellentétes, elvileg és gyakorlatilag nagyon elütő stílustendenciákat fejlesztenek ki. Bebizonyosodott ennek igazsága a filmdráma és a filmregénnyel kapcsolatban is és ha most egy újabb típusformát, a mesefilmet, elemzünk, egészen hasonló példára akadunk. A mesefilm éppen olyan észrevétlen átmenetekkel olvad át a filmregénybe, mint ez a filmdrámába. A mesefilm és a filmregény között még kisebb az elvi különbség, mint a filmregény és a filmdráma között, amelyek formailag, szerkezetileg is erős eltérést mutatnak. A filmregénytől a mesefilm csak azon a ponton szakad el, ahol a regény a realitásnak nemcsak a jelenvalóságot szuggeráló drámaiságáról mond le, hanem *a valószínűségről is.* Ezzel egyúttal *a mesefilm fogalma* is általános jelentésűvé válik és *magában foglalja mindazokat a film játékokat, a szó szorosabb értelmében vett mesefilmeket, fantasztikus, groteszk és álomszerű játékokat, amelyek szándékosan és tudatosan túllépik a valóság határait.*

Ez a valóságtúlhaladás kiinduló alapszempontunkból, a filmrealizmus különböző erejű érvényesülésének és megvalósulásának szempontjából a harmadik csökkenő fokozatot jelenti a realizmushoz ragaszkodó filmdráma a realisztikus hatást

másodrangúvá tevő filmregény után. Miután pedig realizmus és kifejezőszabadság bizonyos tekintetben fordítottan arányos tényezők, *a mesefilm reprezentálja a film játék valamennyi műfaja között a legteljesebb és legkorlátlanabb szabadságot, a korlátlan szabadsággal törvényszerűen együttjáró egész szerkezeti lazaságot, viszont a motívumok legnagyobb gazdagságát is.* A valósággal szemben a filmregény motívumkincse is területszűkítést jelentett, mert a filmregény válogat és így kihagy a valóság motívumaiból. A válogatást természetesen a mesefilm is megtartja, azonban azzal, hogy hatásában lemond a realizmusról, motívumkincsének területét is túlszélesíti a valóságon. Feltárja a fantáziának a többi típusokban csak keskeny réseket adó kapuját és ezzel olyan térre engedi a filmjátékot, ahol a szó igazi értelmében vett alkotás és teremtés kínálkozhat számára.

Mesékben, amelyeket a nép képzelete vagy az irodalom alkotott, éppen úgy meg van a fantáziának ez az alig korlátozott teremtő ereje. Vonatkozik ez a fantasztikus regényekre is. Azonban ezekben az írott formákban a fantázia által teremtett elemeket a szó nagyon halványan és kevéssé .egyértelműen közvetíti el az olvasó fantáziájához. Ellenben a film a maga fotografikus technikájával ezt a közvetítést konkrét, optikai vizualitással valósítja meg és ezzel valami olyan hatást teremt, amelyben, paradoxiának már valamelyes árnyéka lappang: a fantázia tartalma fizikai kézzelfoghatósággal jelenik meg, érzékivé válik valami, ami születésében és hatásában tisztán spirituális, megelevenedik, láthatóvá válik a képzelet és az álom, valósággá lesz a mese. Az, hogy ezek a paradoxiák

megcsillanhatnak a mesefilm mélyében, az már azt jelzi, hogy technikailag is megvalósult a paradoxon: valóban a kinematográfgép lencséje, amely látszólag a legobjektívebb szemlélője az optikai valóságnak, a fantázia tartalmát is rá tudja rögzíteni a filmszalagra. Ne csak átvitt értelemben vegyük ezt és ne csak arra gondoljunk, hogy minden, ami a valóságot művészi szándékossággal elváltoztatja, már a fantázia teremtő erejét viszi abba a valóságelembe. A fantáziatartalom lefotografálhatóságát sokkal konkrétebben, sokkal kézzelfoghatóbban kell érteni.

Reproduktív technikája a valóságnak olyan elváltoztatását teszi lehetővé a filmjáték számára, amelyhez hasonlót semmi más művészetben találni nem lehet. A többi művészetben, gondoljunk elsősorban a festészetre vagy a színpadra, a valóság elváltoztatásá ugyanolyan mértékben gyengíti a valóság illúzióját. A filmjáték ellenben azokkal a módszerekkel, amelyeket általában véve filmtrükköknek neveznek, úgy avatkozik a valóságba, hogy az elemek továbbra is megtartják valóságillúziójukat. Azzal a csodával, hogy a kinematográfia a folyton változó eleven élet mozgását az élettelen merev filmszalagna rögzítette, megszületett egy másik csodálatos lehetőség is, az, hogy a mozgás és az élet minden vizuális megnyilvánulását a fotográfiai laboratóriumban elváltoztassuk. Természetesen nem minden filmtrükk szolgálja ezt a célt. Nagy részük csak arra szolgál, hogy egyszerűbben, könnyebben, olcsóbban felvehetőbbé tegyen jeleneteket. Ilyenek elsősorban a kis modellekről fotografált jelenetek, vonatösszeütközések, hajóelsüllyedések és hasonlók és

főként azok, amelyeken a kulisszák csak megtévesztésül szerepelnek. Mindezek el akarják rejteni a valóság megváltoztatását, tehát ezek az esetek szempontunkból nem érdekelnek bennünket. Mert ha a kalandorfilm hőse hason fekve mászik a földre fektetett kulisszákon, de fölülrőlfotografált képe a moziban ülőknek azt az illúziót kelti, mintha egy ötemeletes ház falán kapaszkodna felfelé, az végeredményében éppen olyan valóság, mintha a színész valóban megcsinálta volna a veszedelmes produkciót. *A filmtrükkök között azok jelentenek stílusképző erőket, amelyek valóságon túl fekvő mozzanatokat valószerűen tüntetve fel, csodás elemeket produkálnak.*

Ez a meghatározás burkoltan, de mélyen rámutat arra is, hogy a filmregény és az igazi mesefilm között a fantasztikus film jelenti az átmenetet. Egyszerűen azért, mert a fantasztikus film nem akarja elhitetni azt, hpgy válóságontúli elemei valóságok, hanem elárulja azoknak fantáziaszerűségét. Már pedig a csoda annál a paradoxonnál kezdődik, amelyben a természetlölötti a természet részének látszik. Ha egy filmjátékban összekopírozás vagy más filmtrükk segítségével megjelenik a halott a felizgatott fantáziájú élő előtt, akkor a halottnak vizuális, tényleges megjelenése valóságon túl levő elemet jelent ugyan, csodaszerűségét azonban elveszi az a beállítás, hogy ez csak egy fantáziakép. A csodát pedig, ha pillanatnyilag is, de el kell hinnünk. Az indokoló beállítás éppen ezt az elhihetőséget semmisíti meg. Ugyanebből az okból lebegnek az álomként beállított filmek is a regényszerű realizmus és a meseszerű irrealizmus között. Itt tehát azt a látszólagos ellenmon-

dást kell leszögeznünk, hogy a valóságtól való teljes elszabadulás csak akkor teremthető meg, ha szintézist alkotunk realitásból és irrealitásból. Mert a valóság teljes elhagyása pusztán fantázia-játékot ad, míg a valóságba beállított képtelenség, a csoda, ezen is túl halad.

Mindig a csodás elem reprezentálja tehát azt a tényezőt, amely a realitásnak ellenpontját jelenti és ezért a csodás elemekre épített* mesefilm az, amely lezárja a film játéknak a filmdrámával kezdődő azt a sorát, amelyet a realizmustól való folytonos távolodás mértéke szerint állítunk fel. Ebben a tekintetben a mesefilm távolabb áll a realisztikus filmregénytől, mint a fantasztikus és álomfilm, azonban az eszközök korlátlan szabadsága és a motívumkincs gazdagsága tekintetében nincs különbség a három változat között. Mivel azotoban a mesefilm az, amely motivációjában naturális és supranaturális elemeket egyesít, ő tudja legjobban felhasználni azokat a filmtrükköket, amelyeknek lényege éppen abban áll, hogy a valóságot nem valóságossá teszik, illetve a nem valóságosat valóságillúzióként állítják a nézők elé. Ha valaki önmagával kettesben szerepel egy szobában, ha a varázsló a falon keresztül távozik el, ha a tenger vize ketté válik, ha a hamelni patkányfogó fuvoíaszavára patkányok ezrei indülniak el, ha az ördög a levegőben repül és leszáll a kéményen, ha a lusták országában; sült galambok röpködnek, ha a gólem haragvó prófétákat, pusztító veszedelmeket idéz föl: ezeknek mindnek a megjelenési formája realisztikus, nem a képzelet víziója, hanem. valóságként, hat, de bennük nem realisztikus, hanem transzcendens erők élnek, és

működnek! Technikai létrehívásuknak az a lényege, hogy különálló realisztikus motívumokat laboratóriumi úton, többnyire összekopírozással egyesítenek és így éppen az egyesítés adja meg irrealisztikus, meseszerű hatóerejüket.

És hogy az igazi mesehatást mennyire fokozza az a körülmény, hogy a motívumok egyszerre valóságosak és nem valóságosak, azt negatív esetekből lehet bizonyítani legjobban. Az olyan filmek, ahol az elemek is el vaunak stilizálva, expresszionisztikus vagy más stílusban, mint azt Robert Wiene Caligari vagy Paul Leni Panoptikum c. filmje mutatta, ott fokozódik ugyan az élettől eltávolodás fantasztikuma, azonban az elemek elstilizálása miatt a mesének hitele, minden természetfölöttiségben is valóságillúziót kereső tendenciája bukik meg. Elemeiben és hatásájban csak fantasztikus, de nem csodás is egyúttal. Érezhette ezt a két rendező is és ezért akarta Wiene az egész sujet-t mint egy őrültnek, Leni pedig mint egy költőnek fantáziálását beállítani. Ezzel a beállítással azután ádozatul esett a meseszerűség, viszont indokolást kapott az elemek elstilizálása.

Le kell vonni mindezekből a következményeket még akkor is, ha ezek paradoxonhoz vezetnek: *a filmjáték legteljesebben; és legszabadabban nem a feális, hanem az irreális szuggesztiókat tudja megvalósítani még pedig legoriginálisabban és leghatásosabban úgy, ha megtartva a vizuális elemek naturalizmusát, azokat egymással absztrakt vonatkozásokba kapcsolja.* Naturális elemek absztrakt vonatkozásokba hozásához, más szóval *csodás motívumok* teremtéséhez a filmtechnikának nem is kell külön trükkökhöz folya-

modni. Maga az egész filmtechnika a maga határtalan mozgékonyságával a lehetőségek bőségét kínálja a meseszerűség pompásnál pompásabb megvalósítására. Módszereinek ilyen irányú alaplehetőségeit néhány irányba oszthatjuk. *A film idő-, cselekmény- és mozgáskoncentráló, minden lényegtelent pillanatokra rövidítő genetikus szemléltetésében nem nehéz felismerni a mesék mérföldjáró csizmáját.* A mozgó színtér lehetősége is ennek a mozgás- és életgyorsításnak a szuggesztióját fokozza. A filmnek azonban még arra sincs szüksége, hogy ha koncentráltan is, de megtartsa a mozgás egymásutáni fázisai között a folytonossági kapcsolatot. A másodperc törtrészei alatt átugorhatja a legnagyobb tér- és időtávolságot, hogy ezzel legyőzze a mozgás minden akadályát. *A filmjáték bármely idő- és tértávolságot egy szempillantás alatt keresztülugrik és így benne a mesebeli varázsgyűrű ereje kel új életre: hipp-hopp ott legyek, ahol akarok!* Be nemcsak ez valósul meg a filmen, hanem bizonyos tekintetben a fordítottja is: az ember megváltoztathatja egy pillanat alatt tér- és időbeli helyzetét, viszont ugyanabban a térben és időben, alakjában is elváltozhat. Ügyes összekopírozás, átúsztatás vagy csak egy egyszerű képugrás és az alak változott külsővel vagy akár személyében kicserélve is megjelenhetik. *A filmen bármit el lehet változtatni, bármit kicserélni a valószerűség teljes illúziója mellett és ebben egy új mesemotívumnak, a varázs sapkának analógiája mutatkozik meg.* A filmjátékniak ez a csodáseleme fel tud mutatni ősöket, akik ügyetlenül, valószerűtlenül és primitívül egészen hasonló hatásokra törekedtek: a görög színpad isteneket meg-

jelenítő machinájától kezdve a későbbi színpadok süllyesztő berendezéséig· mind ugyanezt akarta. Ehhez a mindent elváltoztatni tudó varázssapka-erőhöz igen közel esik egy másik, amely egyszerűen abban áll, hogy a film bármit egy pillanat alatt képes elénkvarázsolni. *A filmnek bármit szetnünk elé varázsló képessége teljes azonosságot mutat a mesék »terülj-terülj asztalkám«.-motívumával és hasonló megjelenítő varázserőkkel.* A bűvös gyűrű hatalma, amelynek forgatása minden kívánságot teljesít, csodálatos kerteket, mesebeli várakat idéz körénk, szintén ott lappang a filmtechnikában. Általában alig van vizuálisan megjelenő mesemotívum vagy bármely más csodás elem, amelynek megvalósítása készen ne állana a film játék lehetőségeiben. Nemcsak az idő és tér korlátait töri azonban szét a filmnek a reproduktivitásban és laboratóriumi alakíthatóságából származó ereje, hanem szinte túltesz minden, amit akar, még az anyag fizikai törvényein is. *Nincs az a mesebeli csodapapucs, amely könynyebben emelné az alakokat a levegőbe, semmisítette meg a föld vonzóerejét, mint a film. És* mégis hiába a csoldás motívumok és meseeszközök bármely gazdagsága, a filmjáték alig élte és alig teljesítette ki a belőlük fakadó és fakasztható meselehetőségeket. Amit ezen a téren eddig a film produkált, az alig volt több, mint a már meglévő, irodalmilag készen kapott népi és egyéb mesekoncepciók megfilmesítése, jól vagy kevésbé jól. És az első felületes pillantás azt mondja, hogy minden kínálkozó pompás lehetőség ellenére sem született meg a filmen az új mese, amely korszerűen fakad a modern életből és amelynek hősei szim-

bolikus absztrakciókban testesítenének meg új embertípusokat. Egy második mélyebb pillantás azonban meghazudtolja az első tagadását és a filmjátéknák egy olyan műformájában mutatja meg a modern mesét, amelyre ilyen értelemben talán kevesen gondoltak eddig: *a burleszkben.*

4. A burleszk.

Nagyon határozott különbséget kell tenni a filmvígjáték és a burleszk között. A filmvígjáték a filmtragédiával együtt a filmdráma egyik variánsa, amelyet éppen úgy, mint a filmtragédiát, a valószerűségre és realizmusra való törekvés jellemez. Nincs lényegi különbség, amely nagyobb mértékben elválasztaná a filmtragédiától. Más benne az egyén sorsbeállítása, más természetűek a társadalommal való összeütközései és egészen más a büntetess is, amely a közösségből egy percre kitagadó nevetésben éri a komédiái hőst. Formailag, szerkezetileg sincs Sok különbség a filmdráma két változata között. A filmvígjáték is választhatja a filmszerűbb, genetikus formát, amely átmenetekkel a vidám filmregényhez vezethet, vagy választhatja a színpadi vígjátékhoz közelebb álló csomópontos formát is. Ez az utóbbi választás meglehetősen gyakori, gyakoribb, mint a filmtragédiánál, egyszerűen azért, mert a vígjáték nagyon szereti a meglepetéseket, fordulatokban és látszólag véletlenül teremtődő szituációkban. Ezekre pedig kitűnő alkalom az egy jelenetbe, egy csomópontba vezetett, egyébként parallel haladó történetrészkomplexum. A filmvígjáték és filmtragédia között nem elvi, de gyakorlati különbség

csak egy van: a komédiai sorsbeálíítás motivációja általánosabb és közösebb értelmű, mint a tragédiáé, nem szorul logikai és etikai interpretációra és ezért a filmvígjáték éppen alapproblémáját könnyebben érzékeltetni tudja felírás-kommentárok nélkül. A film játék abszolút volta tehát a vígjátékban könnyebben megvalósítható-nak látszik, mint a tragédiában. Éppen erre vezethető vissfca talán az is, hogy a filmvígjátékban, hasonlóan a filmregényhez, a filmtragédiához viszonyítva olyan kevés stílusképző elem bukkant fel, amihez kétségtelenül hozzájárult, hogy érzés-kivetítő szuggesztió is kisebb szerepet játszik a vígjátékban, mint a tragédiában.

Ezek között a különbségek és hasonlóságok, direkt vagy indirekt jellemző tulajdonságok között legjobban a realizmust és a valószerűséget kell hangsúlyozni, mért ez az ugyan, amiben a filmvígjáték közösséget tart a filmtragédiával és filmregénnyel, de egyúttal ugyancsak ez, ami viszont a burleszktől élesen elválasztja. *Mert a burleszk éppen ott kezdődik, ahol a sujet, a motiváció, „az alakok beállítása kezd elszakadni a fealizmüstól.* Azonban a realizmustól és a valószerűségtől való ez az elszakadás sokkal különösebb módon és sokkal különösebb hatással megy végbe, mint a filmjáték összes, eddig tárgyalt típusidxmáiban. Méa leginkább a mesefilm az, amelyhez a legerősebb rokonsági kapcsolatok kötik a burleszket, különösen ebben a tekintetben, a realizmushoz való viszonyában. A mesefilm csodás elemeinek mindig egy belső és külső paradoxonon kell alapulniok: nem valóság valóságként beállítva, naturális motívum nem naturális viszonylatokba kapcsolva. A bur-

leszk hasonlóképpen *egy belső és* külső paradoxonra van építve, azonban egészen:Bftás természetűre. A burleszk nem akarja elhitetni a naturális környezetbe beállított szupranaturális elemet, hanem leplezetlenül kihangsúlyozza lényegét alkotó ellentmondásait. *A filmburleszk legmélyebb hatása nem abban rejtőzik, hogy a komédiái elemeket abszurdumig fokozza, hanem abban, hogy reális, valószerű miliőben irreális, valószerűtlen cselekményt állít be.* A mesefilm a reális és irreális tényezőket úgy egyesíti, hogy ellentétüket felolvasztja., és eltünteti a csodákkal ható meseszerűségberi, a burleszk ellenben mindig arra törekszik, hogy ez az egyesítés sohase váljon harmonikus egybeolvadássá, hanem ellentmondásai élesen és disszonánsán az előtérben maradjanak. A mesefilmnek meg kell tartani a kellő egyensúlyi arányt naturálisság és absztraktság között, mert amint láttuk, ha az elemek is absztraktak, akkor a csodás mesehatás megszűnik és a játékból fantasztikum lesz. Még nagyobb veszély fenyegeti hasonló esetben a burleszket. Mert ha a miliő, amelyben az irreális játék folyik, hasonlóan irreálissá válik, akkor eltűnvén a tényezők (közötti ellentmondás, amely a varázslatos burleszkhatás fundamentuma, burleszkből fantasztikus álomszerű komédia lesz. Mindennapi élet mindennapi színterei: ezek a íilmburleszk legalkalmasabb miliői. Nagyvárosi uccák részletei, vonatok, villámlok belseje, hotelek, éttermek, bárok, üzletek, lakások interieurjei. Minden, ami megszokott, reális és köznapi, hogy annál pregnánsabban kiemeljék a játéknak és általában: az emberek mozgásának elstilizáltságát, furcsaságát és irrealitását. Hogy a miliő rea-

lizmusának melyek az előfeltételei és milyenek a példái, az bővebb megmutatást nem igényel; annál inkább megvilágításra szorul azonban, hogy a burleszk értelmezésében mit jelent a játék és a cselekmény irrealitása. Néhány példa sejtetni fogja e szó aktuális tartalmát, — előrebocsátva, hogy a példáik mindegyike az irrealitás két fokozatának valamelyikét mutatják: az egyikben a reális játékmptívum valami módon elváltoztatva valószínűtlenségig torzul, a másikban; pedig a valósághoz viszonyítva abszurdumként jelenik meg. Legegyszerűbb és leggyakoribb eset: üldözési jelenet nagyvárosi uccákon keresztül. Kocsik, autók, járókelők normális sebességgel mozognak ellenben az egymást üldözők szinte nem is futnak, hanem cikázó gyorsasággal röppennek. Itt tehát a sebesség valószínűtlen nagysága az, amely a hatás irrealitását jelenti. Sokszor előfordul a fordítottja, is: az alakok hihetetlen lassúsággal, szinte a levegőben hólyagokként lebegve kergetik egymást álomszerűen és kísértetiesen, de a legrealisztikusabb környezetben és megvilágítással. A lassítás és gyorsítás mindenféle változata és alkalmazása mintapéldái a realitás irrealitásig való torzításának. A mozgásirány niegfordítás ezeknél többet, abszurditásokat jelenít meg. A burleszkhős öngyilkos szándékkal egy folyóba ugrik, a folyó fenekén azonban meggondolja magát és ugyanolyan ívvel, ahogy beugrott, visszaszökken a partra. Vagy hasonló visszaugrást a véletlenül tengerbe zuhant autó is produkálhat.

Három alapformát kaptunk így a mozgások irreális elváltoztatásával. Lassítás, gyorsítás és megfordítás egyúttal a főként burleszkekben hasz-

nált filmtrükkök három alapmódszerét is jelentik, amelyek a gyakorlatban természetesen egymással vagy más természetű trükkökkel összekötve számtalan variációban" bukkannak fel. Technikai alapjuk rendkívül egyszerű: a gyorsítást lassúbb, a lassítást gyorsabb, a megfordítást pedig ellenkező, irányú fogantyúforgatással, kurblizással fotografálják, a moziban ellenben normális sebességgel reprodukálják. A többi burleszk-trükk a legkülönbözőbb technikai eljárással valósul meg: különböző dolgoknak közös filmszalagra való felvétele, egymásrakopírozás és retusálás és szereplőknek időnként élettelen modellekkel való kicserélése. A retusálást viszont kétféleképpen alkalmazzák s hogy belevigyenek valamit a filmbe, ami a valóságban nem volt meg, a másik, hogy eltüntessék azokat a gépezeti és egyéb technikai beavatkozákat, amelyek segítségével a jelenetet létrehozták. Azt előzőre a legjellegzetesebb példa, amikor a burleszk-hős ki akar zuhanni a felhőkarcoló ablakából és rémületében szemöldökei a homloka tetejére szaladnak, megperdülnek, majd visszaülnek a helyükre. A kiretusálás leggyakoribb esete, amikor eltávolítják a filmképről a kötelek vagy drótok képét, amelyek a személyeket vagy esetleg a tárgyakat a levegőben mozgatták.

Igen sok esetben a különböző trükkmódszerek összetett kombinációi teszik lehetővé az élet valószínűtlenné vagy abszurddá alakítását. Kitűnő példa: Ham mint fogorvos. A legváltozatosabb trükkmódszerek felbukkannak benne, keverve olyan motívumokkal, amelyekben a film normális technikai eszközei teszik lehetővé az irreális hatást és olyanokkal, amelyek egyszerűen csak a

színészi játék eltorzítását vagy vagy képtelen beállítását jelentik. 1. Beereszti a betegeket sorban a rendelőbe. Az ő komikus mozdulatai, a türelmetlenül tolongó fogfájós betegek valószínűtlen nagy tömege még csak egyszerűen vígjátéki játékstilizálás. 2. A székbe belekényszerített betegnek egy félméteres harapófogóval próbálja kihúzni a fogát, közben egyik talpát a beteg mellének feszítve. A vígjátéki hatás továbbfokozása a valószínűtlenség irányában. 3. Sikertelen kihúzási kísérletek után egy hosszú drót egyik végét köti a beteg fogára, majd egy ketrecből egy oroszlánt enged ki. Az előző hatás továbbfokozása. 4. A megrémült beteg kiugrik a hatodik emeleti ablakon. Ennek hatása a film képugrásán alapszik. A szereplő földszinti ablakból ugrik ki; miután azonban a következő pillanatban az uccáról látjuk a házfalat lefelé zuhanó alakkal, az a hitünk, hogy az ugrás a hatodik emeletről történt. 5. Az alak zuhan lefelé, míg elfogy a drót, és ő a fogán csüngve két emeletnyi magasságban megáll. Ennek a megoldása kétféle: vagy baba van a szereplő helyén, vagy pedig a derekán és a fogán kötve eresztik alá lassan, azonban gyorsítva veszik fel és a derekára kötött kötelet kiretusálják. 6. A fogorvos néhány vendég segítségével felhúzza két-három emeletnyit a beteget, majd hirtelen visszaejtik. A fog kijön és a beteg lezuhan az uccára egy virágágy közepébe. Ugyanazok a fogások, mint az előbb, amelyeknek a hatásához azonban hozzájárul egy rendkívül mély komikai motívum: mintha csak a fájó fog kihúzása volna fontos, még a beteg élete árán is. Ad absurdum vitt megvalósítása ennek a mondásnak: az operáció kitűnően

sikerült, de a beteg meghalt. 7. A beteg boldog vigyorgással ül a virágágy közepén, mert megszabadult fájó fogától. Maga ez a fordulat önmagában valószínűtlen, megvalósítása pedig egy egyszerű képugrás eredménye.

Számtalan trükkmetódus egyesül a továbbiakban. 8. A fogorvos a következő beteget felfekteti és gázzal akarja érzésteleníteni, a gázcsapot nyitva felejti, a beteg felfúvódik és a plafonig emelkedik. A szereplő helyett vagy baba van, vagy kötéllel húzzák fel és a kötelet kiretusálják. 9. A beteg a plafonon ide-oda mászkál a maga eleven valóságában. A fogorvos egy partvissal akarja lehúzni. Itt a beteg a padlón mászkált, de a padló a mennyezetet imitálta,, festéssel és felfelé meredő csillárral, és az egész jelenet felülről volt fotografálva. 10. A felfúvódott beteget a léghuzat a nyitott ablakon kisodorja. Baba. 11. Repül az uccák és házak fölött. *Két* képből van összekopírozva. Az egyik az elvonuló uccák és házsorok, a másik a kis magasságban kötélen úsztatott szereplő kiretusált kötéllel. A továbbiakban is az eddigi trükkkombinációk szerepelnek: a fogorvos autón utánarobog az elszabadult betegnek, aki mint kis Zeppelin bolyong a házak fölött, egy folyóparton utólérte, lasszót dob fel rá, azonban ő is kiemelődik az autóból és együtt repül betegével, az felül, ő alatta a kötél végébe kapaszkodva, amíg végre kedvező széllel visszaérnek a rendelő ablakához és berepülnek rajta.

És ez a burleszkrészlet elsősorban azt mutatja be, hogy a filmtrükköknek milyen fontos szerepük van a burleszkhatás megteremtésében. Mert a trükk nem úgy változtatja el a vizuális valóságot hogy

képzőművészeti, képszerű értelemben elstilizálja, hanem hogy megjelenésében meg is tartja a valóságot, meg nem is és így legteljesebben kielégíti a burleszkhatás paradox követelményét: natura és absztrakció, realitás és irrealitás összeolvasztását. Azonkívül ez az idézett és elemzett részlet a hatáselemeken túl az összhatásban is megmutatja ennek[4] az alapvetően jellegzetes parodoxonnak a megvalósulását. Ha végiggondoljuk a fogorvosjelenetet vagy bármely más burleszket, megfigyelhetünk bennük egy niagyon erős fokonságot az álmokkal. *A képtelenségek, az irreális, valószínűtlen motívumok és fordulatok mint a legmaguktól-értetödöbb, leghelyénvalóbb, legtermészetesebb motívumok és fordulatok bukkannak fel.* Mintha nem is kellene soha meglepődni rajtuk, mintha valóságként hitetnék el magukat. Ha azonban ez az álomhatás egységes és teljes lenne, akkor éppen a burleszk paradox alaphatása semmisülne meg. Az álomszerűséggel szemben azonban alakokban és miliőkben a valóság élesen és tisztán megjelenő konkrét realitása áll, egymásután kapcsolódó történéslogikával, nem pedig az álmok elmosódott, fantomszerű, elfolyó, egymásutániságában zavaros, összeolvadó, kuszált logikátlansággal.

Súlyos és materiális, de ugyanakkor súlytalan és megfoghatatlan a filmburleszk egész világa. Álom és valóság, élet és képzelet egyszerre, csupa ellentmondás és disszonancia, költött mese, de egyszersmind a mi életünk szörnyen groteszk paródiája is. Szabad fantáziálás az élettel, játék a valóság elemeivel, játék a szó legprimérebb értelmében. Groteszk komédia önmagában, korlátlan megvalósítási lehetőségeivel együtt, és ugyanakkor

fejtetőre állított paródiája, torzítótükre a modern életnek és a modern embernek is. Képszerű megvalósítása a képtelennek és kicsúfolása mindennek, ami elmerevedés, elmechanizálódás, életben vagy élettelenedés szavakban: a frázis. Megmutatja, hogy mi volna akkor, ha csakugyan valósággá válnának közszólamok, elcsépelt metaforák, elfakult beszédfordulatok. Égnek áll a haja, fehér lesz mint a fal, földbe gyökeredzik a lába, hanyatt esik a csodálkozástól és száz más hasonló frázis bukkant már fel megvalósítva a burleszkben, hogy illusztrálják a komolyan vett közhely életrekeltésének fantasztikus komikumát és fokozzák a burleszkhatás paradoxiáját.

Nincs nagyobb tévedés, mint a burleszket valami külsőségesnek, valami alacsonyrendűnek tartani és tanáros nagyképűséggel harmadik esztétikai helyre degradálni a »jellemvígjáték« és a »helyzetvígjáték« mögé. A fantáziának olyan, belső életét, az életnek valami olyan tragikomikuS mechanizmusát mutatja még, ennek à megkutatásnak minden mély szimbólumával, amelynél különb erejűt a régi vígjátékok között sem lehet találni. Legkülsőbb és legmechanikusabb, de ugyanakkor! a legmélyebbre Inutató: a filmburleszknek ez is egyik pompás paradoxiája. Belülről kifelé mutatja meg az életet és indiszkrétül elárulja a fantázia rejtett munkáját. Minél egy szerűbb a példa, annál jobb. Zigoto megrémül valami kis állatkától és menekül előle: faodúkba, hordókba, heverő kanáliscsövekbe bújik előle. Az állat mindig utána, de percről-percre nagyobb lesz és félelmesebb. Végül a rohanás közben izgatottan vissza-visszatekintgető Zigotónak egy hatalmas

medve lohol a nyomában. Fokozódik egy érzés, a rémület érzése a fantáziátlan, de ez nem .szubjektív játékmotívumokban jut kifejezésre, hanem úgy. hogy a fantázia látomása kivetítődik és egyúttal konkréten megvalósul a valóságban.

Ezeknek a belső dolgoknak külső megmutatása — hiszen általánosságban minden, művészetnek ez a feladata — paradox formájával kapja meg a maga jellegzetességét a burleszkben. Amennyiben alkateleme lehet a burleszk-realitást és irrealitást paradox vegyületben egyesítő pszichológiai módszernek. A fantázia kiélésének egy másik lehetősége az, amely a paradox lényeg és paradox forma mellett a másik karakterisztikumát adja a burleszkhatásnak. *A burleszkben olyan kiélési lehetőségek adódnak, amelyek a filmjátéknak ezt a típusát játékká teszik, a szónak nemcsak drámai, hanem eredeti, gyermeki értelmében is.*

Minden, ami a kultúrember cselekvési és mozgási vágyaiban mélyen a tudat alá rejtve él. mindaz az infantilis és ősemberi, ősösztöni ösztön, amit a társadalmi korlátok, az állam törvényei, a társadalom előítéletei, konvenciói, morális és illemszabálya lefojtva tart, az a legszabadabb, legkorlátlanabb kirobbanással kap kiélési lehetőséget a burleszkben, a burleszk cselekvési és dinamikai lehetőségeiben. A burleszkhős számára megszűnnek a nehézkedés, a tehetetlenség és a többi fizikai törvények és éppen úgy megszűnnek a társadalmi törvények és ezernyi korlátozások is. *A burleszkben nemcsak a fantázia szabadul el a realitás bilincseiből, hanem a vágyak is szabad utat törnek korlátjaikon keresztül: a közönségnek ebbe a kiélési felszabadulásba való belehelyezése*

a burleszkhatás második, de a paradoxhatással egyforma jelentőségű gyökere. A burleszkhős számára és burleszkhős-átélő néző számára megszűnnek a lehetetlenségek és ezzel tömegpszichológiailag hallatlanul nagyjelentőségű felszabadulással feltűnik a burleszk életmegmutatásának másik öldala is: *a burleszk ugyanakkor, amikor megmutatja a modern élet elmechanizálódottságát, eluniformizálódását és számtalan lehetőségeiben is erős korlátozottságát, ugyanakkor alkalmat ad a nézőnek arra, hogy legalább fantáziaátélésben áttörhesse mindezeket a korlátokat és a civilizáció embere kiélhesse a primitív embernek szívében maradt, kielégületlen spontán ösztöneit is.*

Vannak ezek között a spontán ösztönök között olyanok, amelyek a gyerekkor ki nem élt játék és cselekvési vágyaiból táplálkoznak. Azok a folytonos rohanások, kifogyhatatlan üldözések, amelyek alig hiányoznak burleszkből és amelyek megunhatatlanul kellenek a nézőknek: a társadalmi szabályoknak szabad felborítása, kezdve az üccai közlekedési szabályoktól, folytatva az illem és végezve az állami törvényeken, zegzugosan, tiltott sebességgel rohanni autón vagy motorbiciklin, ablakból autóba, autóból vonatba, vonatból folyóba ugrani, autóval keresztülrohanni egy házon vagy másik autón, uccán loholni, mindenkit elgáncsolni, felborítani, üldöző tömeget lavinaszerűen növelni: mindez és még millió egyéb, mint ilyen kiélési lehetőség. És éppen mert kiélési lehetőséget ad, kell megtartania zavartalan és korlátlan lefolyását: százszor lepottyanhat vízbeeshet, felrobbanhat, autó alá fekhet, mindent csinálhat mindent csinálhatnak vele, mégis örökké sértetlen marad,

mégis tovább folytathatja a cselekvések, az irrealitássá túlzott vagy ad absurdum vitt játékmotívumok alakítását és átéletését. Az élet akadálytalan és az élet határtalan, ha elesünk, talpra ugrunk: ezt az optimista alapérzést szuggerálja a filmburleszk. Éhez a gyertíieki kiéléshez és éhez a szuggesztióhoz hozzájárulnak az egyéni kiélési vágyak fantáziában váló teljesülései is. Ez a kiélés azonban nemcsak a burleszk adománya, hanem általában a filmjátéké, különösképpen a filmregényé. Megnyitja az egyéni élet börtönét és feltárja a széles nagyvilág kapuját, életet hazudik a köznapi élet szűk robotjába skatulyázott aligélőnek. A burleszk még tovább megy: azzal, hogy irreálisan, tehát nem a köznapi élet véres komolyságával állítja be a dolgokat, a kis senki embernek feloldja minden gátlását, gyávaságát, zsenírozottságát, hemmungjait, hogy fantáziában mindezektől mentes, skrupulusoktól szabadult életet élő lénnyé váljék.

Áldás-e a burleszknek ez a felszabadító hatása, erre az egyén szempontjából igennel, mélyebb és messzebb társadalmi szempontból kétkedéssel kell felelnünk. Mert a filmburleszk levezeti a feszülő vágyakat, feloldja az igényeket, leszelidíti a követelő kielégületlenséget, tehát mindazokat az .erőkei, amelyek az egyén számára, lehetnek nyömasztóak, azonban a társadalmi evolúció nagyfontosságú mozgató energiáit jelentik. Ezeknek másirányú levezetése szociálisan reakciós hatású tehát: ez van a burleszk mérlegének másik serpenyőjében. Hogy tartalmilag a jövő felé fejlődésben pozitívumokat nem tud adni, azt bizonyítani sem kell. Érdekesen vág ide Chaplinnek, a bur-

leszk legfőbb kialakítójának nyilatkozata: »Éreztem, hogy akármennyire agyondicsérik is művészetemet, a burleszk nem az igazi. Nem az igazi, mert az emberi lélek mélységeihez semmi köze, az emberi élet problémáit nem érinti, és különösen most, amikor az egész világon százezrek és milliók a legrettenetesebb kétségekkel küzdenek, a filmnek, mint a legkollektívebb művészetnek, bele kell kapcsolódnia ebbe a küzdelembe és irányt kell mutatnia az embereknek. Bátorítani, biztatni, vigasztalni kell őket, hogy nem hiábavaló a küzdelmük, nem fölösleges a szenvedésük, nem üres erőfeszítés, amit tesznek, hanem érdemes élni.«

Rendkívül érdekesek Chaplinnek ezek a kijelentései. »Az emberi lélek mélységeihez semmi köze«: ez az a passzus, amiben nincs igaza a nagy burleszkhősnek. Az individuális lélek érzelmi kifejezéseinek csakugyan nem sok teret ad a burleszk, azonban az emberi lélek mélységeit éppen abban a kollektív tükörben, az élet és a lélek mechanizmusának groteszk szintézisében mutatja meg, amelyben mindnyájan legmélyebben benne vagyunk. Viszont az, hogy a burleszk nem tesz semmit a jövő felé fejlődő új világkép és világérzés fejlesztésére, az éppen annyira igaz és bizonyos. A filmburleszk az elképzelhető legkorszerűbb művészi megnyilatkozás, hatalmas parallel jelenség azzal, amit dadaizmusnak nevez-nek * mindennek megtagadása, kicsúfolása, az élet értelmetlenségének és formátlanságának abszurdumig vitt megmutatása. De a mai élet anarchiáját, elévült és elkorhadt életideáljainak mélyig menő hazugságait, illúzióinak hallatlan ürességét, dinamizmusának merev elgépiesedését — nincs

semmi, ami oly élesen és oly kíméletlenül meg tudná érzékeltetni, mint a burleszk.

Szánalom és szimpátia nincs benne, objektív és kegyetlen, de gonosz, kaján fintorában mégis van valami idealizmus és alakjaiban valiami furcsa, groteszk skálán megjelennek a hősiesség Összes attribútumai. Különös korunknak különös hősei ezek a burleszkfigurák, akik a másik végponton testesítik meg a huszadik század emberideálját. Az egyik végpontot a kalandorfilmek hőse jelenti, az a romantikus pózokban elstilizált és fölmagasztalt figura, aki maga a megtestesült akció és cselekvés, akinek pompásak az izmai és az idegei, esze és szíve mindig helyén van, aki diadalmas» fölényes ura a modern élet nagystílű anarchiájának. Szimbóluma az új civilizáció féktelen szabad versenyében magát mindenütt feltaláló életrevalóságnak és szkepszisnélküli életakarásnak. Mit jelent a másik ponton a burleszkhős? ugyanezt groteszkebb, groteszkségében mélyebb transzponálásban.

Ezekben a burleszkhősökben csodálatos egyöntetűséggel és egyértelműséggel jelenik meg ugyanaz a karakter és ugyanaz a lelki mechanizmus. Az ősöktől, Palitól és Duci bácsitól kezdve a maiakig, akiket elsősorban Chaplin, utána Ham, Patty, Zigoto, Harold Lloyd, Fix és Fox és a többiek reprezentálnak, valamennyien egy alakot keltenek életre különböző varációban. Ez àz álak éppen úgy paradox,.éppen úgy ellentétekből van összegyúrva, mint maga a filmburleszk. *A burleszkhősök inkarnációi a hihetetlen ügyességű ügyefogyottságnak, a legszemfülesebb, legéletrevalóbb élhetetlenségnek, a csodálatos találékony-*

ságú gyámoltalanságnak és hasonlóan ellentmondó tulajdonságok különös szintézisének.

Gurulnak mint a labda, pattannak „mint a rúgó, mégis a bárgyúságot mímelik, mindig csak csetlenek-botlanak, de valami ördöngös fürgeséggel és elevenséggel. Ellentmondásokból összetett lényük csak fokozza annak a szimbólumnak az erejét, amelyet kifejeznek a Harry Piel-ek és a többi kalandorhősök komikus pandanja gyanánt: élnek a jég- hátán is, fölényes humorú szemlélői és egyben cselekvő részesei a mai civilizáció külső és belső anarchiájának. És amikor ők ezt elmeehanizálódva jelentik, ugyanakkor játékuk is az élet elgépiesedett formáit persziflálják fejtetőre állított formában. Az az alapforma, amely majdnem mindegyik burleszk részeként, igen sokszor gerinceként megtalálható, éppen az életnek ezt az elgépiesedését reprezentálja. A burleszkhős meglök, megrúg vagy eltaszít egy embert, az továbbadja ezt a lökést, az megint magával ránt másokat, hogy végül a rohanók, üldözők, verekedők lavinája keletkezzen. Mint a babák közé ugró kugligolyó, amely ledönt egyet a lábáról, hogy az a lökést továbbadva rakásra döntse a többit is; *A tömeglélek mechanizmusát adja tehát a burleszk, a társadalommá szervezett embertömeg laßt, pangó alapösztöneit, amelyet egy jelszó, egy iniciatív tett leküzdhetetlen tehetetlenségi erővel eluralkodó, vak lendületre indít, amelyet megállítani már többé nem lehet.* A pánikban, a tömegcselekvésekben, háborúindításokban megmozduló tömeglélek végzetszerűségét rejti magában a burleszk mint szimbolikus képet és ez a sorsszerűsége is olyan tényező, amely nagyban fokozza a bur-

leszknek dadaizmussal rokon korszerűségét, mély és szimbolikus aktualitását.

És a burleszk mindezt a tragikomikus mélységet a nevetés mámorító borába cseppentve adja. Akkor; a legpompásabb azonban, hja a nevetésnek fenekén mindig megőrzi ezt a tragikus cseppet. Hogy *az igazi burleszkfigura nem a könnyed vígjátéki alak, hanem tragikomikus hős,* azt éppen Chaplin tudta a legszebben megmutatni, akit filmen nagyon kevesen láttak még nevetni, mert ő megérezte annak hallatlanul gazdag és hálás hatáslehetőségeit, ha komikus játékát halálos, tréfát nem ismerő komolysággal viszi végbe. Fokozza ezzel is a komikus hatást mindig növelő ellentéteket és ugyanakkor megadja vele azt a finom kesernyés ízt; ami éppen tragikomikus életattitüdjeit emeli ki. Többek között ez is egyik oka annak, hogy az örökké vigyorgó Harold Lloyd-féle bürleszkfigurák hatóereje miért marad annyira alatta a Chaplin által reprezentált burleszkhősök komikai és pszichikai erejének.

Nyilvánvaló mindezekből a burleszknek nemcsak mélysége, hanem szimbólumként élet fölé emelkedő jelentősége is. Ez az éleiiölé emelkedés, irrealitásának és realitásának fantasztikus ellentmondása már önmagában is sok meseszerűséget ad a burleszknek. Ezt a meseszerűséget nagymértékben fokozza egy másik tényező, amelynek egyik megnyilvánulásáról már más kapcsolatban is szó volt. *A burleszkhős sérthetetlen, hogy ezzel a sérthetetlenségével is életen fölül álló meseszerűen szimbolikus voltát hangsúlyozza ki.* A burleszkhős zuhanhat emeletmagasságokból, gurulhat tízemeletnyi lépcsősorokat, labdázhatnak vele, ládába

zárva tengerbe dobhatják: semmi baja nem lesz. Ha agyonütik, groteszk fintorral feltámad; ha már alatta csak az autó váza rohan rongyokban lógó pneumatikkal, ő biztosan száguld tovább; ha bombával felrobbantják, a ruha is cafatokban csüng róla, — de ő ép marad. Tűz nem égeti, füst és víz nem fojtja, golyó nem gyilkolja: mint a mítoszok hősei, Achillesek és Siegfriedek, sebezhetetlen ő is. De nem mint e régi hősök, akik rettenthetetlenségükkel, bátorságukkal, mint mágikus erővel tartanak távol minden rontóv erőt, hanem *mint balga szentek,* akik bátrak, mert naivak és nem ismerik a veszedelmet. Amint a burleszk: fantasztikus irrealitásában rejlő meseszeruséget Chaplin formálta meg legteljesebben, úgy alakította ki ennek a szent naivitásnak, a tisztalelkű együgyűségnek mesterien tökéletes figuráját Buster Keaton, a skót filmkomikus.

Karikatúránál, képtelen szatíránál tehát sokkal, de sokkal többet jelent a filmburleszk. Hiszen ez a két típus, amelyet Chaplin és Keatön reprezentál, minden jelképes mélységén túl még valamit jelent: kiélésre juttat két olyan vágyat, amelyet a modern ember tudat alá fojtva takar. Chaplin felszabadítja a gátlásokat, feloldja a mai kor emberének gyakori baját, a cselekvéstől való beteges irtózást, és fantáziában nekiereszti a kockázatos, de szabad életnek. Keaton figurájában a koncentrált kiélési felszabadítás félrehárítja a folytonos szkepsziseket, a túlfejlett intellektualizmus akaratbénító kontrolljait és valami mitikusán tiszta és hatalmas erőt, naiv hitet és bizalmat jelent az élettel szemben

És ez a burleszk, amely ennyi mindent hozott,

többet a filmjáték valamennyi típusánál, annyira döntően új és karakterisztikus filmforma, hogy élesen válik el nemcsak a film többi műfajától, hanem, a filmvígjátéktól is, amellyel csak a hí|tás külsőségébenart rokonságot. A filmvígjáték reális drámai történés és egészében valószerű, a burleszk életen túl ment irrealitás és egészében meseszerű. Még képalkotási formájukban is eltérnek egymástól: a filmvígjáték, éppen úgy mint a filmtragédia, szerkezetében a drámai logika, képformájában, erős are- és gesztus játékánál fogva a second-planra van alapítva. A burleszk szerkezete, motívumkötése szabad, illogikus, mert irreális, képalkotása pedig a totálképet, mint a mozgások és tömegszituációk legteljesebb hordozóját kultiváljad Egyik ponton a realitás és a second-kép, a másikon az irrealitás és a totálkép ez megint csak forma és lényeg szétválaszthatatlanságát illusztrálja. Elvileg a haladás irányát a tiszta second-kép jelzi a filmjátéknál, a burleszk azoriban itt van, mint hatalmasan jelenvaló aktualitás és szétvágja ezt az elvet.

Minden ponton ez ütközik tehát ki, tíz és egyfelől: a burleszk tiszta és teljes korszerűsége. A burleszk, amely majdnem egészen ősök nélkül lépett elő» hiszefi a cirkuszi és orfeumi bohóc mókáin kívül nincs semmi, amivel a múltból vonatkozásba hozható. De éppen ebben az őstelenségébetí rejlik egyik legnagyobb kortörténeti fontossága és jelentősége. A filmjáték a burleszkben érte el legfilmszerűbb csúcspontját és legoriginálisabb eredményeit. Mélyen ki tudott benne fejezni egészen új formában valami olyasmit, amit addig egyetlen irodalmi vagy művészi műforma nem

tudott adni. A benne képet kapott világnézet pedig annál korszerűbb, mert hiszen az az Amerika alkotta meg, amely éppen a modern élet formátlan formáját, az élet szabad versenyének, anarchikus küzdelmének gigászi méreteit valósította meg. Az új, de nem a jövő életének igazi és teljes reprezentánsa, az amerikai szellem az, amely kifejezési formáját kapta meg a burleszkben. És egyúttal bátran hozzátehetjük: az amerikaiaknak, ezeknek a civilizált barbároknak eddig egyetlen komolyan vehető művészi produktuma, amellyel valamennyire jóvátehetik »komoly« film darabjaiknak azt a szeméttengerét, amellyel az egész világot elárasztják a »business« szent nevében. A burleszknek ezt az értékelését azonban még tovább lehet és tovább kell fokozni: a filmburleszk jelenti eddig a filmjáték legtisztább és legteljesebb stíluseredményeit és jelenti egyben egyetlen önálló művészi produktumát annak a huszadik századnak, amely a művészet minden egyéb területén csak az előző századok eredményeinek epigon ismétléseit és meddő újravariálásait tudta adni és amely végre a burleszkben teremtő erőt tudott felmutatni, hogy ebben az alkotásban mint szörnyű grimaszban ismerjen önmagára és hazug ideáljaira.

TARTALOM.

Oldal

Előszó..... 3

I. rész. *A filmjáték formája* 5

1. A filmjáték megszületése..... 5
2. A filmjáték és a színpadi dráma 14
3. A filmjáték és a regény 24

II. rész. *A filmjáték szerkezete és képalkotása* 31

1. A filmjáték szerkezete..... 31
2. A filmjáték képalkotása..... 48

III. rész. *A filmjáték emancipációja*..... 64

1. A filmháttér és filmkulissza..... 64
2. Képközi felírás és abszolút film..... 83

IV. rész. *A filmjáték hatáspszichológiája* ..... llá

1. A filmjátszás..... 113-
2. A filmjáték és a zene..... 129
3. A filmhatás realizmusa.....….. 139

V. rész. *A filmjáték típusai*..... 158

1. A filmdráma..... 158
2. A filmregény 178
3. A mesefilm 191
4. A burleszk 199