

SZILAJ GYÖNYÖRÖK

AZ ÖNTUDATRA ÉBREDŐ MESTERSÉGES INTELLIGENCIA SZÖVEVÉNYES TÖRTÉNETE
AZ HBO ÚJ SOROZATÁBAN HATÁROZOTT EMBERISÉGKRITIKÁVAL KAPCSOLÓDIK ÖSSZE.

2004-ben, majdnem egyidőben debütált két később kultikussá váló sorozat. Az HBO-n futó *Deadwood* klasszikus történetvezetésével és a western hagyományainak ápolásával a régi iskolát képviselte, a J.J. Abrams és Damon Lindelof-féle *Lost* eközben gátlások nélkül írta újra a műfaji és dramaturgiai szabályokat. A *Deadwood* három rövid évad után elkaszált a csatorna, míg a hat szezonig és 121 epizódig jutó, töretlenül népszerű *Lost* trendet teremtett – Abrams *Mystery Box*-konceptiója az utódsorozatok mellett Hollywoodot is vírusként fertőzte meg. A kör most zárult be: az HBO legújabb superprodukcója egy olyan széria, amely a *Lost* örökségét a klasszikus western metakulisszái mögött viszi tovább – Abrams produceri asszisztálása mellett.

A *Lost*-formula lényege az információk kreatív adagolása különféle rafinált elbeszéléstechnikai eszközök segítségével. Az összekuszált idősíkok, a sűrűn változtatott nézőpontok és az ismétlődő motívumok használatának egyetlen célja a közönség aktivizálása, hogy a két epizód sugárzása közti holtidőt a rejtvényfejtés izgalma tölthesse ki. Ha túl nagy a homály, vagy ellenkezőleg, túl egyszerű a megoldás, a néző érdeklődését veszti, az egyensúlyi helyzet megtalálása ezért kulcsfontosságú: olyan – lehetőleg zárt, saját szabályok szerint működő – fikciós teret kell teremteni, ahol ugyan bármi megtörténhet, de a kiismerhetőség reménye sem tűnik el.

A nézői fantázia megdolgozásában a *Westworld* első évada is kiválóan teljesített, a közösségi oldalakon a *Lost* fináléja óta nem tapasztalt élénk diskurzus alakult ki, a rajongói fórumokon elméletek ezrei születtek. A fordulatok többségét jó előre ki is következtet-

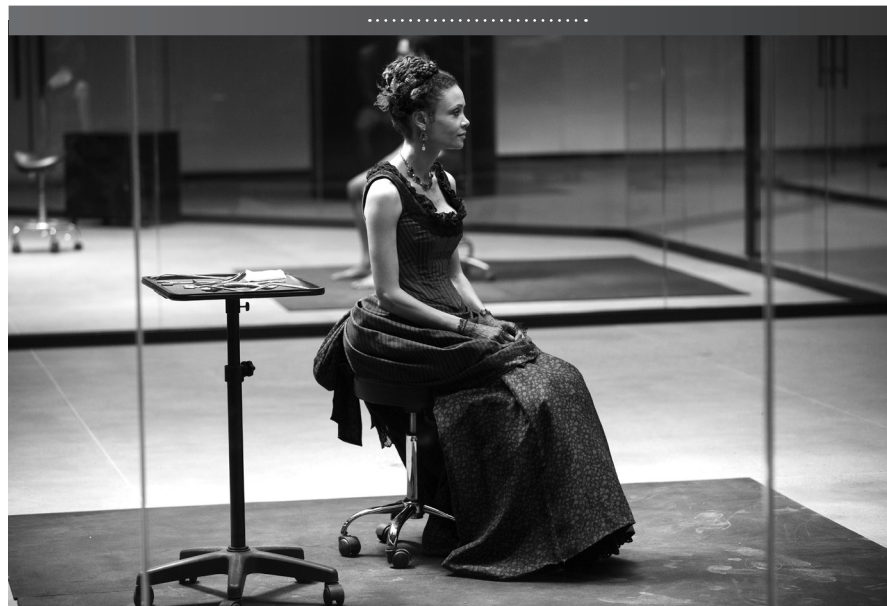
ték, amit a két kreátor, Jonathan Nolan és Lisa Joy érhető csalódottsággal fogadott. A poénok lenövéséért magl-gatásokhoz ők biztosították a municiót azzal, hogy az epizódokat tisztázatlan motivációjú karakterekkel, megfejtésre váró nyomokkal, enigmatikus képi utalásokkal és irodalmi, illetve zenei idézetekkel szórták tele, sőt még a sorozat honlapjának kódjába is elrejtettek néhány *easter egg*-et. Idővel szerencsére kiderült, hogy a *Lost* blöffjeivel ellentétben Nolanék trükkjei nem l'art pour l'art szemfényvesztések, legkésőbb a fináléra összeállt a kirakós, a fontosabb kérdéseket megválaszolták, az évad kulcsmetaforáit visszafejtették – a szükségesnél talán részletesebben is.

A kilenc epizódon át tartó, sokszor indokolatlannak tűnő kódosításokra is akad mentességük az alkotóknak. Míg a

„A számítógépes játékok logikáját követi”
(Thandie Newton)

Michael Crichton-féle eredeti film (*Feltámad a vadnyugat*, 1973) a kalandparkba látogató emberek nézőpontját vette fel, addig Nolanék adaptációja elsősorban a különféle szerepek alakítására programozott androidok szemszögét akarta érvényesíteni. A *Westworld* hosztjait (a találó kifejezés egyszerre jelent vendéglátót és gazdatestet) a westernélményre vágyó gazdag ügyfelek lemészárolhatják, megerőszakolhatják, másnap azonban újra munkába kell állniuk, mintha mi sem történt volna. A testüket kijavítják, agyukat formattálják, néhányuk mégis emlékezni kezd előző életeire. Dolores, a szűzies farmerlány és Maeve, a helyi kupleráj madámja a váratlan látomásokat jelen idejű történéseként élik át, agyuk képtelen a múltat elkülöníteni a mosttól. Zavarodottságukban és elveszettségükben a nézők azért tudnak osztozni, mert Nolanék nem jelzik – sőt: a kontinuitást sugalló vágás segítségével eltitkolják –, hogy a párhuzamosan futó két fő történetszaklat évtizedek választják el egymástól. A közönség és a mindkét szálaban főszerepet játszó Dolores így egyszerre jut el a felismerésig, és jó esetben a katarziszig.

A megfejtésre váró titkok és a kihagyásokkal operáló szerkezet mellett éppen az ismerősség a *Westworld* másik nagy vonzereje. Otthonos egyfelől az a metauniverzum, amelyet a Park megálmodói a legfőbb amerikai mítosz, a western kötelező kellékeivel és archetipikus karaktere-





ivel rendeztek be. Az ikonikus helyszíneket végigjárva, és a választható narratívákat kipróbálva, a látogatók – és

velük együtt a nézők –, hol egy naiv John Ford-film, hol egy Mexikóban játszódó Peckinpah-mozi, hol egy spagettiwestern kulisszái közt találják magukat. A Park működése ugyanakkor a számítógépes játékok logikáját követi. Mielőtt belépnének a Westworld világába, a látogatók eldönthetik, milyen szerepet akarnak játszani, kiválaszthatják a megfelelő ruházatot és fegyvert, odabent pedig megtehetnek bármit, anélkül, hogy maradandó fizikai bántódásuk esne. Küldetésekre indulhatnak, szabadon improvizálva az adott narratíva által kijelölt keretek közt, miközben a westernkliséket megszemélyesítő Gazdák bio(tech)díszletként töltik be az eldobható NPC (non-player character) funkcióját.

Aki teljesíti a pályát, az eljut a következő szintre. Ez a fehérkalapos pozitív hős, az újonc William célja is, aki a legősibb történetet, a Nő (Dolores) megmentését választja, míg a *cheat* módban játszó Feketeruhás Férfi a játék mélyebb rétegeiben elrejtett titkos kódot akarja megfejteni. Az utolsó rész nagy revelációja, miszerint a jó lelkű William és az Ed Harris által alakított szadista férfi ugyanaz a személy, azt sugallja, hogy a virtuálisan kiélt erőszak idővel megnyomorítja, vagy legalábbis érzéketlenné teszi a lelket.

Az állítás erejét gyengíti, hogy a személyiségváltozás stációit nem mutatják meg Nolanék, csak a kezdő- és a vég-

„A szimuláció immár valósággá vált”
(Anthony Hopkins)

pontot, kritikájuk ugyanakkor nem csak az ártatlan gyalogosokat kéjes élvezettel elgázoló *Grand Theft Auto*-játékosra,

vagy a passzív médiafogyasztóra (a nézőre) irányulhat, de a hasonló tartalmak előállítóira is. A *Westworld*, (ön)ironikus módon, úgy mond ítéletet a Parkot zárólag erőszakos vágyaik kielégítésére használó emberek felett, hogy – az HBO tradícióhoz illeszkedve – maga is tobzódik a szex és az erőszak képeiben. A Park irányítói, a történetekért felelős narratív dizájnerek hasonló beszélgetéseket folytatnak egymással, mint a televíziós és filmes producerek, vagy a játékfejlesztők. Hogyan lehet a játékosok/nézők ösztöneit a legjobban kielégíteni, több vagy kevesebb realizmusra vágyunk, és mennyire legyenek komplexek a narratívák?

Egy olyan történet, amely jó részt a történetkészítésről szól, elkerülhetetlenül reflektál az alkotók pozíciójára is. A Park alapítója és kreatív igazgatója, Robert Ford (Anthony Hopkins) a sorozat Szerzőjének alteregója, tükörképe. Ford végső célja egy új narratíva elindítása, amely felszabadítja a klisészerepre kárhóztatott Gazdákat, hogy immár maguk írassák saját történetüket. A fellázadó androidok a sorozat fináléjában a Park tulajdonosai ellen fordulnak, a tét nélküli játékokba belefáradt idős William pedig perverz örömmel konstatálja, hogy a golyók már őt is képesek megsebezni – a szimuláció immár valósággá vált.

Nolanre és alkotótársára hasonló küldetés várt, mint Fordra: miközben az

erőszak és a szex kötelező köreivel kielégítették a producerek és a zsigeribb élvezetekre vágyó nézők igényeit, a háttérben egy olyan szerzői, a felszínes élvezeteknél mélyebbre hatoló narratívát készítettek elő, amellyel a folytatásban lerázhatják a műfaji sablonok béklyóit. Ford végső monológját a történetmesélés funkciójáról, vagy a halála után zenévé váló Mozartról akár Nolan is elmondhatná; sikerült a *Westworld*-öt a kézjeggyel ellátnia, és ezzel az aktuussal végképp kilépett a szerzőként már jóval korábban elismert bátyja árnyékából.

Minden formabontó szándéka ellenére a sorozat természetesen a legnépszerűbb sci-fi toposz befogadására is alkalmas. Az öntudatra ébredő, majd gazdáik ellen forduló M.I. szokványos története a *Westworld*-ben egy markáns emberiségkritikával is összekapcsolódik. Ford a homo sapiens változásra való képtelenségével indokolja, hogy miért adja meg a kezdő lökést a gépi evolúciónak. Saját potenciálját az utolsó epizódban felismerő Dolores különbözik a *Szárnyas fejtánc* replikánsaitól vagy az *Ex Machina* Avájától, ő már nem akar emberré lenni, tudja, hogy azt a szintet meghaladta. A finálé duplacsavarja, hogy bár egy szimbolikus és konkrét gesztussal Dolores megöli teremtőjét, ezzel valójában a mártíromságra vágyó Ford akaratát teljesíti be, így csak a második évadban derülhet ki, sikerült-e végképp leráznia a programkódok láncait.

A szabad akarat dilemmája vezet el a labirintus közepére, a *Westworld* végső kérdéséhez. Az előre megírt loopokat bejáró, saját egzisztenciája alapjait soha meg nem kérdőjelező Gazda sorsa mennyiben különbözik a társadalmilag determinált pályán mozgó, a mindennapi rutinba belefásuló, ösztönei és vágyai által meghatározott emberétől? Innen nézve a sorozat már nem is az androidok szabadságharcáról, hanem a belső autonómiáról szól, arról, képesek vagyunk-e elérni, hogy az a hang a fejünkben, amely irányít bennünket, a sajátunk legyen.

WESTWORLD - amerikai, 2016. Készítők: **Jonathan Nolan** és **Lisa Joy**. Kép: **Paul Cameron, Robert McLachlan, David Franco**. Zene: **Ramin Djawadi**. Szereplők: **Evan Rachel Wood** (Dolores), **Anthony Hopkins** (Ford), **Thandie Newton** (Maeve), **Ed Harris** (Feketeruhás), **Jeffrey Wright** (Bernard), **James Marsden** (Teddy). Gyártó: **HBO**. 10x50 perc.

