

Torben Grodal

A PECMA-folyam

A vizuális esztétika egy általános modellje*

Számos kritikai állítás, mely szerint az általános Elmélet – más néven Nagy Elmélet – száműzendő a filmtudományok területéről, indított arra, hogy az általános elmélet filmtudományon belüli létjogosultságáról értekezzenek. Kilenc évvel ezelőtt a *Moving Pictures* című könyvemben a filmélmény és a filmesztétika központi dimenzióinak egy általános elméletével álltam elő.¹ A könyv középpontjában álló modell az észleléstől az érzelmi aktiváláson és kognitív feldolgozáson át a motoros cselekvés felé haladó folyamatot írta le. A későbbiekben ezt a modellt *PECMA-folyamnak* neveztem el (az észlelés, érzélem, kogníció és motoros cselekvés [*perception, emotion, cognition, motor action*] kifejezések rövidítéséből). A PECMA-folyam-modellnek egy további jellemzője a valóságstátusz értékelése, ami a radikális konstruktivizmus egy formájának az evolúciós realizmussal való kombinálásán alapul. Az alábbi tanulmányban azt szándékozom megmutatni, hogy a filmelméleten és filmkritikán belül számos problémára – például a „többlet” [*excess*], a lineáris *versus* nemlineáris formák, a realizmus és valóság effektusok kérdéseire – viszonylag egyszerű magyarázatok adhatók egy a film agyi feldolgozásának folyamatát leíró általános elméleten belül.

I. Általános elméletek vagy közepes léptékű elméletek?

A *Moving Pictures*-ről nemrég megjelentetett kritikájában Tico Romao azt írja, a kisebb léptékű elméletek bősége, „mintsem [Grodal] alaptézisének védhetősége az, ami miatt a *Moving Pictures* olvasásra érdemes”.² Romao azonban nem mutat rá egyetlen konkrét hibára sem az alaptézisemben, leszámítva, hogy az nem teszi lehetővé a film erősen kulturális-történeti produktumként való leírását. Romao ezenfelül azt sem magyarázza meg, hogyan születne egy problémás kiinduló tézisből kisebb léptékű, gyümölcsöző elméletek sokasága; csupán a szokásos mantrát visszhangozza, miszerint közepes léptékű kutatást és konkrét elemzéseket kell végezni.

Romao nem az egyetlen filmtudós, aki ellenérzéssel viseltet az olyan, általános elméletek iránt, mint amilyen a PECMA-folyam modellje. Asbjørn Grønstad kritikával illette a *Moving Pictures*-ben lefektetett megközelítést, mondván, az pszichológiai és nem filmesztétikai elmélet,³ továbbá Christer Mattson is hasonló ellenvetést tesz.⁴ Grønstad és Mattson egyaránt hivatkoznak David Bordwellre⁵ – és implicit módon Bordwell és Noël Carroll *Post-Theory* tanul-

* A fordítás alapja: Grodal, Torben: *The PECMA Flow: A General Model of Visual Aesthetics*. *Film Studies* 8 (Summer 2006) no. 1. pp. 1–11.

1 Grodal, Torben: *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition*. Oxford: Clarendon Press, 1997.

2 Romao, Tico: Review of *Moving Pictures*. *Scope* (2003). online elérhetőség: <https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2003/august-2003/book-rev-aug-2003.pdf> (utolsó hozzáférés: 2017. 12.10.)

3 Grønstad, Asbjørn: The Appropriational Fallacy: Grand Theories and the Neglect of Film Form. *Film-Philosophy* 6 (2002) no. 23. online elérhetőség: <http://www.film-philosophy.com/vol6-2002/n23gronstad> (utolsó hozzáférés: 2017. 12. 10.)

4 Mattson, Christer: Anmeldelse af *Filmoplevelse*. *Film International* 4 (2003) no. 4.

5 Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985. [Magyarul: *Elbeszélés a játékfilmben*. (trans. Pócsik Andrea) Budapest: Magyar Filmintézet, 1996.]

mánykötetere⁶ – mint „meghívott szakértőre” a neurológiai filmelméletet (és a folyammodellt) érintő kritikájukhoz. Érvelésük szerint az általános elmélet redukcionista, továbbá irreleváns a film jellegzetességeinek megértésében: a filmtudománynak *közepes léptékű* vagy „*mozaikdarab*”-elméletekkel és szoros szövegelemzéssel (amit az orosz formalisták „filmnoszty” megközelítésnek hívtak volna) kell foglalkoznia. Ironikus módon mind Grönstad, mind Mattson helytelenül citálja Bordwellt mint „meghívott szakértőt”: a *Making Meaning*⁷ utolsó fejezete és az *Érvelés a kognitivizmus mellett*⁸ szöveg egyaránt explicit módon az ellen a nézet ellen érvel, mely szerint a filmtudománynak kizárólag a film (médiu)m-specifikus aspektusaira kellene fókuszálnia. Hasonlóképp, Bordwellnek a *Post-Theory* kötetbe a filmstílus funkcionálisról írt tanulmánya erősen épít az általános elméletre.

El kell ismerni, hogy a *Post-Theory*-ban a Nagy Elmélet (*Grand Theory*) diszkreditálására leírt érvek észszerűek és jól alátámasztottak: a Nagy Elmélet a pszichoanalitikus szemiotika formájában katasztrófa sújtotta övezet volt, és egyáltalán nem elmélet. A Nagy Elmélet továbbá megkönnyítette a filmtudósoknak a bölcsészetnek a (reál)tudományoktól való, katasztrófális következményekkel járó elkülönítését; a filmtudósokkal elhitette, hogy a kezükben vannak a helyes válaszok, míg a tudományok (természettudomány, orvostudomány és társadalomtudományok) teljesen tévesek, és a nyugati burzsoá ideológiában elmerültek. Miután a tudománnyal képtelenek voltak versenyre kelni, hibásnak vagy ideologikusnak bélyegezték. Ez a stratégia, melyet a Frankfurter Iskola és a posztstrukturalizmus követett, nyilvánvalóan a vesztesek stratégiája.

Az egyes Nagy Elméleteket illető, megfontolandó ellenvetések ellenére a *Post-Theory* címe és tartalmának egy része problémás, ha az összes általános elméletre

vonatkoztatjuk. Az állítás, miszerint túl kell lépünk az elméleten, inkább posztmodernnek vagy posztstrukturalistának, mintsem tudományosnak hangzik. Az a tény, hogy a pszichoanalitikus szemiotika megbukott mint Nagy Elmélet, még nem igazolja azt, hogy elhagyjuk azokat az általános elméleteket, amelyek a tudományt évszázadokon keresztül jól szolgálták. Az általános elmélet rosszindulatú interpretációja szerint logikai pozitívizmushoz vezet – ahhoz a nézethez, mely szerint a világ megérthető empirikus adatok pusztán összegyűjtésén és néhány alacsony szitű hipotézisen keresztül. A természettudomány nagy eredményei mindazonáltal az empirikus megfigyelések általános elméletekkel való kombinálását foglalják magukba. Newton, Bohr, valamint Einstein elméletei eklatáns példái ennek.

Az egyik ok, amiért az általános elmélet problémákat okoz a filmtudomány számára, az, hogy a filmtudomány nagyrészt a humántudományok egy olyan specifikus és történeti megközelítésében gyökerezik, amely meglehetősen kevésbé érdeklődik az emberi elme kulturális termékeinek általános tulajdonságait tanulmányozó, Arisztotelészig visszavezethető, ősi hagyomány iránt. Azok a filmtudósok, akik szigorúan ragaszkodnak a humántudományoknak ehhez a történeti-specifikus verziójához, gyűlölik az általanosításokat és a redukciókat, és falat akarnak építeni a humán- és reáltudományok közé, csak hogy ne kelljen versenyre kelniük a mindenható modern tudománnyal. Például lacani *meséket* fabrikálnak, ahelyett, hogy kurrens pszichológiai elméleteket alkalmaznának a filmelmélet alapjaként. De a tudományterületek között falakat emelni hiábavaló és csupán hanyatláshoz vezető próbálkozás. Ha nem tudod legyőzni a tudományt, akkor ahelyett, hogy elvetnéd, csatlakozz, és kreálj olyan filmelméleteket, amelyek összhangban vannak a modern pszichológia esztétikai vonatkozásaival.

6 Bordwell, David – Carroll, Noël (eds.): *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*. Madison, WI: University of Wisconsin Press, 1996.

7 Bordwell, David: *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1989.

8 Bordwell, David: A Case for Cognitivism. *Iris* 9 (1989). pp. 11–40. [Magyarul: Érvelés a kognitivizmus mellett. (trans. Borsody Györgyi) In: Vajdovich Györgyi (ed.): *A kortárs filmelmélet útjai*. Budapest: Palatinus, 2004. pp. 361–401., illetve: *Metroplis* (1998/99 tél-tavaszi) pp. 14–33.]

II. A PECMA-folyam-modell

Amennyiben lehetséges általános törvényeket és elméleteket felállítani az emberi elme működésével kapcsolatban, akkor egy általános filmesztétikai elmélet felállítása is lehetséges. Én pedig pontosan ezt tettem, amikor előálltam a PECMA-folyam-modell első változatával a *Moving Pictures*-ben. A könyv a folyammodellt, valamint a folyam előmozdításának és blokkolásának koncepcióját alapul véve a narratív és lírai műfajok új elméletét vázolta fel. A folyammodell jellegzetességei az agy architektúrájának alapvető jellegzetességeiből fakadnak. Hangsúlyozni kell mindazonáltal, hogy a modell nem gátolja a közepes léptékű vagy „mozaikdarabos” kutatást; ellenkezőleg, keretet biztosít a specifikus filmélmények közepes léptékű, mozaikdarab-vizsgálatához. A modell a filmtörténéseknek is hasznos, amennyiben segít jobban megérteni, hogy a film mely vonatkozásait szükséges történetileg, és melyeket pszichológiailag leírni. Ezzel együtt a modell annak megértését is elősegíti, hogy a filmélmény különböző alkotóelemei milyen módokon függenek az emberi elme különböző aspektusaitól, és ily módon mennyiben igényelnek különböző mikroelméleteket.

Hadd ismétljem itt meg a legfontosabb eredmények némelyikét, és mutassak rá ezenfelül, hogy bizonyos mozaikdarab-elméletek miképpen dolgoznak problematikus feltevésekkel, és miért képtelenek bármit is kezdeni egyes esztétikai jellemzőkkel, amelyek a PECMA-folyam keretei között könnyűszerrel megmagyarázhatók.

A szemiotikus filmelmélet alapfeltevése – de még a kognitív és filozófiai filmelméletek néhány ágának implicit feltevése is –, hogy a nézők mozgóképeket néznek, ezeket a képeket pedig eredetileg reprezentációként fogadják be, majd ezután egy jelölthöz párosítják (profilmikus eseményhez, jelentéshez stb.). A PECMA-folyam-modell ezzel szemben azt a megközelítést választja, amit alkalmanként „közvetlen meghajtásnak” (*direct drive*) hívok. A PECMA-folyam a fényinformációnak a szemekbe való megérkezésével kezdődik. Hogy ez az információ a való világból vagy pedig mozgóképekből származik, az a filmnézéssel

kapcsolatban álló agyi rendszerek többsége számára nem jelent alapvető különbséget, noha az agy egy része nagyon is elfoglalt a látottak valóságstátuszának értékelésével.

Amikor filmet nézünk, akkor elsődlegesen nem emberek vagy tájak reprezentációját látjuk; egyszerűen csak embereket és tájakat látunk, noha tudjuk, hogy ezt a látványt mesterségesen idézték elő. A tudásunk, hogy a látvány mesterségesen előidézett, annak a tudatos érzetét hozza létre, hogy az objektumok nem valódiak. Ennek az érzésnek az erőssége filmtől és nézőtől is függhet.

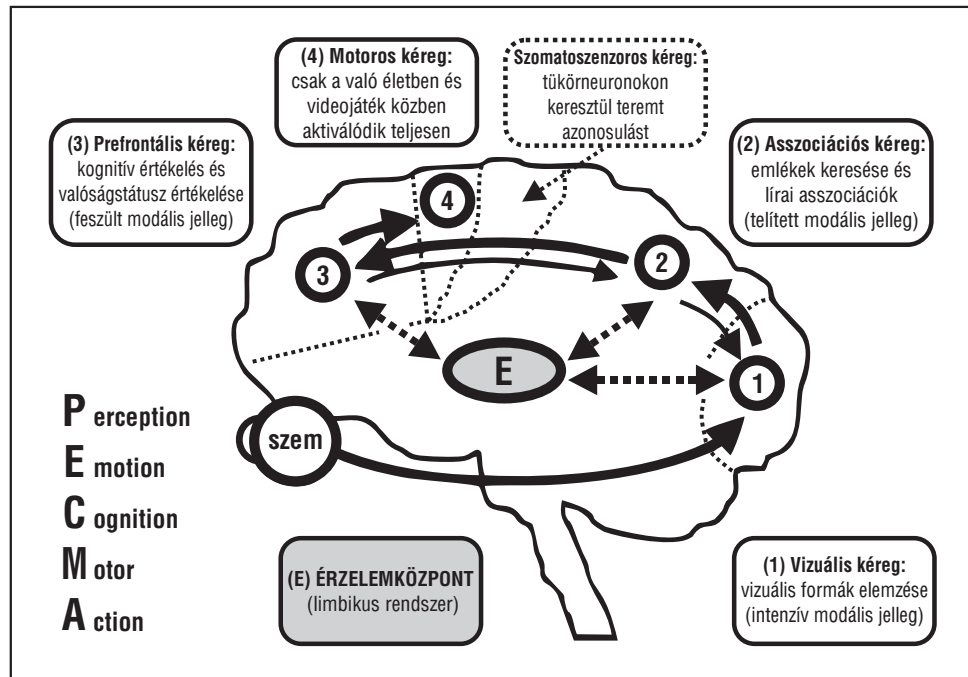
Filmekről és a valóság más aspektusairól beszélve könnyű megfélekezni róla, hogy noha a fejünkön kívüli világ objektíve létezik, a filmekhez és a valósághoz csak az agyunkon keresztül van hozzáférésünk. A filmélmény ennél fogva a valóságos események átélésével azonos szinten létezik; a filmélmény ugyanazokon az agyi áramkörökön fut, mint amelyek a való világbeli élmények esetében működnek, és a különbséget a vizuális fikció és a rendszeren átfutó „tény” között csupán mentális „valóságstátuszjelzők” mutatják.

A PECMA-folyam részletesebb megértéséhez néhány megjegyzés szükséges fizikai agyunk (*embodied brain*) általános felépítését illetően (lásd a mellékelt ábrát). Az alapvető architektúra a következőket foglalja magában:

1. Input eszközök. A test külsején elhelyezkedő érzékszervek (például a szemek és a fülek) a fény és hang formájában elérhető információt átalakítják, majd ezt az átalakított információt további elemzésre küldik a belső agyi rendszerekbe (például az agy hátsó részén található vizuális kéregbe).

2. Asszociációs hálózatok. Az agy szomszédos részei (például az asszociációs kéreg) a kérdéses inputot (bemeneti ingert) az emlékezetben tárolt objektumok és események sematikus reprezentációjával párosítják.

3. Kognitív központok. Az emberek fejlett kognitív készségei az új agykéreg (neocortex) struktúráinak köszönhetőek, amelyek az agy olyan, evolúciósan ősi részeire épültek rá, mint amilyen a limbikus rendszer; ezek a készségek lehetővé teszik, hogy kifinomultabb



A PECMA-folyam modellje

elemzést hajtsunk végre az inputon, és hipotéziseket állítsunk fel, valamint következményeket szimuláljunk, mielőtt az output (például motoros cselekvés) létrejönne. (A mentális mechanizmusok, amelyek a kanonikus elbeszélést támogatják, létfontosságú részei ennek a hipotetizáló-szimuláló tevékenységnek, és arra fejlődtek ki, hogy segítsék a térben való orientációt, a preferenciák felmérését, majd a megfelelő cselekvést.)

4. Output eszközök. A (motoros és premotoros kéregben elhelyezkedő) motoros rendszer kontrollálja az izmok által végrehajtott cselekvéseket, miközben alternatív motoros cselekvéseket tervez és szimulál. Amennyiben a néző nem képes az inputra oly módon válaszolni, hogy a (kül)világot a preferenciáival összhangba hozza, akkor a limbikus rendszer úgy módosíthatja a test belső állapotait, hogy sírást, libabórt, reszketést vagy nevetést produkáljon.

(E) Érzelemlőközpontok. A limbikus rendszer (amely az agy központjában, az agytörzs felett helyezkedik el) mind a külvilág, mind a test felől érkező inputokat értékeli velünk született és tanult preferenciák mentén. Ezek az értékelések autonóm folyamatokat kezdeményeznek, amelyek megváltoztatják a test belső állapo-

taikat (hormonok és neurotranszmitterek kibocsátása által), valamint megfelelő kogníciókat és cselekvéseket motiválnak. Habár a filmi input feldolgozásának általános iránya az 1.-től a 3. fázis felé halad, és még a 4. fázis premotoros része is ide tartozik (az izomfeszültséggel összefüggésben), hangsúlyozni kell, hogy a limbikus rendszerben található érzelmlőközpontok folyamatos interakcióban vannak valamennyi – észlelési, asszociatív, kognitív és motoros – mentális folyamattal. A hétköznapi nyelvben az „érzelem” szó csupán egyes magasabb rendű jelenségeket ír le, mint a szerelem vagy a gyűlölet; az érzelmek azonban a fizikai agy motivációs rendszerét jelentik, és még azokra a legalapvetőbb folyamatokra is hatással vannak, amelyekkel az agy értelmezni próbálja a fényinformációkat a szemeken keresztül beérkező milliányi darabját.

A filmek olyan inputokat hoznak létre, amelyek befolyásolják, kiemelik vagy gátolják a PECMA-folyam különböző fázisait; a filmi input különböző típusú hatások előhívásához különböző neurokognitív mechanizmusokkal játszik, ahogyan azt a következőkben kifejtem.

1. és 2. fázis: Percepció és asszociáció, érzelmi aktiválás és érzelmi címkézés

A folyamat első fázisában a vizuális információ a szemektől a vizuális kéregbe közvetítődik. A hatalmas feladatot, amelyet a vizuális információ milliárdnyi darabjának azonosítható formákká és figurákká való lebontása jelent, agyi modulok sorozata végzi. A *Moving Pictures*-ben azt vettem fel, hogy ez az előzetes vizuális analízis együttműködik az érzelmekekkel, és hogy a megfelelő érzelmi élmény intenzív (érzéketi) modális jelleggel rendelkezik. Az ilyen modális intenzitások absztrakt és egyszerű formák esetén a legszembeütőbbek. A vizuális kéreg feladata kiugró (*salient*) formák megtalálása a szemeken keresztül beérkező információ tengerében, az agy pedig minden egyes jelentőségelteli forma felfedezésekor apró érzelmi jutalomban részesül. A szimmetria például erősen kiugró, tekintve, hogy a szimmetria az élő szervezetek jellemzője. Ezen felül, miután a perceptuális rendszer úgy van programozva, hogy jutalmazza a vizuális komplexitásnak a mozgás és a cselekvés számára fontos, egyszerűbb formákra való redukálását, a vizuális művészetek élvezetet nyújthatnak a kiugró egyszerűségein keresztül.⁹ A *Moving Pictures* megjelenése óta publikált új kutatások alátámasztják a vizuális és az érzelmi rendszerek közötti kapcsolatot. Vilamur Ramachandran és William Hirstein például azzal kapcsolatos elméletekkel álltak elő, hogy az érzelmi aktiválás miképpen indítja be a vizuális analízist – és melléktermékként hogyan táplálja az esztétikai élményt –, ezzel további megerősítést adva a hipotézisemnek.¹⁰ Claus Bundesen és kollégái emellett megmutatták, miképpen játszik

központi szerepet a talamusz *pulvinar* része – amely az érzelmekek generáló limbikus rendszerhez tartozik – a vizuális figyelemben.¹¹

A PECMA-folyam második fázisában az agy szomszédos területei (például az asszociációs kéreg) az elemzett formákat objektumoknak és eseményeknek az emlékezetben tárolt sematikus reprezentációival párosítják. Mindegyik objektum vagy esemény asszociatív módon kapcsolódik egy, az érzelmi rendszer által szolgáltatott érzelmi címkéhez vagy „cédulához”: a farkasok például veszélyesek, az almák ízletesek, egyes emberek barátságosak, másfajta emberek pedig ellenségesek. Amikor egy objektum vagy esemény feltűnik a vásznon, és sikeresen párosítódik egy emlékhöz, az elme érzelmileg aktiválódik, és cselekvésre ösztönöz: kerüld el a farkast, közelítsd meg az almát. A testet és az agyat ily módon az észlelés állítja a megfelelő válaszmódba.¹²

Ha a film érzelmileg kiugró képeket ábrázol egy klasszikus elbeszélés (célorientált karakterekkel rendelkező, koherens tér-időben kibontakozó történet) keretein kívül, akkor a néző nem észlel olyan cselekvéseket vagy eseményeket, amelyek feloldhatnák az érzelmi feszültségét. Ebben az esetben a néző az általam telítettnak hívott érzelmi élmény hatása alá kerül, azaz „telítődni” fog érzelmekekkel. A zenei videók és bármiféle rögzített narratíva nélküli művészfilmek félelmet, testi vágyat, gyűlöletet vagy fenséges-óceánélményt kelthetnek, mivel ezek az érzelmekek „testetlenek”, el vannak szigetelve egy olyan objektív világtól, ahol a karakter cselekedetei feloldhatnák az érzelmi feszültséget. Amikor egyszerre és/vagy egymás után számos érzelmi töl-

⁹ Marr, David: *Vision: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information*. San Francisco: W. H. Freeman, 1982.

¹⁰ Lásd Ramachandran, Vilamur – Hirstein, William: *The Science of Art. A Neurological Theory of Aesthetic Experience*. *Journal of Consciousness Studies* 6 (1999) nos. 6–7. pp. 15–51.

¹¹ Bundesen, Claus – Habekost, Thomas – Kyllingsbak, Soren: *A Neural Theory of Visual Attention: Bridging Cognition and Neurophysiology*. *Psychological Review* 112 (2005) no. 2. pp. 291–328.

¹² Meg kell jegyezni, hogy bizonyos vizuális inputok nem párosíthatók direkt módon konkrét objektumokhoz és eseményekhez: nyilvánvaló példák a kísérleti filmek és installációk által prezentált absztrakt formák és színek. Ha a néző erősen absztrakt formákkal szembesül, akkor a vizuális rendszerének aktiválása tiszta esztétikai élményt fog eredményezni.

tettel rendelkező objektummal szembesülünk, az elme asszociációk erős töltöttségű hálózatát építi fel, és közös nevezőt próbál keresni az asszociációkhoz. Andrej Tarkovszkij *Tükör (Zerkalo, 1974)* című filmje például tűz, eső, szél és különböző érzelmi állapotokban lévő karakterek „kiugró” képeit mutatja be. Ugyan az érzelmi töltéssel rendelkező képzetársítások építkezésének nincs világosan meghatározott narratív jelentése, az ilyen asszociációk az észleleti, kognitív és érzelmi bőség, valamint a mélyebb jelentés élményét hozhatják létre, a kérdéses mentális asszociációk komplexitása és érzelmi töltete miatt.

Roland Barthes a kiugrás bizonyos fajtáit „harmadik jelentésnek” nevezi, így eszerint amit én „intenzitásnak” és „telítettségnek” hívok, mélyebb jelentéssel bír. A PECMA-folyam-modell azonban azt mutatja, hogy egy jelentés nélküli észleleti vagy érzelmi kiugrás is keltheti a jelentés érzetét. Az agy oly módon programozott, hogy a cselekvést igénylő objektumokat és eseményeket figyelje, és értelmet keressen bennük. Következésképpen a művészek és filmkészítők képesek olyan észleleti inputokat létrehozni, amelyek „hiperaktiválják” a megfigyelő és értelemkereső áramköröket. A művészfilmek, valamint komikus, vallásos és természetfeletti fikciók hasonló módon aktiválhatnak jelentéskereső rendszereket. Ezek a filmek jellemzően ellentmondásokat szerepeltetnek, amelyek a jelentés illúzióját kelthetik, mivel az elme hermeneutikai gépezete talányok észrevételére és felfejtésére van „hitelesítve”. Összevetve például valamely szemiotikai megközelítéssel, a PECMA-keret magyarázó ereje a filmelemzés számára abban rejlik, hogy lehetővé teszi számunkra annak megértését, hogy filmélményeink testközpontú folyamatok, nem pedig rögzített jelek és diszkrét jelentések olvasásán vagy dekódolásán alapulnak. Röviden, a film nem csupán készen tált jelentéseket nyújt, hanem fizikai agyunk játékos aktiválása által előidézett észleleti, kognitív és érzelmi élmények skáláját is.

3. fázis: Kogníció, narratíva és azonosulás

A kanonikus elbeszélő filmek esetén a folyamat feldolgozása többnyire a harmadik fázisban folytatódik, amelynek során kognitíve értékeljük a filmet a karaktereket és az eseményeket illetően. Nem mellékesen ez a folyamat azt igényeli a részünkről, hogy kognitíve azonosuljunk egy karakterrel, ily módon elfogadjuk a karakter céljait és érdekeit. Ebben a kognitív tevékenységben központi szerepet játszanak az agy – az embereknél különösen fejlett – elülső területei, amelyek a szituációkat érzelmi jelentőségük szerint felméri, és az érzelmi alapú preferenciákkal összhangban cselekvéseket terveznek.¹³ Tekintve, hogy az érzelmeink – Nico Frijda elnevezésével – „cselekvési tendenciákhoz” kapcsolódnak,¹⁴ érzelmi élményünket a háttérben az izmok feszültsége határozza meg. Mintha csak az agy és a test is belevetítene magát a film „külső” világába. Először a puma közelít, majd félelem váltódik ki, majd meghozzuk a döntést, hogy harcolunk vagy menekülünk, majd fegyvert rántunk vagy biztos helyet találunk, és így tovább. (Ha az események sorrendje meg van keverve, akkor az érzelmek kevésbé feszültségteliek, mint inkább telítettek lesznek, ahogyan azt a *Tavalj Marienbadban*-hoz [*L'Année dernière à Marienbad*, Alain Resnais, 1961] hasonló filmek példázzák. Az elbeszélés rendjének még a történet végével való indítás általi apró megkeverése is, mint számos noir melodráma esetében, telíteni fogja az érzelmi élményt.)

A PECMA-folyam-modell szerint a fabula (a „történet”) nem elsődlegesen a szüzsé (a „diskurzus”) feldolgozásának végeredménye, ellentétben a David Bordwell által az *Elbeszélés a játékfilmben* című könyvben elővezetett narratívaelmélettel.¹⁵ A történet és diskurzus közötti klasszikus elkülönítés hasznos eszköz, amikor erősen megkevert időrendű narratívákról van szó, ám kevésbé hasznos az időben lineárisan előrehaladó kanonikus film leírásához. A történet-diskurzus megkülönböztetés ezenfelül problémásnak bizonyul a filmélmény leírását ille-

¹³ Young, Kay – Saver, Jeffrey L.: *The Neurology of Narrative*. *SubStance* 30 (2001) nos. 1–2. pp. 72–84.

¹⁴ Frijda, Nico: *The Emotions*. Cambridge, MA: Cambridge University Press, 1986.

¹⁵ Bordwell: *Elbeszélés a játékfilmben*.

tően, mivel a befogadás során jellemzően nem gondolunk bele abba, hogy a film egy függetlenül létező fabula rekonstrukciója lenne.¹⁶ A néző a filmet elsődlegesen mint valós események szimulációját éli meg, amelyek a film előrehaladása során jönnek létre, noha tisztában van vele, hogy mindez előre felvett, és valamiféle elbeszélő „meséli”.

Bordwell modelljével ellentétben, amely a diskurzust veszi kiindulópontnak a történet néző általi megértésében, a PECMA-folyam-modell elsődlegesen történetvezérelt. A kanonikus történet az alapvető mentális struktúrát jelenti a világon belüli cselekvések megértéséhez. A film úgy mond diszkurzív elemei jobban leírhatók a kanonikus történetforma olyan modifikációiként, amelyek különböző érzelmi módokat hoznak létre (mint feszültség vagy telítettség), ahogyan azokat a *Moving Pictures*-ben leírtam. A különböző módok a fizikai agy más-más aspektusait helyezik előtérbe. A diskurzusalapú modell csupán kíváncsiságvezérelt, a történetvezérelt modell azonban nem (noha a kíváncsiság egyértelműen szerepet játszik sok műfajban, például a detektív-történetekben). A történetvezérelt modell főként olyan központi érzelmeken alapul, mint a szerelem, félelem, gyűlölet, valamint a cselekvések és események megfigyelésén és szimulációján keresztüli kiengetésükön, gátlásukon és kioltásukon. Az érzelmelek és a kogníciók ebből következően teljes mértékben egymásba fonódnak.

A PECMA-folyam-modellből az is következik, hogy a narratív „hajtóerő” alapvető szemszöge első

személyű és nem harmadik személyű, ellentétben a mások mellett Noël Carroll által is favorizált, távoli megfigyelőt tételező elméletekkel. Evolúciós megfontolások alapján észszerűnek tűnik feltételezni, hogy a harmadik személyű nézőpontok az első személyű nézőpontokra épülve fejlődnek ki. A mentális architektúránk először is arra fejlődött ki, hogy testünk kifinomult navigációját tegye lehetővé a térben, hogy élelmet, vizet és párt szerezhessünk, miközben elkerüljük a ragadozókat és az ellenségeket. George Lakoff¹⁷ és Mark Johnson¹⁸ véleménye szerint a világnak a cselekvés tereként való felfogása még a nyelv és a metaforák számára is az alapvető mentális modellt jelenti. Agyi szkennelések továbbá arra engednek következtetni, hogy a harmadik személyű „tudatelméleti” kogníció az új agykéreg moduljaiban megy végbe, míg az első személyű szimulációk az „én”-ben – a limbikus rendszer és a premotoros kéreg melletti modulokban.¹⁹ Az állítás, miszerint a harmadik személyű nézőpont (a moziszekben ülő néző) az alapvető, sokkal komplikáltabb nézési folyamatot von maga után. Egy kanonikus filmet egyszerűbb követni a protagonista mentális állapotainak és cselekedeteinek diegetikus koordináták alapján való szimulálásával. A *Moving Pictures*-ben arról tett állításaimat, hogy a nézők hogyan szimulálják a protagonisták észleleteit, kognícióit, érzelmeit és cselekvéseit, a tükroneuronok felfedezése nemrégiben megerősítette.²⁰ Ezek a neuronok nemcsak akkor aktiválódnak, amikor valaki cselekvéseket hajt végre, hanem akkor is, amikor ez a valaki más-

16 A narratíva evolúciójáról lásd Grodal, Torben: *Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences*. In: Wolf, Mark – Perron, Bernard (eds.): *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 2003. pp. 129–156. [Magyarul: Grodal, Torben: *Történetek szemnek, fülnek és izmoknak. Videójátékok, médium és a megtettesült tapasztalás*. (trans. Kiss Miklós) In: Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (eds.): *NARRATÍVÁK 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest: Kijárat Kiadó, 2008. pp. 226–256.]

17 Lakoff, George: *Women, Fire and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind*. Chicago: University of Chicago Press, 1987.

18 Johnson, Mark: *The Body in the Mind*. Chicago: University of Chicago Press, 1987.

19 Vogeley, Kai – Newen, Albert: *Mirror Neurons and the Self Construct*. In: Stamenov, Maxim – Gallese, Vittorio (eds.): *Mirror Neurons and the Evolution of Brain and Language*. Amsterdam: John Benjamins, 2002. pp. 134–143.

20 Lásd Stamenov – Gallese (eds.): *Mirror Neurons*, valamint Grodal: *Film, Character Simulation, and Emotion*. In: Friess, Jörg – Hartmann, Britta – Müller, Eggo (eds.): *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand: Strukturen des Films als Erlebnispotentiale*. Berlin: Vistas Verlag, 2001. pp. 115–127.

valakit figyel meg, aki ilyen cselekvéseket hajt végre. A filmes elbeszélések erős első személyű érzelme-
ket aktiválhatnak a tükörneuronokon keresztül. A
harmadik személyű érzelme-
k, mint az empátia vagy
a csodálat, központi szerepet játszanak Carrollnál²¹
és Tannál,²² de azonos szinten léteznek az első sze-
mélyű érzelme-
kkel, mint a szerelem, a gyűlölet és a
féltékenység.

4. fázis: Cselekvés, előmozdítás és blokkolás

A PECMA-folyam negyedik és utolsó fázisa az elő-
zőleg leírt érzelmi feldolgozás végeredményét jelen-
tő cselekvési tendenciák „helyettes” megvalósítását
foglalja magában. Ellentétben a való élettel és a vi-
deójátékokkal, a filmnézés során a néző természet-
esen nem képes cselekedni a látottak nyomán.²³ A
moziban a filmkészítőnek a nézési folyamat felett
gyakorolt hatalmas kontrollja miatt – összevetve pél-
dával a művésznek a művészeti galéria látogatójának
figyelme feletti kontrolljával – a filmek mindazonál-
tal különösen alkamasak a cselekvéshez szükséges
affordanciák vagy azok hiányának szimulálására. A
kanonikus eset előmozdítja a „helyettes” cselekvési
tendenciákat. Ha például a karakter a vásznon kezé-
be veszi a szituációt és felülemelkedik az elé gördí-
tett akadályokon, akkor a néző „helyettes” módon,
akaratlagos, célorientált motoros aktivitást tapasztal.
Másképp a nem-kanonikus esetben a „helyettes”
cselekvési tendenciák blokkolhatók akár narratív
módon, a karakter inaktivitása és a protagonista
céljainak „lírai” eltűnése által, vagy stilisztikailag,
olyan technikákon keresztül, mint a képkimerevítés
vagy az óriástotál. Amikor ez történik, a néző kétfaj-
ta élmény valamelyikének hatása alá kerül. Az első
élmény, ami jellemző elem a vígjátékban, melodrá-
mában és horrorban, egy akaratlan autonóm válasz,
mint a nevetés, sírás vagy félelem. A második élmény
a PECMA-folyam második fázisára jellemző „lírai”
és „telített” érzelmi módokba való visszaesés.

A negatív autonóm válaszokat kiváltó melodrá-
mai szekvenciák és a lírai-asszociatív formájú filmek
érzelmi tónusa közötti hasonlóság a cselekvési ten-
denciák blokkolásának közös stratégiájából fakad,
ami megakadályozza a nézőt, hogy megbírkózzon a
körülötte lévő valósággal, és változást idéz elő az ér-
zelmi állapotában. Ugyan az aktív cselekvés a túlélés
szempontjából kulcsfontosságú, épp ennyire fontos
a cselekvési tendenciák kikapcsolására való képes-
ség olyan helyzetekben, amikor a cselekvés lehetet-
len, amikor a cselekvés csoportszinten megy végbe,
vagy amikor valamiféle veszteség elfogadására van
szükség. E tekintetben a tragédiák és a szerelmi tör-
ténetek ugyanazt a stratégiát alkalmazzák a cselekvés
blokkolására és az autonóm válaszok kiváltására; ez
a tény megmagyarázza, hogy miért gyakori bizonyos
átfedés a két műfaj képi világa között, és miért ké-
pesek kombinációban egymást erősíteni – ahogyan
azt *Az angol beteghez* (*The English Patient*, Anthony
Minghella, 1996) hasonló, tragikus szerelmi történe-
tek példázzák.

III. A valóságstátusz értékelé- se és a valóságmoduláció esztétikai hatásai

Az érzelemtől a (teljesen megvalósított) cselekvésig
történő átmenet megszakításának központi eleme a
film valóságstátuszának értékelése. Ez az a terület,
ahol számos filmelmélet megsemmisítő vereséget
szenvet, mivel – a ptolemaioszi világméretű hason-
lóan – megragadnak a látható felszínen. Ahogyan
valaha észszerűnek tűnt azt gondolni, hogy a Föld
lapos – amely nézet az ókori filozófusokat arra kény-
szerítette, hogy bonyolult elméleteket találjanak ki
epiciklusokkal és hasonlókkal –, szintúgy észsze-
rűnek tűnt a filmnézés reprezentációs modelljének
elfogadása. E modell szerint a filmnézés olyan ké-

21 Carroll, Noël: *A Philosophy of Mass Art*. New York: Oxford University Press, 1998.

22 Tan, Ed: *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*. (trans. Barbara Fasting) Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 1996.

23 Lásd még Grodal: *Stories for Eye, Ear, and Muscles*.

pek megtekintését foglalja magába, amelyek valami hiányzót reprezentálnak (például egy profilmikus eseményt). A kép a „kétkedés” állapotát idézi elő – abban az értelemben, hogy reprezentációkat látunk, és nem magukat a jelzett dolgokat –, az elmére pedig a „kétkedés felfüggesztésének” magasztos feladata hárul. A PECMA-folyam-modell felől közelebbről azonban könnyen látható, hogy a szemekbe és a vizuális kéregbe nem reprezentációk, hanem fénysugarak érkezik be, amelyek neurális aktivitást okoznak. Az egyszerű neuronok az agy hátsó zugában nem tudják elkülöníteni a reprezentációt a tényleges dologtól; az érzelmegeneráló limbikus rendszer egyaránt aktiválódik, akár egy valódi farkassal kerülünk szembe, akár egy farkas audiovizuális szimulációjával. Az elsődleges folyamat a filmnézés során így a hit lesz. A filmbefogadás nem a „kétkedés felfüggesztésén”, hanem „a hit felfüggesztésén” – az észleletekben való hitünk gyengítésén – alapul, hiszen máskülönben rettegve hagynánk el a mozi a horrorfilmek után. Ez a folyamat a premotoros kéreg elülső részében és körülötte megy végbe. Így tehát sok gondtól kímélhetjük meg magunkat a fikciós „valóság-effektussal” kapcsolatban, ha modellezük a valóságértékelés folyamatának különböző lépéseit.

A valóságstátusz értékeléséhez és a valóságélményünk megértéséhez egy további „kopernikuszi fordulatot” kell végrehajtanunk az elméről alkotott felfogásunkat illetően: a szemeinkre és a füleinkre az izmok függelékeiként kell gondolnunk. Az észlelés arra fejlődött ki, hogy fokozza a testünk izmaink segítségével történő helyváltoztatási képességét, és hogy megnövelje az esélyeinket a céljaink megvalósítására. A valóság értékelésének és megélésének mechanizmusa csak bonyolultán érthető meg, ha azt tételezzük, hogy a tudatos világgélményünk egy „objektív” másolat elménkben való létrehozásán

alapul. Sokkal egyszerűbb megragadni ezeket a mechanizmusokat, amint felismerjük, hogy a tapasztalatunk nemcsak attól függ, hogy valami ténylegesen létezik-e, hanem attól is, hogy az észlelés, kogníció, érzelem és cselekvés együttműködnek-e, hogy segítsenek megbírkózni a fizikai és szociális környezetünkkel.

Számos kutatás mutat afelé, hogy tudatos észleleteink át vannak itatva a cselekvéseinket orientáló érzelmekkel, amit látunk tehát, az nem „a világ objektív létezésében vagy valamiféle isteni szem számára”, hanem inkább egy pragmatikus, érdekeinket tükröző keverék. Jaak Panksepp szerint az elme még a tudatunk számára központi jelentőséggel bíró kválék is (mint a színek és a formák) felhasználja, hogy hangsúlyozza vagy „megjelölje” a tér azon elemeit, amelyek szilárd alapot biztosítanak a cselekvéshez.²⁴ J. J. Gibson affordanciaelmélete szerint érezzük, hogy egy adott objektum milyen cselekvést enged meg: nem pusztán egy ajtót látunk, hanem azt is érezzük, hogy az ajtó lehetővé teszi az áthaladást.²⁵ Rudolf Arnheim tárgyalta, hogy az olyan testi érzületeket, mint a nehézség vagy az egyensúly, miképpen érezzük vizuális tapasztalatok aspektusaiként.²⁶ A szinesztéziával kapcsolatos kutatások rávilágítanak, hogyan vetítünk lehetséges taktilis élményeket a vizuális képekre. Az érzések így kiegészítik a kválék audiovizuális világát.

A valóságstátusznak a PECMA-folyam-modellben betöltött szerepéből az következik, hogy a mechanizmusok, amelyek a belső képeknek (például hallucinációk, gondolatok és álmok) a külvilág rendszerbe befutó ingereitől való elkülönítésére fejlődtek ki, mentális „állj-haladj” mechanizmusainkat is informálják: valós az, amiről úgy érezzük, „zöld lámpát” ad, a valószerűtlentől pedig úgy érezzük, „megállj”-t vagy „vigyázz”-t parancsol. Az „irrealitás” érzésének számos különböző oka lehet,

24 Panksepp, Jaak: *The Periconscious Substrates of Consciousness: Affective States and the Evolutionary Origins of the Self*. In: Gallagher, Shaun – Shear, Jonathan (eds.): *Models of the Self*. Exeter, UK: Imprint Academic, 2002. pp. 113–130.

25 Gibson, J. J.: *The Ecological Approach to Visual Perception*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 1979.

26 Arnheim, Rudolf: *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Berkeley: University of California Press, 1974. [Magyarul: *Vizuális élmény. Az alkotó látás pszichológiája*. (trans. Szili József és Tellér Gyula). Budapest: Aldus Kiadó, 2004.]

és itt csak kettőt emelek ki. Problematikus lehet az input, amikor a cselekvést kód, sötétség, tükrök vagy képernyők nehezé vagy lehetetlenné teszik, vagy problematikus lehet az output, mint a melodramák és horrortörténetek központi karaktereinek korlátokba ütköző cselekvései esetén.²⁷ A kódos tájak szigorúan véve épp annyira valóságok, mint a napsütötte tájak; a különbség a kettő között nem az objektív létezésükben áll. Az evolúció azonban az elménket praktikusra csiszolta, így a cselekvés kezdeményezésének nehézségét ugyanazon a „valószerűtlen” módon éljük meg, függetlenül attól, hogy ez a nehézség észlelési vagy cselekvőképességi problémákból fakad.

Számos, a filmesztétika szempontjából központi jelentőségű hatás a valóságstátusszal és a cselekvési potenciálokkal való játéknak köszönhető. A PECMA-folyam-modell például konkrétan lehetővé tette számomra, hogy kidolgozzam a komikus hatások egy metaelméletét, amely számos, az évszázadok során keletkezett komikumelméletet foglal egyetlen keretbe. A *Moving Pictures*-ben leírtam, hogy a komikumra adott reakciók miképpen tekinthetők élvezetes „megúszó” mechanizmusoknak, amelyek egy adott *arousalt* „valószerűtlenként” értékelnek, azaz mint olyat, amely nem ad okot cselekvésre és válaszra. Így erős *arousalt* okozó események sora – a kegyetlenségtől a szégyenen át a paradoxonokig – nevetéshez kapcsolódó „biztonsági szelepeket” alkalmazhat, amelyek a limbikus élvezeti rendszert aktiválják, ahelyett, hogy (re)akciókat váltanának ki. A „valószerűtlen”-ként való értékelés valamilyen olyan mechanizmusokon alapul, amelyek elkülönítik a saját testünk és/vagy önstimuláció által okozott érzeteket a külső okra visszavezethető érzetektől. Hasonló mechanizmusokat alkalmazunk, amikor játszunk, vagy épp csiklandoznak, és az is köztudott, hogy a nevetést előidéző drogok,

mint a hasis, részben lerombolják a külvilág érzetét. Az arra való képesség, hogy lehatárolják a „játékos” módban végrehajtott cselekvések valóságát, az emelőkognitív forradalmának gyökerét jelentette.²⁸

IV. Alulról [bottom-up], felülről [top-down] szerveződő és visszafelé haladó folyamatok (MACEP-ek)

Noha a PECMA-folyam alapvető iránya az észleléstől a cselekvés felé haladó (ahogyan azt az elnevezés is tükrözi), hangsúlyozni kell, hogy a folyamat minden fázisában visszafelé haladó folyamatok is működnek. Persze az észlelés számos aspektusa a visszacsatolástól elzárt modulokban zajlik, ahogyan azt olyan vizuális illúziók is demonstrálják, mint például a Müller-Lyer illúzió, amely azután is fennáll, hogy tudjuk az okát. Általánosan azonban az észlelésnek az emlékekhez és sémákhoz való párosítása folyamatos visszacsatolást foglal magában, és így a tudásunktól és vélekedéseinktől függ. Az emlék- és sématárunkban történő minden változás potenciálisan megváltoztathat valamely párosítási folyamatot. Így tehát, noha az elme általános architektúrája minden ember esetében ugyanolyan, a konkrét élményeket nagyban befolyásolja a néző egyéni és kulturális háttere.

A valóságértékelés hatása az észlelésre egyfajta felülről szerveződő folyamatot jelent. Ha a kód csupán kód lenne, és nem akadályozná a vizuális kontrollt és a cselekvést, sem a szokásos lírai-valószerűtlen élményünk nem állna elő a filmek kódos jeleneteinél, és valószerűtlenség-érzés sem fogna el, ha lassítással találkozunk. A valószerűtlenség különböző fajtái között sem tudnánk különbséget tenni, mint

27 Grodal, Torben: Subjectivity, Objectivity and Aesthetic Feelings in Film. In: Bondebjerg, Ib (ed.): *Moving Images, Culture and the Mind*. Luton: University of Luton Press, 2000. pp. 87–104.; valamint Grodal, Torben: Film Lighting and Mood. In: Anderson, Barbara – Anderson, Joseph (eds.): *Moving Image Theory: Ecological Considerations*. Carbondale: University of Southern Illinois Press, 2005. pp. 152–163.

28 Steen, Francis F. – Owens, Stephanie A.: Evolution's Pedagogy: An Adaptationist Model of Pretense and Entertainment. *Journal of Cognition and Culture* 1 (2001) no. 4. pp. 289–321.

amilyenek az álmok, a jövőben beteljesülendő dolgokról alkotott fantáziák, és az érzéki emlékek (amelyek korábban a rendszeren átfutó „valós” élmények voltak). A vizuális input csupán vizuális input lenne. De evolúciós – és funkcionális – nézőpontból az észlelés pusztán a megfelelő cselekvések megtételének szolgálatában áll, és így olyan formákat és funkciókat kell befogadnia, amelyek összhangban vannak a „főnökével”, a motoros rendszerrel. A filmélmény intenzitása szorosan összefügg azzal a móddal, ahogyan a mozgóképek lehetővé teszik ezt az állandó interakciót az észlelés, érzélem, kogníció és cselekvés között.

Abban az időben, amikor a PECMA-folyam-moddell eredeti változatát leírtam, a pszichológiai szakirodalom nem sok segítséget nyújtott annak megértéséhez, hogy az „alulról szerveződő” PECMA-folyam-élményünk hogyan lép interakcióba az agy elülső központjaiból induló, „felülről szerveződő” folyamattal az észlelés folyamatában. A kivétel Gibson ökológiai elmélete volt, amely azt hangsúlyozta, hogy az élményeink affordanciákon vagy cselekvési potenciálokon alapulnak. A hallgatólagos vagy explicit köznapi bölcsesség szintén az érdekek befolyását tételezi az észlelésre, többek között azt tartva, hogy érzelmi értékeléseink „átszínezik” az észleleteinket. A szépség élményénél nem igazán lehetséges elkülöníteni az érzelmet (a szemlélésre vagy megközelítésre való késztetést) az észleléstől, a ronda vagy veszélyes élménye pedig az észlelés, érzélem és cselekvési tendenciák (az elkerülésre való késztetés) keveréke.

A neurológiai kutatások azonban újabban haladást értek el a felülről szerveződő folyamat leírásában, és megmutatták azt, hogy az észlelést lehetetlen elválasztani az érzelmeiktől, a kogníciótól és a cselekvési tendenciáktól. Neurológusok például kimutatták, hogy habár az elsődleges vizuális kéregben egyes neuronok folyamatosan aktiválódnak és dolgozzák fel a külvilág felől állandóan beáramló információkat, számos más vizuális neuron csak akkor kapcsol be, amikor az adott jelenségre tudatos figyelem irányul.²⁹ Gerald Edelman és Giulio Tononi leírta, hogy az agy miképpen van tele – az ő elnevezéseik-

kel – „visszatérő pályákkal” (*reentrant pathways*) és „visszavetítésekkel” (*back projections*).³⁰ A film viszonylatában a kutatás azt jelzi, hogy a filmkészítők a befogadást az élményfolyam különböző fázisaira (vagy „agyi helyszíneire”) fókuszálhatják oda-vissza. Egy film például irányíthatja a figyelmünket alapvető vizuális vagy akusztikai folyamatokra, vagy pedig azokra az asszociatív folyamatokra, amelyek az úgynevezett parietális kéregben mennek végbe, ahol az érzelmi élmények személytelen („lírai” vagy „fenséges” [*sublime*]) formában léteznek. Más esetben a film felkészítheti az emlékezetünket és a figyelmünket elvárásokat és lehetőségeket felvillantva, vagy fókuszálhat a világra mint a cselekvés terepére, aminek az izomfeszültség jelenti az implicit hátterét.

A visszafelé haladó folyam a keretet biztosíthatja a felülről szerveződő (személyes vagy kulturális tanuláson alapuló) folyamatok és az alulról szerveződő („beégetett” algoritmusokon alapuló) folyamatok közötti kapcsolat megértéséhez. Az „illúzióként” ismert vizuális-esztétikai effektusok világosan mutatják, hogy egyes alulról szerveződő folyamatok mindenfajta felülről jövő beavatkozástól elzárva mennek végbe, a PECMA-folyamon belüli más folyamatokra viszont hatással lehet a visszafelé haladó folyam. Ezek a folyamatok jelenleg is kutatás tárgyai, de annak megértése, hogy a film (és a világ) befogadása során mik az univerzális állandók, és mik a változók, központi jelentőségű a filmtudományon belüli jövőbeli kutatások számára.

V. Kultúra és biológia

A filmtudomány neurokognitív megközelítésének kritikusai mellett érvelnek, hogy ez a megközelítés nem képes a filmet kulturális és történeti produktumként látni. Egyszerre igazuk van, és tévednek is. Igazuk van, mert a velünk született agyi architektúrák meghatároznak bizonyos alapvető és univerzális esztétikai törvényeket, formákat és funkciókat. Tévednek, mert ennek az architektúrának a kivételes

²⁹ Churchland, Patricia Smith: *Brain-Wise: Studies in Neurophilosophy*. Cambridge, MA: MIT Press, 2002.

³⁰ Edelman, Gerald – Tononi, Giulio: *Consciousness: How Matter Becomes Imagination*. London: Penguin Books, 2001.

rugalmissága arra fejlődött ki, hogy tartalmak végtelesen és formák meglehetősen változatoságát támogassa. Noha az érzelmi rendszer univerzális, egyértelműen egy egyéni vagy kulturális történet az, ami meghatározza kit és mit szeretünk vagy gyűlölünk. Ezenfelül, a variáció hatalmas túlélési értékének köszönhetően (például az evésben vagy élelemgyűjtésben), az „ízletes” élmények izgalmát idővel megszokjuk, és így újdonság iránti szükséglet generálódik. Az esztétikai élmény ennél fogva nagyon is történeti produktum, mind egyéni, mind társadalmi szinten. Az általános elmélet azt is segít megérteni, hogy bizonyos jelenségek végletesen történetiek; egyes formai megoldások vagy tartalmak ideiglenes háttérbe szorulása esetén például nem feltétlenül állnak globális okok a háttérben. Amikor a nézők egy adott időszakban belefásulnak a *film noir*-ba, az nem szükségszerűen egy általános kulturális klíma lecsapódása, hanem az ízlés újdonságkeresés és megszokás által meghatározott körforgásának része is lehet.

Egy általános filmelmélet nem jelenti a filmtörténet tagadását; ellenkezőleg, az elmélet eszközöket ad a film történeti fejlődésének megértéséhez. Az általános elméletet illető kritikák mélyebb okai valószínűleg máshol, a tudományos redukcióval szembeni erős ellenérzésben rejlenek, mivel a kritikusok (véleményem szerint tévesen) úgy érzik, hogy ha a filmeket az agy „bedrótozott” képességei öntik formába, akkor specifikus részleteik elvesztik fontosságukat. Azonban az a tudás, hogy az almák a gravitáció törvényei szerint leesnek a fáról, ízük pedig az alma és a szánk közötti kémiai reakciók függvénye, még nem veszi el az almák fontosságát. A filmtudomány többre hivatott, mintsem hogy ékesszóló műélvezők klubja legyen.

VI. Konklúzió

A közepes léptékű és mozaikdarab-elméletek nem képesek megmagyarázni a vizuális esztétika alapvető törvényeit; az ilyen elméletek valamiféle naiv realizmus foglyai, mely szerint a filmélmény csupán egy a külsődleges reprezentációk közül. Az általam propagált általános elmélet egyaránt ragaszkodik

egyfajta radikális konstruktivizmushoz (minden csak konstrukció a néző elméjében) és „evolúciós” vagy „pragmatikus” realizmushoz. A központi agyi mechanizmusok, amelyek a filmélményt formába öntik, nem esetlegesek, hanem az evolúció során alakultak ki a túlélés érdekében. A közepes léptékű és mozaikdarab-elméletek nem teszik lehetővé az esztétikai és narratív problémák adekvát általános leírásait, köztük az ágencia leírását sem. A filmtudomány a bölcsészettudományok része, és a film történeti tanulmányozása, valamint az egyedi sajátosságok szoros elemzése nem csupán önmagukban, de általánosabb következtetések szilárd alapjaként is értékesek. De a filmélmény az agyunkban játszódik le, és az élményt létrehozó mechanizmusok közül sok éppolyan láthatatlan az introspektív megközelítés számára, mint ahogyan a Föld Nap körüli pályája is láthatatlan a szemünk számára. Ebből kifolyólag elengedhetetlen olyan filmelméletek kidolgozása, amelyek figyelembe veszik a pszichológia legújabb eredményeit is.

Andorka György fordítása