

ELŐSZÓ.

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

egy harcot, amelynek végső célja minden művészi célokon túl más nem lehet, mint a filmjáték kiemelése a pénznek és a korrupt rossz-hiszeműségnek 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 filmjátékkal, 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 probléma megoldására talán 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 tragoidia, 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 görög drámával lezáródott. Az új műfajlehetőséget hirtelenül és váratlanul hozta meg a tizenkilencedik század fordulója. A kinematográfiában 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 mozgásképeinek megrögzítésére. Technikai, fizikai probléma a lényege és a célja. Technikai mivoltán kívül éppen olyan jellemző a tizenkilencedik századra ennek a mozgásmegrögzítésnek a módszere. A jelenség elemekre bontása és ezeknek az elemeknek egy illuzióegységben való újraegyesítése: a mögöttünk hagyott félszázad lelke nyilvánul meg ebben, pontosan ugyanúgy, mint az impresszionista művészetben, a modern tudományok módszereiben, a relativista filozófiában és a demokrácia gondolatában. Technikai módszer sem lehet véletlen. A film tehát mechanikai találmányként született, minden művészi célzat és ambíció nélkül. Majdnem egy évtized múlt 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 bolt helyiségekben rögtönzött bemutatóhelyek.

»*Mozgó fényképek*«: jelző és a szó még eredeti értelmében élt ekkor, nem összeolvadva, mint új fogalom jelzője. Fénykép, amely mozog, ennyit jelentett csak, a technika szenzációs csodáját. A civilizáció haladásának entuziasztái is csak azt mondták: az emberi szellem diadala, az elröppenő élet, az elsuhanó mozgás konzerválása, a pillanatra 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 mozulásában. 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 vetítógép 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 fantómjai 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 szorongó félelmet rezzent meg a nézőkben, azután eltűnik. Nagyon meg kellett már az újnak és az ismeretlennek lenyügöző, különös hatását szokni, amikor

már ilyen profán képekre mertek vetemedni: karosszékekben kövér öreg bácsi alszik és egy légy szentelenkedik az orrán. Félálomban kapkodja fejét, fintorgatja arcát, de hiába. Végül egy nagyot tüsszent és felébred. Nevetés. Dörzsöli a szemét 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, amely az ember torkán önerejét érzőn kiszakadt, amikor először vette észre, hogy el tudja oltani a harapós, félelmetes tüzet és amikor látta, hogy a mammoth beleesik abba a gödörbe, amit ő ásott neki. Nevetett és nem félt már az élő halotttól, a megmozduló képtől. Legyőzte a mozit, hogy hatalmába vegye. És új, második korszak kezdődött a film életében.

Senki sem hitte volna még akkor: az ilyen képek, öreg úr orrán a léggel, egy új művészet elindulását jelentették. Egy művészetét, amelynek egyetlen kifejezési anyaga, szubsztanciája a fizikai mozgásban megjelenő történés. Több tehát mint mozgás, mozgások összefüggése, egymásba szövéődése, amely eseményfolytonosságot, életet ad. Ami addig volt, semmi egyéb, mint alkalmas témák keresése egy új mechanikai találmány képességének bemutatására. Az öreg úr a léggel már kezd ennél több lenni, a mozgáselemekből drámai eseménnyé válni. Mi hozta ezt az új fordulatot? — meg kell ezt kérdezni, mert ez már nem következik természetesen a dolog technikai mivoltából. Ha természettudományos képeket vesznek fel vagy adottságokat reprodukálnak az életről, hajó vízrebocsátását vagy csapatszemet,

ez mind magától értődő. De hogy kitalált történet kerüljön a filmre, megszabótt, előre tervezett eseménytartalommal, ennek valami okának kellett lennie. Egyszerűen az történt itt, hogy a film kilépett a laboratórium magányából a tömeg elé. Ez a találkozás volt a döntő momentum, mert a tömeg rögtön érvényesíteni kezdte alakító befolyását: történet követelt már pusztán azzal, hogy tömeg volt, hogy együtt ült a vászón előtt. Történet, 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 a 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 tömegegységénél 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 drámaiság 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 létrejöttének nincs olyan messzeágazó motívációja, mint a tragikus attitűdöknek, a komikus történés okában és okozati összefüggéseiben sok-

kal 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 inkább 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 bohózzal. Az első folytonos cselekményű, drámai hatás felé törő mozgófénykép-jelenetek majdnem kivétel nélkül bohózzatszerű jelenetek voltak. És ezek az első komikus moziképek így komikumnak is nagyon egyszerűek és primitívek voltak. Nemcsak eseményvontukban, nemcsak a külső történetben voltak végtelenül kezdetlegesek, hanem legbelsőjükben és kómikumhatásukban 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 komikumhatás-típusok, amelyekre minden vígjátéki szituáció visszavezethető. És így aztán természetes dolog, hogy ezek a kívül-belül egyszerű, néhány perces bohózatok, amelyek többnyire kergetődzések-ből, üldözések-ből, egymásra zuhanásokból állottak, lekváros hordóba, messzes gödörbe pottyanásokkal és vízbeugrásokkal fűszerezve, nem szorultak motivációjukban semmiféle fogalmi magyarázatra. A komikus szituációk és eseményfolyamatok megindító okai, a dolgok mozgató rugói, éppen 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 az első komoly és tragédiai kísérleteknél, amelyek a mozi őskorában a bohózat mellett felbukkantak. Ezeknél az egyéni, pszichológiai motivációt nehéz volt tiszta történetben megadni. Az addig tiszta, csak történetből álló film válaszára 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 tragédiai témáknál is erőfeszítéseket tenni arra, hogy minden idegen segédeszköztől mentesen, csak a saját vizuális eszközeivel fejezze ki a szükséges drámai motivációt. A filmet 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 szuverénitását feladni kényelmes és egyszerű, de művészi szempontból kétes értékű eredményekért. Megjelent a filmjátékban 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 ojtja.

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-magyarázatokat feleslegessé teszik és így megmenthették volna a filmjáték stílusának a tisztaságát. Mutakoztak is ilyen törekvések a korai mozinál legalább olyan irányban, hogy a felírások számát csökkentsék. Emlékképek, 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 mozystílus 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 állapotban, amelyben még ma is van, hogy eszközei tökéletesedésével, hogy eszközeinek, művészi formájának önállósága eszmélésével a tisztulás útjára lépjen.

Így azonban, a filmjátszás mai helyzetében, még nem lehet kialakult új művészeti műfajról szólni, hanem csak annak közelfekvő lehetőségéről. A film azáltal, hogy a felírások beiktatásával lemondott szuverénitásáról és lemondott a tiszta stílus legelemibb követelményéről, az anyagszerűségről, már meglévő művészi műfajokhoz kezdett hasonlítani. Mert ez az átmeneti mozi most már két összetevőre bontható: mozgásban, szemmel érzékelhető cselekvésekben megmutatkozó történetre és a történet elemei között az összefüggéseket, kapcsolatokat megadó fogalmi, szavakban megadott gondolatközlésekre és párbeszédre. 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 történetet konkrétan és valóságosan adja, vizuális, érzékelhető megjelenítéssel, a fogalmi és érzelmi közléseket pedig a dialógusokban, a kimondott élő szavakban. A regényben a történet fantázián keresztül van elképzeltetve a fogalomközlés segítségével és ezt az elképzeltetést egészítik ki a realiztikusan beékelte dialógusok, hangtalan, elképzeltető szavakban. A színpadi drámának és a regénynek az elemek összetételében rejlő analógiája adta meg tehát a rokonságot a mozidrámaival. Ez az erős analógia viszont fejlődési szükségszerűséggel jelentette azt, hogy ez a két művészet ellenállhatat-

lan súllyal és befolyással nehezdedjen az önmagát meg nem talált, igazi sajátmagát elvesztett mozira. A filmnek nem volt még kialakulva az egyénisége, amely sajátos 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 műzi, 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 formatörvényeinek kutatására: 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, múló és tűnények. A klasszikus reneszánszban például a szobrászi formalitás befolyásolta a pikturát, 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 mintaképeül 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 annak 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 találkozás, 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 filmbe 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 bőséget szülte, amik mind nehezebben tudtak beleférni a színpadi dráma egészen más elemekre épített formájába. A film kezdett önmagára eszmélni és 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 filmjáték kezdte megmutatni meztelen izmait.

Ledobni az idegen ruhát és kivívni a teljes emancipációt: ez lett a továbbfejlődő film tudatalatti, ösztönszerű programja. A hajtóerők azok az éles és döntő különbségek voltak, amelyek minden hatásbeli rokonságon túl, áthidalhatatlanul elválasztották a filmet a színpadi drámától kifejezés-módban 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 történet*. 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 történetnél is fontosabb 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 korlátozottak. Térben és időben nagyon nehezen mozog, mert a történetrészletek színterét, a jelenetek milióit csak igen korlátozott 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 sajátysága és legfőbb előnye, ez ránézve a létét adó *technikai pozitívum*. Az előszó hiánya, a némaság azonban csak egyetlen területre, a vizuálisan megmutatott történetre szorítja kifejezési lehetőségeit. Ez a filmre nézve *kifejezésbeli negatívum*.

Es ezekre a különböző területeken mutatkozó pozitív és negatív eltérésekre a film és színpadi dráma minden más különbsége is tökéletesen visszavezethető. A színpadi dráma, milióváltoztatásának rendkívüli korlátozottsága miatt, nem adhatja kontinuitásban az egész drámai eselekményt. Konkrétan 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 történetnek 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 drámaformának, 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 tragédiai 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 találkoznia, úgy, hogy ez a találkozás a valószínűség látszatát kellően megőrizze. Ez a módszer, amely inkább a shakespearei és a modern színpadi dráma sajátossága, 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 konkrétan magán a színpadon.

Két-három fordulópontba van tömörítve a színpadi dráma tulajdonképpeni cselekvéstartalma, akármelyik kor drámaformájára gondoljunk is. Néhány eseménnyel terhes fókuszpont, amelyben nagy érzések, 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 mondani, 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 *kifejezési 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 filmdrámaival 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.

Ertékösszehasonlításról 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 filmjátéknál, 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 valóságmilióket 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 ez egyidőben lefolyó művészetnél. Az időbeli művészi alkotásnak, miután nézők előtt folyik le, számolni kell a reális idővel abban az esetben, amikor a kifejezés egész módja realiztikus. A zenénél, a belső történés ideje, az absztrakt idő, nem esik szükségszerűen össze az előadási idő reális tartalmával. Mert a zene kifejezési eszközei is absztrakta. Színháznál és filmnél, realiztikus 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 következő tájréssz a norvég fjordokból, a harmadiké egy óceánjáró fedélzete, a filmjáték felépítése számára közböbös, 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 másodpercebe 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 hajófedélzeten, akkor minden idő- és tértávolság dacára ez a három rész a nézők előtt sem tarthat egy pillanattal sem tovább, mint a három időtartam összszége. Éppen úgy nem érinti a filmet az, ha mesterségesen, kulisszákkal 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 korlátlaná 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 milióhoz, mint a színpad. A filmjátékban a téregység teljesen megszűnik és ez azután természetesen 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 filmjáték 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 történet szempontjából annál teljesebb és igazabb lesz ez a kontinuitás. Ez az új cselekményfolytonosság pedig szükségszerűen elejti a színpadi drámaformát és annak minden változatát. Nem kell a filmnek a drámai komplexum végső szövevényét adni, mint a klasszikus 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 máskifejezési 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 az a tagozódása, amely a 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 megszakítás nélküli 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: filmszalagtekeresek, bizonyos méreten túl, nagyon nehezen kezelhetők

a vetítógépben. Emiatt a két ok miatt kénytelen a mozarab írója vagy rendezője részekre tagolni az egész játékot. Ebben a tagolásban tehát természetesen semmi, de semmi hasonlóság nincs a színpadi dráma felvonásbeosztásához. Hogy mennyire nincs és nem is lehet szó »felvonások«-ról, azt legpompásabban egy angol moziplakát felírása érzékítette: »Tragedy on three rolls«, tragédia három tekeresen! Valóban, semmi egyébről nem lehet beszélni a filmjátéknál, mint a tekeresekről. Ha megfigyeljük a filmjátékoknak ezt a tekeresbeosztását, a leggyakrabban azt tapasztaljuk, hogy a részekre tagolás úgyszólván minden ok és minden hatás nélkül történik. Mintha például egy kétezer méteres mozarámánál így gondolkozna a rendező: 2000 méter ÷ 400 méter = 5 felvonás. Pedig ezt a technikai és tömegpszichológiai szükségéből 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 filmtekeresek kicserélése alatt előáll, nagyszerűen alkalmas arra, hogy benne fokozódva és feszülve rezegjenek tovább már felkeltett lelki hatások. Ha az egyes tekeresek 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 az 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 taktusnyi 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 mozdramát, akkor a mozdram felépítési formáját a pontokba nem koncentrált, a drámai cselekménynek, a külső és belső történetnek egész tartalmát átfogó eseménykontinuitásban kell felismernünk. Már most szükségtelen lenne sokat bizonyítani, hogy mily tökéletes és teljes analógia van a filmjátéknak e kontinuitása és az epikus irodalmi műfajoknak, az éposznak 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 fordulót 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 történetbe. Röviden szólva a filmnek és regénynek közös epikus sajátsága az egymás mellé, illetve egymásután rendelt részekből való felépítettség, a drámai motiváció genetikusan bemutatása és a szélesebb elő-

adásmód, amely nem válogat a részletek között olyan ökonómikus 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 koncentrációban 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 organizációjú, realiztikusabb, élethez közelebb, a színpadi dráma ellenben konstruktívabb, absztraktabb és absztraktságánál fogva szimbolikusabb. Hangsúlyozni kell azonban, hogy ez a realiztikus és absztrakt szembeállítás 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 lehetőségét a filmnek a feloldott, csodálatos kifejezési módszerekben gazdag forma és a genetikusan 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 konkrétan és vizuálisan történik, a regényben és általában az epikában vizuális elképzeltetésben. 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 mozgékonytérben és időben, szabad és laza felépítése, amely

lehetővé teszi az időrendi teljességet, az egész történet 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 vagy időbeli távolságot átugorva egymáshoz kapcsolni az eseményrészleteket, 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 történetnek csak nagyfontosságú kiegészítő komponense és mint komponens is 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 miliók, 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 szövéseinek ellenben semmi ártalmára nincsenek, sőt mondható és elképzeltető 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 eposzhoz közelebb áll, ezeket a differenciákat csak kis mértékben mutatja: lényege a történet, a történetrészletek folytonos egymásbakapcsolása. Ezekben szűkül a dialógusok, elemző és leíró részek fontossági területe és így ezek a kifejezési anyagban is nagyon közel állnak a filmjátékhöz. Áthidalhatatlanná válnak ellenben a különbségek az impresszionisztikus, lírai és analitikus regények esetében, amelyeknek témái ennek következtében egészen filmszerűtlenek. Kevés cselekmény, kevés igazi történet van bennük, úgy belső, mint külső értelemben és nincs határozott epikai vagy drámai menetelük, nem haladnak előre bizonyos drámai konklúzió irányában. Nagyon kevés bennük az eseményszerűen, konkrétan 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 módjában, amelyet előbb a reprodukált eseményrészletek egymásután való reprodukálásában, előadás szélességében és az epikus, genetikus folytonosságban jelöltünk meg. Hogy 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 mintaképpel 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 segítségével vétele mellett is a legteljesebb elváltozáson mentek keresztül, ha filmre íródtak, ellenben a regény, ami a konstrukciót, az eseményszöveget 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 stílusazonosságon túl van egy pont, ahol a regény és filmjáték 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 alakító faktor a tömeg visszhatása a műalkotásra. Olyan momentum, amely látszólag kívül esik magán a műalkotáson. Hatását mégis erősebben érvényesíti, mint akármilyen kifejezési vagy technikai lehetőség, vagy szükségszerűség. Nem lehet tehát cso-

dálkozni azon, hogy ez a motívum végeredményben 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 eseményfolytonosságot is megszakíthatja a maga számára ott, ahol akarja: egyszerűen leteszi a könyvet és később folytatja az olvasást. A tömeg ellenben együtt van, egészen más akarati, appercipáló és értékelő erőt jelent éppen sokeleműségénél fogva is. Fölfogó képessége időtartamban korlátozva van, a tömegpszichológia törvényei szerint egészen más az érzelmi és értelmi igénye. Untatja minden, ami nem történés, ami nem mozgás, harc és előrehaladás. A tömeg püsztán 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 viszonyban van a sorssal, mint az egyén. 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 elrontásával 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, következképpen a fejlődésvonálnak a befejezéshez vezetését is, a színpadi drámához hasonlóná teszi. Így azután, ha a filmjáték külső és belső formájáról végső meghatározást akarunk adni, azt kell mondani, hogy a *filmjáték formája előadásmódjában epikus, regényszerű, hatóelemeiben konkrét történetadó, 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 filmjáték egész koncepcióját és belső formáját. Ezek a technikai tényezők valamennyien a film alaplényegéből adódnak. Az alaplényeg a reprodukció: történet és valóságot ad; anélkül, hogy miként a színpadi drámát, idő és téregység korlátozná. Ez a reprodukív jelleg azonban nemcsak esztétikai formáját és belső drámaiságát határozza meg a filmjátéknak, 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 mozijátéknak: jól megalakított 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 mozijátékban teljesen újak, mert már a jelenet fogalma is egészen más értelmezést kap a filmjátéknál, mint a színpadi drámánál. A színpadi drámában a be-díszletezett miliók 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 közéljük új szereplő jön, vagy közülük egy szereplő eltávozik, új jelenet kezdődik. A filmnél a milió, akár natura, akár díszletekkel, számtalanszor változhat. Ezért is, meg technikai okokból is a rendezési egység, a jelenet nem a szereplők számának változásaihoz alkalmazkodik, hanem a milióváltozáshoz. A filmjátékban egy jelenet, illetve egy »kép« addig tart, ameddig a cselekmény ugyanazon a szintéren játszódik le. Pontosabban meghatározva, ameddig a felvevő gép lencséje változatlanul van beállítva. Mert ha marad is a régi szintér, de a gép helyet változtat vagy szögfordulást végez, hogy ugyanannak a szintérnek 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 képszerű tagolódás természetesen 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 szintér-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 tág szintéren kell lefolyni. A filmjáték ellenben, felhasználva reprodukív voltából következő fürgeségét, szintérváltoztatásának 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 igyekszik is ezzel az előnyét kihasználni, hogy pótolja a kimondott szuggesztív szó hiányát. A filmjáték rendezője úgyszólván szuverén ura és irányítója a néző figyelmének, amit a színpadi rendező igazán nem mondhat el magáról. Ha a darab igazi, belső 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 reprodukív 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 arc. A háttér, a miliő, mind eltűnik ebben a bemutató, első síkban, a *premier-planban*, hogy semmi el ne fordíthassa érdeklődésünket az arc játékaról, amely amellettt ebben a sokszor néhány méteres nagytáásban 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 *premier-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-szét-feszülő ujjakkal, ábrándos simogatás, odaadó becézés egy fejen vagy egy másik kézen és ezekhez hasonló, millió változatban, mind elegendők arra, hogy egy képnek témát, drámaisággal, eseménytelit témát adjanak.

Nem is lehet összehasonlítani ebben a tekintetben a színpadot a filmjátékkal, annyira szegényes és tehetelen az még csak meg is kísérelni ilyesféle kifejezési lehetőségeket. A színpadi drámának egy-egy jelenete nemcsak időben van végzetesen megkötve, hanem a térben is, éppen valóságos, jelenvaló fizikai volta 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 kisebbiti meg a szereplőket és teszi minden széksorral hátrább egyre összerosódottabbá a szereplők arcát. Így azután a színpadi mimika lehetőségei egészen eltörpülnek a filmjáték arckifejezési eszközeihez képest. A filmjáték a szereplők és nézők között levő távolságot a *premier-plan* segítségével, mint egy mesebeli mérföldjáró csizmával, egyszerűen keresztülgörja. A *premier-plan* azonkívül hogy átlépi a távolságokat, meg is nagyíthatja a dolgokat és így a dráma külső formaeszközeit nem csak a színpadon, hanem a valóságban is áttemeli. 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, amely körülmény megint csak a film reprodukív 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 elindításában sem.* A film ezzel szemben 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 úgyszólván 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, a színhely terét a végtelen felé tágíthatja, akár minden megszakítás nélkül. A film így a történet meg nem szakadó folytonosságát tudja szuggerálni. Ez a térkitágítás azonban nemcsak hátrafelé vihető keresztül, hanem éppen úgy előre, a nézők irányában is: cselekmény szintere a film-fotográfia virtuális reprodukciójában szinte keresztül vonulhat a nézőkön, vagy azokat maga előtt tolhatja. De nemcsak 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 háttér 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 legalább félig hátrafordulni, egyre rosszabbul és 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-planba, 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 korlátlanság válik elindítóvá új utakra, ez lesz milliányi filmszerűen új drámai lehetőség bőséges forrása. Minden ponton megállapítható, hogy ez a drámaalakító korlátlanság egyszerű formai következménye a film reprodukív technikájának. Ugyanebből ered a filmnek másik nagyon fontos formaképző megnyilvánulása. A filmkép reprodukív eredetű és ennek eredményeképpen nemcsak a térben mozog korlátlanul, hanem az időben is. A színpadi drámának a felvonáson, vagy legalább egy nagyobb felvonásrészen keresztül meg kell tartani a reális

időfolytonosságot. A filmnek egy másodpercebe 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 következő, de fizikailag egybe nem kapcsolódó eseményrészekből állítsa össze. És éppen ez adja meg a film sajátos 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 meg nem szakítottatottságot akarván adni, akkor éppen legnagyobb erejével nem élhetne, időben ugráló korlátatlanságával. 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 történelmi elemnek szorosan a végső drámai explikáció felé kell irányulnia. A film epikusabb és szélesebb hangú, mert lényegesnek értékeli minden elemet, amely a történésfolyamatba változást, valamilyen monoton eseménymozgásba akár milyen 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 útrakészülő-désből, 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 órás 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 kiszaggatott 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 történés legjellegzetesebb pontjait kiragadva és egymásután kapcsolva, ezekből és a fordulópontokból a történés extraktumát 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 megmutatásra 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 mozijátékot.

Genetikus folytonosság és a történesnek csak mozgalmassabb elemeit összekapcsoló koncentrálás éppenséggel nem mondanak ellent egymásnak, hanem ellenkezőleg a legszervesebb összetartozást mutatják és a filmjáték időbeli felépítettségének két vezető eszméjéül tűnnek fel. Mert nyilvánvaló, hogy a történéseket végigkísérő folytonosság csak koncentrációban idézhető elő: miután koncentráció nélkül a dráma annyi ideig tartana, amennyi ideig az élet. Ez pedig technikai és művészi képtelenségre vezetne. De ha a filmjátékról visszagondolunk a színpadi drámára, rögtön konstatáljuk, hogy a cselekménykoncentráció ott is megvan, ha lényegesen más formában is. Egy ötfelvonásos színpadi játék az egész drámai cselekményt öt részre bontja, illetőleg úgy állítja be, mintha annak genetikus folytonosságából öt részt ragadna ki. Az egyes részekben, 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 idődarabban teljes legyen. Viszont ez az öt részlet nem naturalisztikus »kiszakítás az életből«, hanem minden egyes részben fordulópontok, eseménypontok köré sűrűsödve lendül előre a történet és így az egyes részek nem lehetnek sem esetlegesek, sem naturalisztikusak. Egyes részekben koncentrálni kell halmozódni a drámai elemeknek, azonban úgy, hogy amellet a reális történet illúzióját keltsék.

Amint láttuk, a filmjáték akár ötszáz vagy ötezer 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 filmjáték között nem elvi, hanem csak gyakorlati: az egyik öt, a másik ötezer részletből épít. Csakhogy ez a gyakorlati különbség nagyon mély módszerbeli eltérést jelent: a színpadi dráma a néhány nagy egységen belül stilizál, valóságot változtat, az esztétikai hatás érdekében, a filmjáték ugyanezt ezeryi, nemstilizált részletének egymásután kapcsolásával éri el. *A színpadi játék és a filmjáték tehát két különböző koncentrációs módszerrel fokozza a drámaiságot és azt látszólag egymással homlok-egyenest ellenkező 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 drámaiságnak 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 gyakorlati szempontok döntenek 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 eredményeket 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 öt-másodpercenként is új jelenetet adhat. Ez teszi lehetővé a filmjátéknak azt a jellegzetes eljárást, hogy az egyidejűleg, szimultán lefolyó történet-motívumok hatásának szimultán egyesítését kísérelje meg. A film mint kiváltképpen időbeli művészet, eseményelemeknek csak egymásutániségét 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: uecai 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 filmjáték 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: egyikben a csengőt rántó kéz, a többiben az ugató kutya, felriadó szolga, ásító férfi, síró gyerek látszana. Egy-más mellett, egyszerre, nem pedig egymás után. Nemesak hogy nem szimultanizmus ez időben, hanem 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 filmjátéknak, mint a festészetnek szimultanizmusában: a lelki hatás koncentrálására összesűrit, összehalmoz egybetartozó motívumokat. Ebben a közös célban azután el is tűnik az ellentét, gyakorlatilag megvalósul az a szimultán hatás, amely elvben úgyis csak paradoxon. Nemesak a filmjátékban, hanem a pikturában is. Mert hiszen ha a

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

Ezzel a beállítással a filmjáték szimultanizmusra való törekvése úgy mutatkozik meg, mint egy más formában jelentkező tendencia motívumkoncentrálásra, 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. Eppen 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 kitünő példák ezrei között. Mert ez a szimultán egymás mellé helyezés a filmszerkesztésnek lépten-nyomon alkalmazott módszere. Legjellegzetesebbek azonban mégis azok az

esetek, amikor események, 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 elcsépeleték. Ilyen például, amikor ki akarnak végezni egy ártatlanul elítéltet, mialatt már közelednek azok, akik az ártatlanságot 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 gyanutlan nyugalomban élő áldozatokat látjuk parallel váltakozással. Számtalan példát lehetne erre is felvonultatni: az örömnépe orgiáiba fulladó babiloniaiak és a titkon közeledő perzsa sereg Griffith *Intolerance*-ában, a hatalmában kéjelgő zsarnok és a detronizálást hozó felázadt légió előnyomulása a *Neroban*, a kísérijével 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 akárhányszorban közös lényeg a hatásfokozó tendencia, az ellentétek szembeállítása és drámai kirobbanásra való raffinált előkészítése.

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

rendjét, azonban térbeli és időbeli átugrásokkal kihagy mindent, ami a drámát nem viszi előre, a másik pedig egyidőben vagy egymással párhuzamosan lefolyó eseményeket helyez gyors egymásutánban egymás mellé. Akármilyen módszerű azonban ez a drámakonzentrálás, minden esetben megegyezik abban, hogy általában véve egyenletesen elosztott, homogén, nem törekszik eseménypontokra 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 filmjáték módszerében azonban, így a részletesebb összehasonlításban, nemcsak az azonosságok domborodnak ki, hanem az elválasztó különbségek is. A regény a színtereket, mozgásokat általában a drámaiság külsőleg is megjelenő megnyilvánulásait csak elképzelteti és nem tudja azt a maga realitásában vizuálisan is megmutatni, mint a filmjáték. Amint új színterre megy át, elképzeltető leírást kell adnia. Már ez a körülmény maga nagyon megnehezíti a regénynek azt, hogy túlságos gyakran változtasson színteret. Elvben ugyan ennek semmi akadálya nincsen és a teljes mozgékonyság tekintetében a regény éppen olyan szabad, mint a film: a tér- és időátugrásokat éppen úgy megvalósíthatja az elképzeltetéssel, mint a filmjáték a maga reprodukív technikájával. Egyéb ökonómikus

szempontok, gyakorlati kényszerűségek azonban nagyon megszorítják a regénynek ezt a szabadságát. A film megteheti, hogy egy tíz másodpercig tartó motívum kedvéért is új miliót vetítsen fel. Hiszen neki nem kell előbb megadni a színteret és azután adni a cselekményt. Nála ez a kettő összeesik: a valóságos történet a valóságos színtérben. A regényírónak nem volna gazdaságos egy mozdulat, egy gesztus vagy egy elemi cselekményrész kedvéért mindig új és új színtérleírást adni. Nemesak azért, mert így a drámai történet nagyon könnyen elveszhetne a vizuális miliórajzok 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 színterváltoztatással. Elvben egyébként is mindazt meg tudja valósítani a regény, amit a filmjáték: a parallelizetemes szimulánizmus éppen úgy módszere a regénynek, mint a filmjátéknak. Olyan kis részletekre való szétbontásra, mint a filmnél a csengetés példában látunk, nincs módja a regénynek. A kis részletekre való felbontás a három drámai művészet: színpadi dráma, regény és filmjáték közül csak az utóbbinak sajátja és lehetősége. Két momentum teszi neki ezt lehetővé: az egyik a reprodukív technika, amely nem köti térhez vagy időhöz, ellentétben a színpadi drámával, a másik pedig, ellentétben a regénnyel, az a körülmény, hogy könnyen, kevés fáradsággal apperceptíválható szemmel látható történetet 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 analízáló, gondolatközlő, intellektuális eszközeiről.

2. A filmjáték képkalkotása.

A filmjáték művészi formája, belső szerkezete és szerkesztésének minden eszköze egyszerű következménye a film technikai módszerének, amely által nem magát a valóságot adja, hanem 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 képkalkotás befolyásolásában azonban egészen más körülmény játsza a döntő szerepet, mint a képszerkesztésben. Ez talán magától is értetődik, mert hiszen a játékszerkesztés elsősorban időbeli, a képkalkotás 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 szem, 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 el-kisebbedés szembetűnő már csak a viszonylagos távolság miatt sem. A színpadi játéktól, következésképpen a játészó személytől, a néző meglehetősen nagy távolságban ül, amely távolság néhányszoros 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 filmstílus kialakulásában. Mert a filmjáték korlátlan szabadsággal tud az időben mozogni, azonban ez a korlátlan szabadság a térbeli viszonylatokban ha meg is van, nagyon teoretikus értékű. Elvben minden mélységet igénybe vehet egész a végtelenségig, gyakorlatban azonban nagyon rit-

kán él és élhet ezzel a messzenyúló mélységgel. Eppen fotografikus perspektívája miatt. A mélységekben az alakok nagyon kicsinyek és azért játékukból csak az a mozgás és testtartás érvényesül, ami pregnáns formákban, sokszor már a pusztá sziluettekben is megadódik. A háttér mélysége kitűnő hatástfokozó szolgálatot tehet, amikor fokozatos gyorsasággal elnyeli az előtérből belesuhanókat vagy fordítva, amikor a belőle kibontakozók hirtelen kiszélesedéssel töltik be a kép síkját. A filmjáték termélysége a távolodások vagy közeledések dinamikus lehetőségeit jelenti. Ezek a távolodások és közeledések legtöbbször pusztán fizikaiak, külsőséges megnyilvánulások és külsőséges értelműek. Röppenve száguldo autók, kocsik, vonatok, üldözők és üldözöttek belesűrődése a korlátatlan 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 filmdramaturgia alaptétele. Minden egyéb azután csak e törvényszerűséghez való fokozott tökéletességű alkalmazkodás. A filmjáték eleinte ösztönösen, később tudatosan, de már kezdetől 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 szuggesztivitása, de ami a legfontosabb: lehetőség nyíltott 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 filmjáték 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 filmjáték azonban kezdetben meglehetősen primitív módon valósította meg az előtér síkjának, az úgynevezett *premier-plán*-nak 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 *totálkép*nek neveznek, teljesen érvényben hagyta a 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-planba. Két szempontból is primitív ez a módszer: a drámaiság folytonosságának és a térátérésnek a szempontjából egyaránt. Mert ha a tulajdonképeni cselekmény a totálképben játszódik le, akkor

az ilyen premier-planban való bemutatás mindig vagy legalább is legtöbbször a cselekmény megtörését, megállítást, feltartást jelenti. A térátérés szempontjából nézve viszont nagyon durva kontraszt ennek a nagy távolságnak, a premier-plannak és a totálképnek átmenet nélküli váltogatása. Nem is beszélve arról, hogy ezt a kontrasztot sok minden fokozza, többek között az is, hogy a premier-plan a maga sík háttérével síkhatást, a totálkép, a fotoperspektíva aláhúzásával, mélységi hatást vált ki. Ehhez járul még az a körülmény is, hogy a premier-plannak sokszor többszörös életnagyságú felnagyításai után, annál kisebbnek érzí a néző a totálkép figuráit.

Új utakat és új tökéletesüléseket akkor ért el a filmdramaturgia és filmrendezés, amikor megkísérelte áthidalni a premier-plan 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 premier-plan túlságosan szűk és levegőtlen erre a célra, annál kitünőbb és célravezetőbb az a tér, amely a totálkép előterét képezi közvetlenül a premier-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 cselekményt igyekszik, amikor csak lehet, áttolni a totálképből a *second-plan*ba. Ez a *second-plan*-kép természetesen elhanyagolja a miliőt és a háttérrel annál is inkább, mert hiszen a megnagyobbodott emberi alakok a képsík jelentékeny részét elfog-

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

Síkok hármass rendszere teremtődött meg így a filmjátékban: a premier-, *second*- és totál-síkok rendszere. És ebben a hármass rendszerben a síkok váltakozása és egymáshoz való viszonya természetesen 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-planba leggyakrabban a *second-plan*on keresztül jut a totálkép alakja. Ezzel a közvetítéssel azután kiküszöbölődik az addigi nagy kontraszt és nagy zökkenő. Uralkodó sikká azonban mindenféle tekintetben a *second-plan* nyomul elő. Erre van alapítva az egyes képjelenetek térképzése vagy esetleg dekorativitása és ebben folyik le elsősorban a drámai játék. A totálkép csak mozgáshetőséget ad, a premier-plan csak arejátékot, a *second-plan* 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 elképzélünk

olyan filmdrámát, amelyben csak 2–3 szereplő van, vagy pedig úgy van jelenetelve, hogy egyszerre 2–3 szereplőnél több nem játszik, akkor az ilyen filmjátéknál semmi akadály nem volna annak, hogy elejétől végig second-planban folyjon le és ezáltal benne egy ideális tér és scenikai 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, igen gyakran meg is nyítják vagy le is zárják. A totálkép a bázis, amelyben a drámai szituáció megszületik, kialakul, vagy további fejlemények felé indul, a totálképben ömlenek össze helyenként az egymás felé kapcsolódó motívumok és a totálkép foglalja össze a drámai kifejeleteket, 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 közbeékelte totálkép. Például egy ilyen totálképfelbontás Cserépy Arzén: Heidelbergi diákélet című filmjéből: a kiindulásul szolgáló totálkép egy nagy terem, amelyben megkezdődik a trónörökös érettségi vizsgálata. 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 fegyverezett elképedéssel pillantja meg az új királyi szeretőt: totálkép, a király fogadja az üdvözlést, Dubarry finoman diadalmaskodó gúnyal nyujtja 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 dráma- 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 secondkép-jelenetek önmagukban minél mozgalmasabbak és drámaibbabbak legyenek. A másik, a tulajdonképpeni elleneszköz pedig abban áll, hogy az egyes secondjelenetek minimális rövidségüekké vannak komponálva és a lehető leggyorsabb váltakozással egymás után kapcsolva. Más módon kifejezve annyit jelent ez, hogy a *secondképekre való tördelés szétbontja*

ugyan a dráma időbeli folytonosságát, ennek a helyére azonban a motívumok egymásután való koncentrálása, szimultán összegezése lép. Két irányból jut tehát el a filmjáték 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 toltta át a filmjáték színterét a mélységekből az előtér korlátozott síkjaiba. Ugyanakkor azonban egy fordított folyamat is végbe ment: a kialakult second-plan-rendszer minden módon igyekezett kikerülni a semmibe vesző mélységeket. A filmjátéknak ez a horror vacui-ja abban rejti okát és magyarázatát, hogy a távlatok gyorsan 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 filmjáték mélységkerülésének 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 tércorlátozást a következő két módszerrel viszi végbe a modern filmrendezés. Ha természeti környezetű, szabad ég alatti, plein air jelenetről van szó, akkor egy olyan nézőpontot keres a fotográfálásra, amely-

ből a háttér mélysége önmagától elesik. Ilyen nézőpontot ad a gép magasra helyezése, a ferde felülnézet, vagy amint képzőművészeti nyelven mondják: a rálátás. Ebben az esetben az egész képsíkot maga a talaj tölti be mint háttér és nemcsak az égbolt, hanem még a horizont sem kerül a képre. Ez a nézőpont csak akkor változik meg, ha a dráma szempontjából szükségessé válik az eltávolítás vagy közeledés megjátszása, vagy pedig akkor, 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 interieur már *a priori* korlátozott teret jelent. Eppen ezért ide kell számítani azokat a képjeleneteket is, amelyek szabad ég alatt folynak ugyan, azonban nem erdő, mező vagy egyéb természeti háttérrel, hanem architekturális környezetben. Ilyenek például az uccajelenetek is, kivéve azokat, amelyekben az ucca hosszában végig van fotográfálva és így mélységbe vezetve. Az így, tágabb általánosságban értelmezett interieur-képekben a már amúgy is korlátozott térnek további korlátozása rendkívül egyszerű eszközökkel valósítható meg. Az egész jelenet közelebb megy a szobának, teremnek a hátsó falához vagy az architekturális részlethez. Ami ezzel egyet jelent: a kép a lehető legkisebb mélységgel igyekszik megelégedni és háttérben igyekszik valamilyen határozott sík felülettel elzáródni.

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

játékra való törekvéssel együtt létrehozza a hármas síkrendszert, amelyben a second-plan uralodik és végül ez a síkrendszer létrehívja a kismélységű, nagy távlatokat kiküszöbölő képformát. Ez a képforma viszont további döntő stílusmozzanatokot involvál és amint látni fogjuk, döntően befolyásolja a színészi játéktílus 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 a film nem 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 rendeződjenek. *A filmdrámában a játéknak a képsíkkal azonos vagy vele párhuzamos frontsíkokban kell rétegeződni, illetőleg a játzó alakoknak a lehetőség szerint a képsíkkal párhuzamos frontsíkokban 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 frontsíkokban mozogjanak.* Ezt a filmfrontalitás törvényének lehetne nevezni

és hozzátenni, hogy a filmjáték a síkban való játékszás 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 párhuzamos 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 filmjáték formai analógiáját akarjuk megkeresni, sokkal bensőbb rokonsággal találjuk meg azt a klasszikus reneszánsz frontális kompozíciójában, amely a plasztikus-ságot a képszerűséggel, a frontális elrendezést mozgalmassal egyesíti, a háttérrel pedig vagy levágja egy sík háttérrel, vagy meghagyja, de a főtémát bele sohasem viszi. Képzőművészeti értelemben vett formakompozícióról a filmjátékban természetesen szó sem lehet: hiszen formái és azoknak egymáshoz való viszonylatai folyton változnak, élnek és mozognak. Ez a folyton változó életesség azonban nem akadályozza 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, *realis stilizálás* uralkodik a filmkép elemeinek az összeválogatásában is. Klasszikus tisztaságnak kell kiegészíteni a film frontális elrendezettségét, hogy a képteret ne terhelje sok zavaró és felesleges, a drámához nem tartozó forma. Nemesak forma-esztétikai szempontok követelik ezt, hanem a színészi játék is, amely megkívánja azt, hogy lehetőleg ki legyen küszöbölve minden, ami a figyelmet róla elterelheti. Ez a tisztaságra való törekvés a motívumok kevesbitésében 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 filmjáték rendezésében.

A second-planba hozott drámai játék az alakokat legtöbbször 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 meg nyilvánuló 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 milióknak csak a részletei kerülnek rá. A tökéletességre való

törekvés követeli meg, hogy ezek a részek az egésznek legfontosabb részei legyenek, olyan részek, amelyek az egész helyett szerepelnek. *A pars pro toto esztétikai elve a filmjátékban nemcsak szimbolikusan, hanem a szó legközelebb, 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, mint egy 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 bútortal, 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 interieur esetében, egyszerűbb és monumentálisabb, azt bizonyítani igazán 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. A pars pro toto 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 egérnagyágú emberalakok ezernyi serege. A fizikai dimenziók aprólékoságát 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 elkiesinyítő 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 táncospárral, 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 expanzivitásban gyökeredzik.

Ilyen megfigyelések egyúttal azt is kétségtelenné teszik, hogy a filmjáték képalkotásában a képfomai szempontok és a drámai játékszempontok egymással elválaszthatatlanul egybe vannak kapcsolva. A képalkotásról szóló egész gondolatmenet azt mutatta, hogy néha játékszempontok alakítják a képfomat, máskor fordítva a kialakuló képfoma ad új lehetőségeket a játéknak, viszont sok esetben a hatás kölesönös és egymást gyakran bámulatos törvényszerűséggel kiegészítő. Éppen ezért a képfomai, sokszor a képzőművészeti elvekkal rokon nézőpontból való elemzése a filmjátéknak 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-szintérnek, a filmkulisszának a problémáját és ezeknek a filmjáték-elemeknek a belső drámai problémákkal és a drámaformával való szerves összefüggéseit és közös eredetét.