

Kulturális és mediális átvitelek

Intermediális és műfaji előfeltevések

Intermedialitás és az irodalom „túlélési esélyei”

Új szövetségesek

A film mint szövetséges

A formalizmus és a stílus revidálása

Kulturális átvitelek

A filmelmélet és a tömegfilm

Kultúraátviteli tipológia

Tiltott határátlépések

Műfaj- és ideológiakritika (a nyolcvanas-kilencvenes évek amerikai sci-fijében)

Műfajiság és ideológia

Ideologikus toposzok

Nézők és műfajok

Műfaji disztópia, mint vizuális program

Diakrón átvitelek

A „haladó irodalom” és az „átmeneti izgalmak” – A köztes kulturális tér a *Nyugatban*

Az angol esztétizmus hazai mérlege – Oscar Wilde és a *Nyugat*

Poe, a „rejtelmes történetek” és a *Nyugat*

Frivolitás és irodalomtörténet

Titkos történetek (Műfaji és kulturális tradíció a revíziós szuperhős-képregényben)

Régi-új képek: tradicionális filmes eljárások és a számítógépes animáció

Hagyományos játékfilmes látványszervezés és az „új animáció”

A „végső” caligarista film (Marc Craste: *JoJo in the Stars*)

Pszichorealizmus és élettörténet (Chris Landreth: *Ryan*)

Szinkrón átvitelek

A történet visszahódítása (Chuck Palahniuk regényei)

Kritikai és ideologikus zavar

A palahniuki íráseszmény

Ideológiamentes mediálideológia

Játékfilm az elbeszélésben

Virtuális és valós kameramozgások

A virtuális kamera mint leíró eszköz

Dinamikus irodalom (Danny Boyle – Alex Garland: *28 Days Later*)

Emotív játékelbeszélés (Az elbeszélés mint tudatos játékmechanikai program. Fumito Ueda:

Shadow of the Colossus)

Optikai mediálarcheológia (Friedrich Kittler: *Optikai médiumok*)

Polemikus zárszó

Bibliográfia

Intermediális és műfaji előfeltevések

Intermedialitás és az irodalom túlélési esélyei¹

(Új szövetségesek)

„A számítógép felváltotta az írógépet, de nem távolodott el a billentyűzettől. A televízió nem falta fel a rádiót, ahogy nem helyettesíti a mozi sem.”² A sor folytatható: az internet egyelőre nem váltotta le a nyomtatott sajtót, ahogy az elektronikus könyv sem a könyvnyomtatást. Az idézett könyv címe – *Káin, Ábel, vagy kábel?* – testvérgyilkosságot sejtet, ami nem következik be a felsorolt esetekben. Csupán arról van szó, hogy „minden új technikai médium átrendezi az összes többi társadalmi helyét, és alapvetően hat nem csupán a funkciójukkal, hanem a történetükkel kapcsolatos elgondolásainkra is.”³

Az irodalommal kapcsolatban ugyanez elmondható; a mozi, a tévé, az internet megváltoztatta és folyamatosan alakítja mind funkcióját, mind történetét illető vélekedéseinket. J. Hillis Miller *World Literature* című tanulmányában⁴ – az „új telekommunikatív eszközök” (internet, interaktív színház/mozi/televízió, számítógépes képszintézis, videojátékok, e-regény, hipertext, multimédiás és webműfajok) általános térhódítását tudomásul véve – az irodalomtudomány műfaji és diszciplináris nyitottsága mellett érvel. Mint mondja, a „nyomtatást és az irodalmat megteremtő kultúra elhalványodása helyett (...) az új telekommunikáció iránti nyitottság képes új szövetségeseket teremteni” az irodalom számára. Az irodalom szövetségesei – teszi hozzá – az irodalomelméletet sem hagyhatják érintetlenül.⁵

Az irodalom a kialakuló új kifejezésformák, műfajok közt immár nem tölti be azt a hagyományos központi szerepet, melyet (különösen vele foglalkozóként) neki tulajdonítunk. Manapság a nyelvi médium „haszna” – a jelen dolgozatot is ideértve – leginkább a „más médiumok láthatóvá tételének, rögzítésének vagy akár modellálásának” igényekor mérhető

¹ A szöveg korábbi változata „Játékfilm az elbeszélésben. A filmelmélet és az irodalom(történet-írás) »túlélési esélyei«” címmel megjelent, in Veres András (szerk.): *Az irodalomtörténet esélye. Irodalomelméleti tanulmányok*, Gondolat Kiadó, Bp., 2004, 277-283.

² Thomas Elsaesser: Preface, in Thomas Elsaesser – Kay Hoffmann (szerk.): *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable?* Amsterdam Univ. Press, Amsterdam, 1998, 7.

³ Elsaesser i.m. 7.

⁴ J. Hillis Miller: *World Literature, World Literature Today*, 2000 (74), 559-562. 559.

⁵ Az alábbiakban, az irodalom és az egyéb médiumok közti „alkalmi szövetségek” tárgyalását, a dolgozat gerincét alkotó elemző fejezeteket megelőzően megpróbálok tisztázni az efféle szövetségek feltételeit és elméleti hozadékát.

le.⁶ Walter J. Ong médiumtörténeti fejtegetései – az írásosság médiumán belüli átalakulás, a nyomdatechnika megjelenése kapcsán – élesen rávilágítanak az irodalmi médium történeti esetlegességére; éppúgy, mint Friedrich Kittler mediálarcheológiája, mely az irodalom történetét az optikai médiumokkal való kölcsönös függőségében követi nyomon a romantikától napjainkig. A nyomtatás, mint az „individualizmus új korszakának” megnyitója új szerzői, tudásbirtoklói nézőpontot feltételezett, és – mint Kittler rámutat – közvetve a „racionális ember” (a férfi), vagy „a romantikus művész” alakja is neki köszönhető (a nő megkésett megképződése inkább a mozgóképhez köthető). A mai másodlagos szóbeliség idején (az internet, a videokonferencia, a *chat* feltételei között) az irodalom számára ismét új utak nyílnak. Ahogy „a könyvnyomtatás (...) lendületet adott a gondolkodás vizuális szerveztségének”, úgy az új szövetségesek (mesterséges intelligencia, digitális szöveg, hipertext) is megváltoztatják „az ember észlelő és kognitív tevékenységét”, „a tapasztalatátadás, a viselkedés, a megértés módjait”.⁷ A nyomtatás által eldologiasított (tárgyasított, térbeliesített) szavak visszaváltoznak szóbelivé és elszakadnak az olvasás antropomorf képzeteitől – az ugyan ma még kérdés, mennyiben lesznek képesek átörökíteni a „tipográfiai ember” számára evidens tartalmakat.

A szövetségesek természetesen már korábban is jelen voltak, az irodalmi mezőn belül és kívül egyaránt. A kritikai kultúrakutatás – mint a nem-irodalmi iránti irodalmi nyitottság legújabb kori zászlóvivője – efféle szövetséges, mely a milleri jóslat fényében általános megközelítésmódból „időleges, bár szükségszerű és elkerülhetetlen stádiummá [válí] a globális Komparatív Irodalom új formái felé vezető úton” (Miller). A *cultural studies* ideológiai fókusza ugyanakkor – még a Miller által prognosztizált átalakulását megelőzően – hasznunkra lehet számos merev leíró kategória és dichotómia (magas-alacsony-kultúra, nemzeti-globális⁸, művészfilm-tömegfilm/-irodalom) felülbírálatában, árnyalásában.

Az irodalom a milleri vízióban kultúra- és médiumfüggetlen túlélőként jelenik meg, melyet intézményes és kifejezésformai sajátosságoktól függetlenül kell tanulmányoznunk „itt és most”, a tanulmányozás dinamikusan változó feltételei között. A film – a mozgókép és általában a vizualitás – előkelő helyet foglal el az irodalom kapcsán szóba jövő új

⁶ Egyesek, köztük W. J. T. Mitchell, még ezt a kulturális emlékezet-fenntartó szerepet is elvitatják tőle, mondván, az írott és képi így módon való szembesítése óhatatlanul is ikonoklaszta közeget teremt. Vö. Kulcsár-Szabó Zoltán: A közvetlenség visszatérése? Materialitás és medialitás az irodalmi kommunikációban, in Kulcsár Szabó Ernő – Szirák Péter (szerk.): *Történelem, kultúra, medialitás*, Balassi, Bp., 2003, 272-307, 277-278.

⁷ Oláh Szabolcs: Az átlékesített zengés apológiája: Ong értekezése a szó technológizálásáról, in *Történelem, kultúra, medialitás*, 116-145. Az iménti három idézet ugyanebből a szövegből származik.

⁸ Miller szerint a globális folyamattal párhuzamosan a komparatiztika – mint szintén korábbi szövetséges – egyfajta „glokalizációvá” kell váljon, mivel csak ez garantálhatja a vizsgált irodalmak sajátosságainak megtartását.

telekommunikatív eszközök sorában, így érdemes kitüntetett figyelmet fordítani az „írási” kultúrához fűződő viszonyára. A mozgókép kitüntetettsége – mint azt látni fogjuk – a médiumtudomány belső preferenciáira is visszavezethető, ám ez a felismerés mit sem vesz el az irodalom felőli hasznosíthatóságából. Mivel a másodlagos szóbeliség alatt a kultúra- és médiumköziség az addigi lehetőség helyett alapvető normává lesz, ezért – némileg patetikus fordulattal – azt is mondhatnánk, hogy az irodalom(tudomány) túlélésének elemi feltétele, hogy mennyiben képes asszimilálni az új szövetségek biztosította eszközöket. Az alábbiak ehhez kínálnak szempontokat.

(A film mint szövetséges)

A film nem meríti ki maradéktalanul az irodalom(elmélet) intermediális kapcsolati potenciálját, sőt, minden bizonnyal hasonló eredményekre juthatnánk a színházzal vagy a képzőművészettel történő összevetéskor is. A félmúlt – a hetvenes, nyolcvanas, illetve kilencvenes évek – irodalma, képzőművészete már előrejelezte a mediális közeg oldódását, vizsgálata szintén magyarázattal szolgálhatna a leírt folyamatra. Az általunk kiválasztott filmmédium mellett – melynek fontosságát a már említett mediális kitüntetettsége adja – a vizsgálat időbeli fókusza ugyancsak meghatározó. A jelen dolgozatban vizsgált terület és időszak – az ezredforduló irodalmi és filmmédia közötti cserefolyamat – a hirtelen disszolúció miatt módot adhat számos (korábban másként jelentkező, illetve még a „klasszikus” mediális osztályozó fogalmaink előtt feledésbe merült) kérdés újragondolására. Az osztályozó kategóriák szintén új értelmet nyernek a vizsgálat során, ami a kifejezésformák funkcionális újragondolása mellett azok történetiségére (előzményeire, lehetséges jövőbeli megvalósulásaira) is felhívják a figyelmet. A „film” és az „irodalom” médiumát mindvégig igen tág értelemben használjuk, olyan basztard formákat is ideértve, mint a képregény, az animáció, vagy a videojáték. A dolgozat – a mediális átvitelek bizonyos összefüggéseinek felvillantása mellett – a *kulturálisan* kevésbé elismert irodalmi és filmes kifejezésformák elméleti hasznosíthatósága mellett érvel az irodalom szövetségei kapcsán.

A film sokszor hangoztatott asszimilációs képessége az irodalomra is érvényes; az irodalom mint sajátos kifejezésforma képes magába olvasztani a képzőművészetet, vagy éppen a filmet. A szövegmedium abszorbeálódik, miközben maga is bekebelez régi-új formákat – ez utóbbi folyamat a létrejövő társművészetek gyakori, „jobb híján” irodalomelméleti megalapozottságában érhető tetten: a narratív képelméletben, illetve (általában) a döntően irodalomtudományi megalapozottságú filmelméletben. Kölcsönös függőségi viszonyról van szó: ahogy a filmelmélet – a filmes műfajkritikától a

filmnarratológiáig – igen sokat köszönhet a legtágabb értelemben vett irodalomelméletnek, úgy az irodalomelmélet sem mentesülhet a filmelmélet legtágabban értett hatásától. Az irodalomtanulmányozás vizualitás iránti fokozódó érdeklődése – a dekonstrukciós filmelemzésektől a kultuszkutatás tárgy- és képvizsgálatain át az irodalmi avantgárd elméleteinek összművészeti érdeklődéséig – részint ezen a felismerésen alapul, részint a kurrens, széleskörű interdiszciplináris érdeklődés (az ún. „elméleti bumm”) jele.

Az irodalom asszimilációs képessége ellenére kiszolgáltatott a környező médiumoknak, túlélési esélyei nagyban függenek az utóbbiakkal való kapcsolatától. A professzionális irodalomértelmezés számára a folyamat az intézményes feltételek és az irodalomfogyasztás változásai felől jelentkezik – úgyszólván egyre nehezebb megtartani a hagyományos védőállásokat a leírt közegben. A kérdés nem az irodalom fennmaradásának/eltűnésének obskúrus jóslatából, hanem az abszorpció, az asszimiláció mikéntjéből származik. Jelen dolgozat az irodalom funkcionális megközelítéséből indul ki – abból, hogy mire szolgál, mire használják –, továbbá arra a kérdésre keresi a választ, hogy mely szempontok alapján dolgozható ki az irodalom és más elbeszélő médiumok (a film, a rajzfilm, a képregény, az immerzív videojátékok) kölcsönviszonyának elmélete. Az irodalmiság meghatározása ehhez képest másodlagos – mint médium nem élvez semmiféle definitív előnyt a hetedik, kilencedik vagy tizedik művészettel szemben. (Az irodalom tárgyának meghatározása – hogy mit tekintünk irodalomnak – más kérdés, melyre jelen dolgozat nem keresi a választ, csupán közvetett utalásokkal él erre vonatkozólag az elemzésekben.)

Az irodalomtörténet elméletét a Miller által felvázolt körülmények közepette fokozottan inspirálhatják a filmtörténet elméleti és „profán” szempontjai. A *music hall*, a sztereoszkóp, a fényképezés, a varrógép transzport-mechanizmusa, vagy a celluloidgyártás egyaránt részei a film történetének⁹ – tanulmányozásuk azonban kevésbé öncélú, mint mondjuk a kézi íróeszközök vagy a papírgyártás története az irodalom kapcsán. Egy látszólag partikuláris példával szemléltetve az irodalmi és a filmes relevancia különbségét: a celluloid – a mozgókép anyagi hordozója, rendkívül gyúlékony anyag – közvetve a kanonizációt befolyásolta. 1896 és 1951 között a világ filmtermésének csaknem a fele pusztult el, illetve került megsemmisítésre a körülményes raktározhatóság okán.¹⁰ Az irodalomtanulmányozás az irodalmi kánonokat illetően általában elnéző és némiképp lankadt figyelemmel fordul az

⁹ Thomas Elsaesser: *Cinema Futures: Convergence, Divergence, Difference*, in *Cinema Futures*, 12.

¹⁰ A Svenska filmvállalat archívumában pusztító 1941-es tűzben például a svéd filmgyártás addigi kópiáinak kilencvenöt százaléka enyészett el. Robert C. Allen – Douglas Gomery: *Film History. Theory and Practice*, McGraw-Hill, h.n., 1985, 28-36.

efféle triviális (materiális) körülmények felé. Az irodalomtudomány számára továbbra is kérdéses és megválaszolatlan szempont a technikai háttér, az egyes médiumok kölcsönös imitációja, vagy a fizikai hordozójukat illető kérdések – illetve az, hogy ezek a szempontok miként hatnak az irodalom tanulmányozására (ha hatnak egyáltalán). A filmtörténet-írás számára evidens, hogy taxonómiája a filmesztétikai mellett technológiai, gazdasági és szociológiai szempontokat működtet¹¹ – anélkül, hogy valamely politikai ideológia szolgálatában állna (más kérdés, hogy ugyanezeket a szempontokat esztétikai ideológiája szolgálatába állítja). Az ilyenfajta apolitikusság az irodalomelméletről bajosan állítható: a nem-irodalmi iránti nyitottság esetében óhatatlanul politikai elköteleződést implikál (posztkolonializmus, kritikai kultúrakutatás, újhistorizmus, a társadalmi nem elméletei). Az intermedialitás közegében az irodalom újonnan létrejövő formáival, műfajaival kapcsolatban egyre fontosabb szerephez juthat az irodalom „külpolitikája” – a más médiumok iránti fogékonyságot érve ezalatt –, a politikumra kihegyezett korábbi figyelem mellett, vagy anélkül. A dolgozat megpróbálja mindvégig szem előtt tartani az elemzett médiumok materiális-technikai szempontjait és külön fejezetet szentel a kérdésnek a film és az interaktív játékelbeszélés kapcsán. Ugyanakkor igyekszik elhatárolódni az efféle szempontok felvetésekor felmerülő „külső”-ideologikus felhangoktól.

A milleri új szövetségek megteremtése két módon történhet. (1) Annak figyelembevételével, hogy a kritika a konstatív – ténymegállapító és általában „sajnálattal tudomásulvevő” – mellett rendelkezik egy performatív, kimondással cselekvő mozzanattal; azaz kritikusként nem pusztán elszenvedői, de tevékeny részesei (elméletalkotói, fogalmi tisztázói) lehetünk az új médiumok megteremtette „disszenzus közösségeinek”. (2) Annak felismerésével, hogy az új telekommunikatív eszközök „megkönnyíthetik a politikai felelősségvállalás performatív aktusait”, ugyanakkor belépést biztosíthatanak az ideológiailag kevésbé elkötelezett elemzések, illetve a populáris műfajok számára is az említett közösségekbe. A más kulturális és kifejezésformák által inspirált irodalom elmélete – Millerrel szólva – növelheti a médium „túlélési esélyeit” a mediális disszenzus közegében.

(A formalizmus és a stílus revidálása)

Film és irodalom viszonylatában már korábban lezajlott az irodalomelméleti transzfúzió – a filmelméleti belátások irodalmi szempontú visszanyerése viszont egyelőre várat magára.¹² A

¹¹ Allen – Gomery i.m. 37-38.

¹² Ez így nem feltétlenül igaz, mivel tudunk olyan kísérletekről, melyek a filmelmélet szempontrendszerének irodalomelméleti „visszanyerését” célozzák. Az állítás annyiban viszont tartható, hogy az efféle kísérletek

késedelem az esetleges haszon fényében nehezen érthető; az elbeszélő irodalom revíziója az új mediális közeg fogalmain keresztül éppúgy releváns vizsgálati szempont lehetne, mint a hagyományos narrativisztika fogalmiságának továbbélése az új közegben.¹³ Az alábbiakban a (filmes) narrativisztika két prekonceptióján, a filmforma és filmstílus sikertelen elfojtásán keresztül mutatunk rá a film- és az irodalomelmélet egyik lehetséges kapcsolódási pontjára – a tömegműfajok összefüggésében.

Az elméletalkotás ugyan általában nem parancsra történik, a *filmnarratológia* történetéből mégis azt látjuk, hogy voltaképpen ellenreakcióként jött létre a nyelvészeti orientáltságú filmszemiológiával szemben.¹⁴ Az a felismerés szülte, hogy „a nyelvi kommunikáció elméleti fogalmai nem szolgálhatnak kiindulópontul a filmi kommunikáció számára”, mivel „az itt használt alapfogalmaknak (...) nem találhatók meg a filmes megfelelői”.¹⁵ A filmszemiológiával és bármiféle filmes formalizmussal szembeni kifogás – a nézőpontváltás történeti kontextusától eltekintve – ma (a filmnarratológia óta) annyiban indokolt, amennyiben nyelvi-kommunikatív szituációba állítjuk a filmet, azaz nem filmszerűségéből indulunk ki (például *szövegnek* tekintjük és *szöveggé* bánunk vele).

Ha azonban „nem az ábrázolás tárgyát, hanem az ábrázolás módját”¹⁶ vizsgáljuk, akkor aligha tekinthetünk el a film filmszerűségétől – a technikai megvalósítást, a kivitelezést, a fényképezés sajátosságait érve ezalatt. Ez esetben a narratológia által elvetett filmes fonémák, morfémák új értelmet nyernek, ilyenkor beszélünk legkisebb filmi elemről, beállításról, jelenetről, képről. A film esztétikája aligha nélkülözheti a filmes eszköztárból, *a tárgyából* adódó hasonló leíró kategóriákat. A formalizmusok, strukturalizmusok ontológiájára vonatkozó – csakúgy, mint az őket „meghaladó” fejleményekből következő –

csupán elszórt, a nyelvi-irodalmi megalapozottságú filmelméleti iskolákhoz képest elenyésző próbálkozásokként értelmezhetők (mint pl. a varratelmélet irodalomértelmezői alkalmazása – ahol az „importált” filmelmélet tulajdonképpen a pszichoanalitikus elmélet szülötte). Az eddigi próbálkozások közül a kognitív filmelmélet érdemel figyelmet, ahol a reláció megfordul: „Az utóbbi ötven évben a filmelmélet leginkább az irodalomelmélet különböző irányzatait vette át (jó nagy késéssel), és próbálta meg a filmre alkalmazni. Így volt ez a szemiotika, a narratológia, a pszichoanalízis és a feminizmus esetében is. A kognitív filmelmélet megjelenésével valami egészen szokatlan dolog történt: a filmelmélet egy, a művészetelméletben majdnem teljesen új úton indult el, és nem kizárt, hogy éppen az irodalomelmélet és a többi szakosztály fogja átvenni ezt a megközelítési módot a filmelmélettől.” Nánay Bence: Filmelmélet és kognitív tudomány, *Metropolis*, 1998 tél – 1999 tavasz, (II. évf. 4. szám – III. évf. 1. szám) 12.

¹³ Marie-Laure Ryan: *Narrative as Virtual Reality*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore – London, 2001, 1-21.

¹⁴ Kovács András Bálint: A narratológia-összeállítás elé, *Metropolis*, 1998/2, 7-9. 7.

¹⁵ Kovács i.m. 7. Erdély Miklós válasza a filmszemiológia kérdésére: „azt, hogy valami elem vagy sem, nem az határozza meg, hogy tovább bontható-e vagy sem, hanem az a szint, amelyen kapcsolódási rendszere értelmezhető.” Erdély Miklós: Mozgó jelentés (A zenei szervezés lehetősége a filmben), in Erdély: *A filmről*, 113. A „tiszta” nyelvészeti orientációjú filmszintagmatikához ld. Christian Metz: Az elbeszélő film mondattana, in Hankiss Elemér (szerk.): *Strukturalizmus* (első kötet), Burópa, Bp., 1966, 225-232. Ld. továbbá Szilágyi Gábor: A képeket nem lehet ragozni – Pasolini eretnek filmelmélete, *Filmkultúra*, 1990/2 (26), 54-58.

¹⁶ Szabó Gábor: *Filmes könyv. Hogyan kommunikál a film?* Ab Ovo, h.n., 2002, 19.

kérdések csak ezt az elsődleges „materiális” vizsgálati szintet követően léphetnek érvénybe. (Az irodalom kapcsán mára közhelyszámba menő posztstrukturalista szempontok ezért nem forgatták fel elemi szinten a filmről való gondolkodást. A mozgókép ontológiája – és közege – kevésbé „éter”, mint az irodalomé.) Az alapvető filmes formalizmus érvényben marad, mert – míg a filmnarratológia „az elbeszélés általános problematikájának” csupán bizonyos aspektusaival foglalkozik – a *filmkészítés* gyakorlata továbbra is fenntartja a *filmforma* létjogosultságát.¹⁷

A filmszerzéstől a film befogadása felé továbblépve, a filmnarratológia szerint a történetkonstruálási műveletek előrébbvalók a befogadásban, mint a stiláris jegyek felismerése és beazonosítása. A néző a történet (fabula) rekonstruálásához adott sémákkal rendelkezik – „a befogadói sémák [viszont] inkább a narratív mintákra vannak ráhangolva, a tisztán stilisztikai mintákat nehezen ismerik fel és emlékeznek vissza rájuk.”¹⁸ A filmnarratológia *befogadói preferencia* elmélete mögött természetesen meghatározott filmszövegek állnak, melyeknél valóban igaz a történet előrébbvalósága.¹⁹ Léteznek azonban más, stilárisan „tolakodóbb” filmes formák, műfajok, melyek megfordítják a relációt. A populáris műfajok, a műfaji film *szomatikus*²⁰ befogadói viszonyulása ellentmond a narratív minták elsőbbségének – esetében megfordul a történet stílussal szembeni elsőbbségét állító hierarchia, mely a fokozott műfaji-vizuális emlékezet fényében érvényét veszti. A stiláris jegyek itt leginkább akkor kerülnek a befogadói figyelem homlokterébe, amikor eltérnek a megszokott stilisztikai-műfaji hagyománytól, amikor – ahogy David Bordwell fogalmaz – „a jelenet megsemmisíti a kezdetektől fogva élő hallgatólagos stilisztikai feltételezést”.²¹ A stílustörténet kérdése – hogy hogyan konceptualizálták a különféle filmesztétikák a folyton

¹⁷ Hasonló szempontok érvényesítésére teszek kísérletet a dolgozat virtuális és DV-kamerákkal foglalkozó „Játékfilm az elbeszélésben” című fejezetében.

¹⁸ David Bordwell: *Elbeszélés a játékfilmben*, Magyar Filmintézet, Bp., 1996, 49. A konstruktivista filmnarratológia a film filmszerúségét a szüzsétől elkülönített *stílusban* ragadja meg („ahogy a filmek kinéznek”). Bordwell itteni megfogalmazása a kognitív tudomány filmtudományi szempontból heurisztikus időszakához kötődik, ld. erről Joseph D. Anderson: *The Reality of Illusion. An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*, Southern Illinois Univ. Press, Carbondale, 1996, 8. Anderson – Münsterbergből kiindulva – a hozzáférhetőség (*accessibility*) felől közelíti meg a stílus fogalmát. Az amerikai filmrendszer üzleti-vállalkozói esetlegességei és profitorientáltsága felől az ún. „hollywoodi stílus” elsősorban a jegyeladásokon alapul, a minél nagyobb számú közönség megszólításának képességén. Anderson ezzel szemben elméleti (nem politikai) fogalomként érti a hozzáférhetőséget. Megpróbálja visszavezetni a percepció kérdéséhez – úgy, ahogy az Münsterbergnél megjelenik: „a mozgókép oly módon szerveződik, ami az elme szerveződésével analóg”. Münsterberg médiumtörténeti fontosságához ld. Friedrich Kittler: *Optikai médiumok*, Magyar Műhely Kiadó – Ráció Kiadó, 2005, 186 skk.

¹⁹ Hasonló alapon utasítja el Bordwell normatív, klasszikus hollywoodi filmre épülő elméletét Sean Cubitt – a *The Cinema Effect* szerzője – a könyvről írott egyik recenzióval kapcsolatban. Ld. Cubitt: Reply to Richard Misek, *Film-Philosophy*, 2005 May (Vol. 9, No. 30), <http://www.film-philosophy.com/vol9-2005/n30cubitt>

²⁰ Ld. Richard Shusterman: *Pragmatista esztétika. A szépség megélése és a művészet újragondolása*, Kalligram, 2003.

²¹ Bordwell: *Elbeszélés a játékfilmben*, 58.

változó stílus folytonosságát – megfelelő kiindulópontként szolgálhat a (főként műfaji) filmmel kapcsolatos befogadói elvárások feltárásához.²²

A formalizmus és a stílus filmnarratológia általi háttérbe szorításából világosan kitűnik az elmélet egyoldalúsító hajlama, a szempontjaiból adódó, kizárólagosságra törekvő jellege. A filmes és nem kizárólag filmes formalizmus, stílus- és műfajvizsgálat a narratológia, a posztstrukturalizmus, vagy a kritikai kultúrakutatás által háttérbe szorított aspektusokkal kapcsolatban szolgálhat érdemi belátásokkal – mind a film, mind az irodalom kapcsán. A kérdést e ponton rövidre zárva, a médiumtudomány előfeltevéseit és szempontjait osztó irodalomtudomány szerepe a hagyományos szövegmediumon túlmutató, a fentiekhez hasonló, formai és stiláris szempontokat implikáló *hibrid* elbeszélőműfajok vizsgálatában és kidolgozásában állhat – textuálist és vizuálist egymásra utaltként szemlélve, az irodalmat az új médiumok kulturális súlyának megfelelően kezelve. A filmes és irodalmi elbeszélés egymásravezítése végső soron a tömegkultúrára hívja fel a figyelmet, a tömegfilm mellett az olyan peremműfajokra, mint a *storyboard* vagy a képregény: az abszorbeálódó irodalmi médium „vizualitása” bennük mutatkozik meg a leglátványosabban.²³

*

Kulturális átvitelek

(A filmelmélet és a tömegfilm)

A Miller által említett „túlélés” feltétele az irodalmi vizsgálódás tárgyának revideálása – anélkül, hogy megkísérelnénk meghatározni ezt a tárgyat. Ma a különféle kifejezésformák, műfajok egymásbaolvadásának, hangsúlyáthelyeződéseinek vagyunk tanúi, ami – egyebek mellett – a hagyományosan magas- és alacsony-kultúrának tekintett szférák közti cserefolyamatok fokozottabb figyelembevételére, valamint a hasonló dichotómiák (magasirodalom-tömegműfajok, művészfilm-kommerszfilm) árnyalására készlet. Az efféle

²² A filmfelvétel terének változása például a „ruhák a szárítókötélen”-típusú kétdimenziós színpadképtől a volumetrikus-perspektivikus felvételtér megjelenésén át a vágás, a belső vágás, a mélységélesség stb. megjelenéséig követhető nyomon. A folyamat nem egyirányú: visszahat a társművészetek, a színház, az irodalom „beállításaira” is. Bordwell stílus-könyve (*On the History of Film Style*, Harvard Univ. Press, Cambridge, Mass. – London, 1997) ezt az utat járja be.

²³ Mindez azt feltételezi, hogy olyan pszeudoszövegeket is az irodalmi vizsgálat hatáskörébe utalunk, mint a képregény, vagy hogy a magasirodalom populáris irodalommal kapcsolatos véleményére reflektálunk. A képregény kiterjedt elméletéről ld. a „Titkos történetek (Műfaji és kulturális tradíció a revíziós szuperhős-képregényben)” című fejezet nyitójegyzetét; a *storyboard*-ról mint önálló kifejezésformáról ld. Marcie Begleiter: *From Word to Image*, Michael Wiese, h.n., 2001.

elkülönítések ugyanis – kezdeti heurisztikus, osztályozó hasznukon túl – megnehezítik, ellehetetlenítik az elemzést, a „történelmi asszimilációt” és számos problémát szülnek. Érdeemes megfigyelni ebből a szempontból a filmelmélet önellentmondásokról sem mentes utóvédharcát a tömegfilm ellen.

A populáris kultúra vélt konzervativizmusát – a műfaji film kapcsán – a műfaji szabályokat ismerő (és megkövetelő) közönség vélt-valós elvárásainak megfelelni igyekvő kultúraipar igyekezetével, lényegében gazdasági szempontokkal magyarázza a „magas-alacsony” szétválasztásban érdekelt elmélet.²⁴ Az érvelést a végsőkéig leegyszerűsítve: a tömegkultúra konzervatív, mert a bevált sémák felforgatása nem kifizetődő. (A vele szembeállított magaskultúra értelemszerűen haladó, előremutató és nem profitorientált.²⁵) Ugyanezen vélt konzervativizmus – a gazdasági szempont feltételezett mindenekfelettsége – nem foglalkozik a nézői identitásképződés feltételül szolgáló szempontokkal, mint például a *műfaji-vizuális memória* kérdésével. A filmes megjelenítés, a stílus poétikájának a nézői elvárásokat befolyásoló jellegét figyelmen kívül hagyja, holott ezzel saját dichotomizáló pozíciójának esendőségére nyílna rálátása.

A stílárius szempont figyelembevétele persze közel sem ad egyértelmű választ a tömegkultúra, a finanszírozórendszer, valamint az elmélet összeférhetlenségére. A stílust és a hozzá kötődő elvárásokat vizsgáló filmes befogadáselmélet – mely a műfaji filmekre érkező *nézői választ* a filmnéző közönség reakcióin keresztül követi nyomon – a közönség alulértékelésével homogenizálja és leegyszerűsíti a kérdést. A műfaji film kellően stabil konvenciókészletből építkezik (könnyen leírható szabályrendszerrel bír), ami megkönnyítene a strukturált stílusvizsgálatot – a tömegfilm átfogó, valamennyi említett szempontra kiterjedő vizsgálata ennek ellenére mindmáig várat magára.²⁶ A konvencióknak megfelelő, vagy a tőlük eltérő filmekre érkező nézői válasz kihat a stúdiók, a filmforgalmazók döntéseire; a profitnövelés érdekében végrehajtandó módosítások ugyancsak a vélt-valós nézői

²⁴ A konzervatív álláspont kifejtését és annak cáfolatát ld. David Bordwell: *Planet Hong Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment*, Harvard Univ. Press, Cambridge, Mass. – London, 2000, 5-17.

²⁵ Erről a szembeállításról, illetve a szembeállítás okozta zavarról számol be „A »haladó« irodalom és az »átmeneti izgalmak« – A köztes kulturális tér a *Nyugatban*” című fejezet.

²⁶ A leíró kategóriarendszer relatív kidolgozatlansága mellett egyik ok feltehetőleg maga a magas-alacsony dichotómia és annak fenntartása (pl. a szerzői film – műfaji film szembeállítás), illetve a két ideológia (a magas- és a műfaji) összemérhetetlensége. A magas- és az alacsony kulturális szférák elméleti vonatkozásaihoz ld. Herbert J. Gans: Népszerű kultúra és magaskultúra, in Wessely Anna (szerk.): *A kultúra szociológiája*, Osiris, Bp., 1998, 114-150, valamint Ien Ang: A Dallas és a tömegkultúra ideológiája, *Replika*, 1995/17-18, 201-214. Az irodalom és a tömegkultúra ideologikus elemzéséhez ld. Leo Löwenthal: *Irodalom és társadalom*, Gondolat, Bp., 1973. A magas-alacsony kérdéskörrel kapcsolatos számos egyéb munkára az elemző fejezetekben utalok.

elvárásoknak megfelelően alakulnak.²⁷ Ennyiben a filmes *olvasói válasz*-kritika – kerülőúton ugyan, de – a tömegfilmet elutasító konzervativizmus gazdasági szempontjaihoz tér vissza.

A populáris kultúra – ha tartjuk magunkat a konzervatív definícióhoz – kevésbé önreflexív, mint a magaskultúra, igyekszik elfedni létrejötté technikai, szociokulturális feltételeit.²⁸ Hasonló dolgot állít az „intézményes kifejezési mód” fogalma: „Hogy ez a világ [a tömegfilm cselekményvilága] meggyőzően valós lehessen, az intézményes kifejezési mód kénytelen »láthatatlanná«, »átlátszóvá« tenni a technológiát. A film a cselekményvilág valószerűvé tételéhez – paradox módon – a művi látványt hívja segítségül. A [tömegfilmhez kapcsolt] stílus nulla foka (...) ma »történetileg« úgy írható le, mint ami az illuzionizmus ideológiájából emelkedett ki.”²⁹ Hogy ez mennyire nem így van, azt az önmagát értelmezni, a folyton változó tárgyát pedig asszimilálni, összegezni képtelen állapotában ismeri fel az elmélet. A stílus ilyesfajta elvitatása a populáris regisztertől az elmélet „leblokkolását” eredményezi. A következő idézet az elmélet tömegkulturától való tartózkodásáról árulkodik: „ez *volt* a szépreményű kinematográfia, amelynek mediális fegyvertárát épp az erőszakos látványozói merítette ki? Hisz ezen a ponton (...) tört be a mozgókép médiumába a legújabb, korszakfordító újdonság: a mozizás századfordulóján a hagyományos akciófilmek sablonjait megtoldó üzleti lelemény hívta életre a digitális mozi kumputerbűvészetének szemképráztató trükkjeit”.³⁰ Beszédes, ahogy a mozgókép alakulástörténetére amúgy fogékony elemzés minősíti – ahelyett, hogy mint azt egyebütt teszi, leírná – a jelenséget. (Szembetűnő, hogy az idézett megfogalmazásban a „szépreményű” jelzővel az „erőszakos”, „üzleti”, „szemképráztató” kifejezések állnak szemben.) Az eljárás furcsaságát az adja, hogy az elmélet mindeközben tisztában van a film kezdettől fogva jelen lévő illuzionizmusával – Méliès, George Pal, Jan Svankmajer, Tim Burton: megannyi fontos név a filmes illuzionizmus történetéből –, és hogy mindez „csak folytatója és kiteljesítője volt annak a XIX. század végi látványkultusznak, amely a képzőművészeteket és az irodalmat egyaránt áthatotta” (ma pedig

²⁷ Varró Attila a kimondottan gazdaságorientált *crossover*-jelenség (a „keresztfilmek”) illogikus gazdasági mechanizmusa mögött a *mémek* logikáját sejtí. Uő: Az önző crossover, *Filmtett*, 2005 február, 35-38.

²⁸ A megalkotottsága nyomait eltüntetni kész (tömeg)film kapcsán a *varratelmélet* – a kamera közvetítő-jellegéről való figyelemelterelő technikák elmélete – jöhet szóba. Ld. *Metropolis*, 2005/1 (Varratelmélet-szám). A film „mesterkelt realitásához”, mediális-műfaji hitelességéhez bizonyos esetekben hozzátartoznak az optikai / a filmanyagból adódó „artefaktumok”; részben ezek fontosságáról és animációs utánzásukról szól a „Hagyományos játékfilmes látványszervezés és az »új animáció«” című fejezet.

²⁹ Noël Burch: *Une praxis du cinéma*, Gallimard, h.n., 1986. Összefoglalását ld. David Bordwell: *On the History of Film Style*, Harvard Univ. Press, Cambridge, Mass. – London, 1997, 95 skk. Az idézet forrása: Bordwell: *On the History of Film Style*, 96.

³⁰ Pethő Ágnes: *Műzsák tükre. Az intermedialitás és az önreflexió poétikája a filmben*, Pro-Print Könyvkiadó, Csikszerecska, 2003, 18. Ugyanaezzen szöveg másik megjelenése: Pethő Ágnes: A mozgókép intermedialitása. A köztes lét metaforái, in Pethő Ágnes (szerk.): *Képvittelek. Tanulmányok az intermedialitás tárgyköréből*, Scientia Kiadó, Kolozsvár, 2002, 18.

különösen áthatja).³¹ Eredetileg kimondottan erre az összművészeti illúzióteremtésre szolgált a mozgókép: a látvány, a látványosság kizárólagossága „a filmkészítés kezdeteinek korában természetes gyakorlatként jelentkezett”.³² Az elbeszélés ehhez képest másodlagos volt, majd fokozatosan átvette az elsőbbséget. Bordwell Méliès kapcsán a folyamat végpontjáról ír: „mozifüggőként hajlamosak vagyunk a fikciós elbeszélő filmet minden mozi prototípusának tekinteni, valamint azt feltételezni, hogy a filmművészet dolga az, hogy a filmezett eseményt valami elképzeltté és irreálissá alakítsa.”³³ A konstruktivista elmélet – mely szerint normák, alapelvek és konvenciók szolgálnak a filmeket rutinszerűen megértő nézők voltaképpeni tevékenységének magyarázataként³⁴ – a műfaj történet *nézői válasz*-elemzéseivel mutat rokonságot, azzal a különbséggel, hogy az utóbbi nem az általános filmnézői, hanem műfaji normákkal, alapelvekkel és konvenciókkal foglalkozik (illetve a tőlük való eltérésekkel).

Nehezen érthető, hogy miért utasítja el az elmélet a tömegfilmet, a műfaji filmet – hacsak nem az asszimiláció-igény, a szintéziskeresésre való képtelensége okán. Az elmélet képtelen abszorbeálni a populáris kultúrát, miközben az „egyre nagyobb részt kap a kultúraértelmezés folyamatában, (...) [a] népszerű kultúra művelői – és művei – [mindeközben] jogot szereznek arra, hogy intézményes keretek között is véleményt formáljanak akár más regiszterekhez tartozó kulturális termékekről.”³⁵ A kultúra ily módon történő „tőkekiáramlására” (John Guillory) érkező reakciók közös vonása, hogy – pro vagy kontra – egyaránt elfogultak, a betagozódók vagy a vészharangkongatók (Umberto Eco) táborába sorolódnak. Az üzleti szempont ismét kitüntetett szerepet kap a kultúra popularizálódását kommentáló érvmenetekben: „A filmről való beszédnek azokban a formáiban, amelyek a film mint árucikk forgalmazását kísérik, és amelyek nem is túlságosan leplezett módon a filmiparnak alárendelődő reklámcélokat szolgálnak” – azaz a kommercialitást kísérő sztár- és bulvárirodalomban – „a műalkotás-esztétikum és szerzőiség vulgarizált, lecsupaszított változata a gondolatok gerince.”³⁶ Az esztétikai aggályokon túl, végső soron az üzlet, a *merchandizing* „alantas” szempontjai diszkvalifikálják a tárgyat az elmélet szempontjából. A filmelméletet taszítja a látványmozi anyagiassága, mivel az üzleti szempont nem része az önmeghatározásának, nem illik a „szépreményű kinematográfia” vélt-

³¹ Pethő: *Műzsák tükre*, 19.

³² Pethő uo.

³³ Bordwell: *On the History of Film Style*, 13.

³⁴ Thomas Elsaesser – Warren Buckland: *Studying Contemporary American Film. A Guide to Movie Analysis*, Oxford Univ. Press, New York, 2002, 169. A hivatkozott alapmű itt Bordwell *Elbeszélés a játékfilmben*-je, illetve Edward Branigan *Narrative Comprehension and Film*-je (Routledge, New York – London, 1992).

³⁵ Molnár Gábor Tamás: Az ízlés mint médium. Umberto Eco a tömegkultúráról, in *Történelem, kultúra, medialitás*. 308-323, 308-309.

³⁶ Pethő: *Műzsák tükre*, 29.

valós képéhez. Az ugyancsak nehezen asszimilálható – a tömegkultúra propagátorának viszont bajosan tekinthető – Erdély Miklós óvatosan fogalmaz a kérdésben: „A filmművészet terén a művészettörténeti tanulságok érvényét elmossa a finanszírozó szervek kikerülhetetlen és túlzott befolyása. A filmművész gyakran alig tudja eldönteni, hogy vajon a tömegszórakoztatóipar vagy a magas művészet munkásaként tisztelje-e magát.”³⁷ A filmtudomány előszeretettel használja – pejoratív értelemben – a „fogyasztás technológiája” kifejezést a populáris film kapcsán, holott a technológia – a film üzleti és társadalmi vonatkozásaival összhangban – nem feltétlen önérvényű, sőt szerves részét képezi a (műfaji) film esztétikájának. A technológia és az elbeszélés összefüggéseire – többek között – a már említett közönségkutatás adhat választ; annak felismerése, hogy a nézői azonosulás módozatai összefüggnek a filmes (al)műfajok nézőpontjaival, melyek különböző elbeszélésmódok szolgálatában állnak. A nézői azonosulás módozatait a műfaji film *vizuális programjának* vizsgálata tisztázhatja, a műfaji emlékezet összefüggésében.

(Kultúraátviteli tipológia)

Az intermediális elmélet jelentős kihívásokkal néz szembe a fogalmi átértékelés (a műfaj, a stílus és a technológia vizsgálati tárgyá tétele) során, mivel csak részben támaszkodhat a készen kapott fogalmakra, dichotómiákra, hagyományos eszköztárra. Az újdonsült szöveges és képi médiumok folyamatos lépéselőnyben vannak az elmélethez képest, mely többnyire – fel sem ismerve a változások irányait és súlyát – saját előfeltevései, rosszabb esetben a gyanakvás és közömbösség rabja. Az irodalomtudomány „túlélésének” – éppúgy, mint „rezervátummá” válása elkerülésének – döntő feltétele, hogy képes legyen kihívásokkal szolgálni a képre épülő kulturális környezetben. (Zavart okoz, hogy a képvizsgálatok általában nyelvi megalapozottságúak, hogy szinte elkerülhetetlen a képi szöveges asszimilációja a vizsgálat során.³⁸) A filmnyelv szövegszerű aspektusainak – és fordítva, az irodalom filmszerű válfajainak (új regény, minimalizmus) vizsgálata nem vállalkozhat a dilemma feloldására, de figyelemmel kísérheti a forma, stílus, technika és a médium kölcsönviszonyát – azaz egy korszerű, *mediálarcheológiai* szintézis felé mutathat. A többirányú szintézis a kultúraátvitel kettős modelljét körvonalazhatja: „horizontálisan” intermediális kapcsolódások, „vertikálisan” a magas- és az alacsony-kultúra közti cserefolyamatok képezhetik tárgyát. A vizsgálat fókuszában a tömegkultúra szubkultúrájaként

³⁷ Erdély Miklós: Az elszabadult vonal (Jegyzetek a magyar rajzfilm stílustörekvéseiről), in Erdély: *A filmről*, Balassi – BAE Tartóshullám – Intermedia, h.n., 1995, 106.

³⁸ W. J. T. Mitchell képrehabilitáló törekvéseiről ld. Varga Tünde: Képszövegek. W. J. T. Mitchell: *Picture Theory*, in *Történelem, kultúra, mediatitás*, 202-210.

meghatározható terület állhat, a *mainstream*től eltérő, többnyire az alternatív címkével ellátott popkulturális regiszter.³⁹

Az uralkodó esztétikai ideológia biztosította művészetfogalom – „a művészet múzeumi koncepciója” (Dewey)⁴⁰ – a dinamikusan változó technikai feltételek és az ellenőrizhetetlen kulturális átvitelek közegében egyre inkább szűknek bizonyul. Az utóbbi évtizedekben számos kritika érte a művészet hagyományos értékrendszerét és gyakorlatilag minden valamit magára adó művészetelmélet előállt a megfelelő alternatívával. A javaslatok egy része ugyan a populáris és a szubkultúra felől intéz kérdéseket a magasművészethez, ám kevesen adnak egyértelmű és érdemi választ a tömegmédiához viszonyulás kérdésére (Umberto Eco, Susan Sontag, Richard Shusterman). A kulturális materializmus „kreatív vandalizmusa” – bár elsősorban a múzeumi művészetfogalommal van dolga – alapvetően maga is a tömegkultúrához viszonyulást írja le, még ha nem is jut el a felismerés kiaknázásáig.⁴¹ A magaskultúra termékeinek kreatív félreolvasása a populáris kultúra „jóhiszemű” félreolvasásával rokon – amely olyan előfeltevésekkel közelít a tárgyához, mint hogy „a populáris művészet közönsége egynemű tömeg”, vagy hogy ezt az öntudatlanul fogyasztó tömeget „az esztétikai autonómia és az ellenállás hiánya” jellemzi.⁴² A „muzeológus” ugyan tisztában lehet az előfeltevéseivel, teoretikus megközelítése mégis igen távol áll a műfaj érvényét és értékeit mindenekelőtt valló rajongóétól. A magas–alacsony (komoly–komolytalan) ellentét „végtelen, sehova nem vezető kiazmikus átfordítás-sort indít el”,⁴³ és talán ugyanerre a sorsra kárhoztatott a két szféra közti cserefolyamatokról szóló beszéd is. Az efféle lemondó beletörődés természetesen eleve a szembeállítást osztó tudományos beszédpozíció folyamánya.

A magas-alacsony regiszterek közti kapcsolat értékorientált megközelítése felől úgy tűnik, sem a formai/tartalmi transzgresszió, sem az intellektuális elemek megléte nem garancia a „komoly” populáris mű meglétére. A probléma furcsa megoldását kínálja az „igényesség” kategóriájának bevezetése: „az »igényes« SF [sci-fi] a tömegkultúra

³⁹ Az alternatív kifejezéshez ld. Havasréti József: *Alternatív regiszterek. A kulturális ellenállás formái a magyar neoavantgárdban*, Typotex, Bp., 2006, 28-29. Az alábbiakban a tömegkultúra kifejezést a fennálló kulturális-esztétikai értékrendtől (a politikai-kulturális establishmenttől) és a populáris-ként elkönyvelt kultúrától *egyaránt* független értelemben használom. Félig-meddig térbeli metaforaként – egyfajta „párhuzamos populáris kultúra” értelmében. Erről bővebben ld. „A történet visszahódítása (Chuck Palahniuk regényei)” című fejezet bevezető egységét.

⁴⁰ Ld. Shusterman i.m. 268. Vö. K. Ludwig Pfeiffer: *A mediális és az imaginárius*, Magyar Műhely – Ráció Kiadó, 2005, 23.

⁴¹ Alan Sinfield: Hadszinterek: Caesar és a vandálok, in Sinfield: *Irodalomkutatás és a kultúra materialitása*. Janus – Gondolat, 2004, 11-46.

⁴² Shusterman i.m. 350, 353.

⁴³ Bényei Tamás: *Archívumok. Világirodalmi tanulmányok*, Csokonai Kiadó, Debrecen, 2004, 178.

»intellektuális« műfaja (...) a klasszikus detektívtörténettel együtt a tömegkultúra elitje, s ahhoz hasonlóan gyakran a magas irodalmat olvasók kikapcsolódása, amely nem jár ugyan nagy művészi élvezettel, de intellektuális szempontból igényes lehet⁴⁴. Nem véletlen, írja a műfaj egyik legtöbbször hivatkozott tudományos antológiájának a szerkesztője, Annette Kuhn, hogy a „science fiction-mozinak szentelt kritikusi és teoretikus figyelem színvonala máig nem éri el a más filmműfajokat – vagy magát a sci-fi irodalmat megillető szintet.”⁴⁵ Az igényes tömegkulturális termék ebben az értelemben egyfajta „pihentető” olvasmány (hallgatnivaló, mozi- vagy játékélmény), melyet elnéző figyelemmel fogadva kellemes élményekre – sőt némi intellektuális haszonra – tehetünk szert. (Közben tartsuk fél szemünket a magas és a tömegkultúra rogyadozó eresztékein!) A tömegkultúra tiltott intellektuális gyümölcs, egyszerre vonz és taszít, akár a *camp*. Az igényességen, azaz valamiféle kimódoltságon alapuló domesztikáció kizárja az elemzésből a történeti távlat szempontját (vö.: „Egy szertelen ötlet szertelenségét jobban élvezzük, ha az nem a miénk” – Susan Sontag) és ellentmond a lehetséges örömforrás, az „ártatlanság” inherens feltételének.⁴⁶

A magaskultúrára kifejlesztett esztétikai ideológia számonkérése az alacsony kultúrán – úgy, ahogy azt Adorno vagy Horkheimer teszi⁴⁷ – éppúgy abszurd, mint a kettő közti osztályalapú rivalizálás feltételezése. Az osztályszempontot elvont, kulturális alapra helyező *meliorizmus* a művészet „önálló produktív és disztributív rendszerét”⁴⁸ feltételezi, amit nem vitat el a populáris kultúrától – sőt, benne látja a tradicionális művészetfogalom megújulásának kulcsát. A populáris művészetre fontos feladat hárul, következésképpen „fejleszteni” kell, tevékeny részvétellel és a róla szóló releváns beszéddel (mindenekelőtt e beszéd kialakításával). A meliorizmus és a fent említett kulturális materializmus törekvései ennyiben rokonok. Az előbbi irányzat szószólója, Richard Shusterman – az anyagiságtól elborzadó filmelmélethez hasonlóan – a hip-hop kultúra kereskedelmi oldalát a kulturális elnyomással hozza összefüggésbe. Fontos és izgalmas elemzése azonban nem aknázza ki a kommerciális esztétikai dimenzióját, a formatervezés vagy az illusztrációipar erre szakosodott intézményeit, fórumait. Nem disztingvál továbbá a populáris kultúra, illetve annak

⁴⁴ Bényei i.m. 181.

⁴⁵ Annette Kuhn (szerk.): *Alien Zone*, Verso, London – New York, 1990, 1.

⁴⁶ Susan Sontag *Notes on Camp*-jét (1964) legutóbb Vágvolgyi B. András használta fel, in *Tarantino mozija*, Jonathan Miller, Bp., 2004. A fogalom definíciójához és elméleti hasznosíthatóságához ld. „A »haladó« irodalom és az »átmeneti izgalom« – A köztes kulturális tér a *Nyugatban*” című fejezetet.

⁴⁷ Adorno – Horkheimer: *A felvilágosodás dialektikája*, Gondolat - Atlantisz, Budapest, 1990. Adorno: Fétiskarakter a zenében és a zenehallgatás regressziója, in Adorno: *A művészet és a művészetek*, Helikon, 1998, 280–305. Adorno itteni citálása szinte kötelező érvényű – ahogy a Benjaminsal történő szembeállítás is (ld. Walter Benjamin: A műalkotás a technikai sokszorosíthatóság korszakában, in *Kommentár és Prófécia*, Budapest: Gondolat, 1969. 301-334.)

⁴⁸ Shusterman i.m. 274.

szubkultúrája között – holott ez utóbbira fokozottan érvényesek volnának a kijelentései –, és nem számol el sem az utóbbi közösségi létmódjával, alulról építkező rajongói, kultikus jellegével, sem a szubkultúra magaskulturális intézményeket imitáló, parodizáló intézményeivel. Nyilvánvaló, hogy a populáris művészetről szóló releváns beszéd kialakítása számos – a „magas” értékek felől beláthatatlan – nehézséggel jár.

Az irodalomtanulmányozás tárgyának megváltozása a régi-új médiumok társtudományi fogalom- és szempontrendszerét is magával hozza; az irodalmi elbeszélés filmtörténeté (Thomas Pynchon: *Vineland*), a filmnyelv integrátorává (Bret Easton Ellis: *Less Than Zero*), mozgókép-irodalommá (Chuck Palahniuk: *Fight Club*) válik (hogy csak a félmúlt néhány amerikai sikerkönyvére utaljunk). Az intermedialitás – esetünkben a legtágabban értett filmnyelv irodalomelméleti hasznosíthatósága, a „játékfilm az elbeszélésben” kérdése – egyúttal a különböző kulturális regiszterek közti átmenet kérdése, szinkrón és diakrón értelemben egyaránt. Szinkrón értelemben egyidejűleg létező műfajok, kifejezésformák különböző kulturális regisztereket meghívó-megidéző eseteit, kulturális átviteleket, pastiche-szerű áthallásokat érthetjük alatta.⁴⁹ Diakrón értelemben az uralkodó magas-alacsony-kultúra szembeállítást történetileg bomlasztó, a „múzeumi kultúramodell” esetlegességét hangsúlyozó intermediális átviteleket: a tizenkilencedik századi alacsony-kultúra mára magasirodalommá nemesedett műveiből építkező *revíziós* superhős-képregényt, a *mystery novel* tradícióját, vagy a film hőskorából, illetve a német expresszionizmus stílusjegyeiből építkező (kortárs) független animációs filmet. A diakrón kulturális átvitel a „régiben az újban” logikájára épít, új összefüggésbe állítja a korábbi, az övétől különböző kulturális regiszterbe sorolt problémát, művet. Rejtett összefüggésekre mutat rá, *titkos történeteket*⁵⁰, kulturális tabukat áthágó, *tiltott határátlépéseket* visz színre. A szinkrón esetben a tét elsősorban az új mű; a korábbiról/a feldolgozandóról, a kölcsönvett kifejezésformáról nincs közvetlen mondanivalója. (Az esetleges visszahatást – ha létezik ilyesmi az egyes esetekben – a kritika hivatott rögzíteni).

A dolgozat fejezetei a kulturális átmenet különböző eseteit tárgyalják; szinkrón, intermediális átviteleket, valamint az alacsony és a magaskultúra közti (gyakran komoly történeti távlatú) diakrón átviteleket – ez utóbbiakat mindkét irányból szemléltetve. A diakrón kulturális átvitel példái: 1) a tizenkilencedik századi angol esztétizmus és a *mystery*-műfaj

⁴⁹ A *Julius Caesar* Joseph L. Mankiewicz-féle filmfeldolgozása ugyanúgy ide tartozik, mint a holokauszt történelmi témáját képregényre vivő – frivol módon cselekményesítő – Art Spiegelman *Mausa*.

⁵⁰ Ld. Greil Marcus: *Lipstick Traces. A Secret History of the Twentieth Century*, Harvard Univ. Press, Cambridge, Mass., 1990 [1989]. A „titkos történet” képzetköréhez ld. Havasréti i.m. 50, illetve az általa hivatkozott György Péter-szöveget: A mongolok titkos története, in Havasréti József – K. Horváth Zsolt (szerk.): *Avantgárd: underground: alternatív. Popzene, művészet és szubkulturális nyilvánosság Magyarországon*, Kijárat – Artpool – PTE Kommunikációs Tanszék, Budapest – Pécs, 2003.

huszadik század eleji hazai nyugatos recepciója, 2) a nyolcvanas-kilencvenes évek amerikai *revíziós* szuperhős-képregénye, valamint 3) a kortárs lumière-i/expresszionista animációs film és doku-animáció. A szinkrón intermediális átvitel példái 4) a transzgresszív, minimalista „filmirodalom”, 5) a virtuális és digitális kamera által „látott” képek, valamint 6) az emotív-interaktív játékelbeszélés. Az elemzések *médiomokként* működtetik tárgyaikat; elsősorban nem irodalom-, képregény- vagy filmtörténeti ambícióval közelítenek hozzájuk. Az egyes fejezetek alapkérdései – 1) mit tud(ott) kezdeni a kvázi-hivatalos irodalomértés a populáris irodalommal, 2) hogyan próbál az utóbbi kitörni a részint önmaga teremtette korlátok közül, 3) hogyan imitálja a korábbi, konvenciók által szentesített formákat a médiumán belül, 4) hogyan rivalizál *más* médiumokkal, 5) hogyan „beszéli el” közös történeteiket, 6) miként teremt új, kizárólag önmagára jellemző elbeszélő formát – a médiumok közti, illetve az egyes médiumokon belüli történeti kapcsolódási pontokra mutatnak rá.⁵¹

*

(Tiltott határátlépések)

„Ismeretes, hogy *A tőkét* írva Marx is kalandos-humoros szórakoztató elbeszéléseket olvasgatott pihenésképpen, s kedvenc írói közé tartozott – még kimondani is szörnyű – az idősebb Alexander Dumas és Paul de Kock.” (Szerdahelyi István)

A jelentős szerzők privát olvasmányai rendszerint nem tartoznak a „komoly” irodalmi vizsgálódás körébe, holott – a megbotránkoztatáson/gyönyörködtetésen túl – fontos részét képezhetnék a történeti kritika eszköztárának. A szerzői autonómia kérdéséről értekező Walter Benjamin⁵² frappáns válasszal szolgál a mottóban felvetett dilemmával kapcsolatban. Benjamin a szórakoztató és a progresszív (magas)irodalom közti különbséget abban látja, hogy míg az előbbi képviselője nincs tisztában a társadalmi érdekek szolgálatát illető öntudatlan választásával, addig az utóbbi belátja és elfogadja e választás szükségességét. Marxnál maradva, az író „osztályérdekeinek” megfelelően el kell döntse, kinek áll a szolgálatában – a művészi autonómia ennyiben illúzió, csakis *elkötelezett* irodalom létezik. (A populáris irodalom – a benjaminini definíció ezen pontján – csupán öntudatlan „naivításában” különbözik a progresszívtól.) Az elköteleződés ugyanakkor a politikus irodalomkritika

⁵¹ A dolgozatot a mediális átvitelek két kulcsszereplője – az irodalom és a film – közti történeti kölcsönviszony elméletét kidolgozó Kittler mediálarcheológiájának kritikai áttekintése, valamint az irodalom „túlélését” az irodalom „öréként” szavatolni próbáló megközelítéssel szembeni polemikus fejezet zárja.

⁵² Ld. Walter Benjamin: *The Author as Producer*, in K. M. Newton (szerk.): *Twentieth-Century Literary Theory*, Macmillan, 1988.

önmagában elégtelen eszköze, mivel „irodalmi korrektség” nélkül értelmetlen politikai korrektségről beszélni; a tendenciózusság nem kizárólag politikai, hanem irodalmi mérce is. Benjaminszalva, a társadalmi értelemben vett tudatosság – művészi alkotásról lévén szó – művészi tudatossággal, művészi kvalitással kell párosuljon, amit nem feledtethet a mű társadalmi produktum-mivolta.

Másfelől – és itt érkezik el a benjamini gondolatmenet az alábbiak szempontjából fontosabb részéhez –, mivel az irodalom szervesen kötődik kora produkciós feltételeihez, a kritika számára megkerülhetetlenek az irodalmi *technika* kérdései. A mű-termék az adott időszak produkciós viszonyairól, a kor művészi szempontból releváns technikai feltételeiről tudósít. Ahogy a szerzői autonómia kapcsán megkülönböztetünk szórakoztató és progresszív írókat, úgy a technika kapcsán is meg kell különböztessük egymástól a progresszív és a regresszív technikai fejlődést. Nincs választási lehetőség a megkülönböztetés tekintetében; a produkciós feltételek közepette a művész, kritikus vagy választ, vagy „kiválasztatik”; vagy dönt, vagy a társadalmi-kulturális-technikai feltételek döntenek helyette.⁵³ (Benjamin felhívja a figyelmet az apparátus, a fennálló társadalmi rend kiszolgálása és megváltoztatása közti különbségre, melynek kapcsán a legfőbb probléma a rendszer nagyfokú asszimilációs képessége, és hogy nehéz „bentről” rálátnunk a saját autonómiánkra.)

A technika maga sem ártatlan formai, ideológiától érintetlen szempont, hanem az asszimiláció eszköze. Az asszimiláció, a benjamini Új Objektivizmus a társadalmi visszasságok elleni küzdelmet a fogyasztás, a kényelmes szemlélődés tárgyává, azaz az illúzióteremtés eszközzé alakítja. (Ebben a tekintetben Benjamin szerint a technikája révén bármit átesztétizáló fotográfia áll az egyik, Brecht epikus színháza a másik oldalon. Ez utóbbi nem szolgálja ki az apparátust, nem termeli újra a produkciós feltételeket, hanem a maguk nyers mivoltában mutatja be őket.) Benjamin számára általában a kor technikai vívmánya, a film is az apparátusnak behódoló kifejezésforma. A sokszorosíthatóság-tanulmány egyebek mellett a filmet teszi felelőssé az általános hagyományvesztésért, mint írja: „a jelenség a nagy történelmi filmeknél a legkézzelfoghatóbb: mind újabb hadállásokat kerít a hatalmába (...) anélkül, hogy gondolt volna rá, egy óriási likvidációhoz hívott meg.”⁵⁴ Benjamin itt vázolt gondolatmenete meglepően találó helyzetelemzést nyújt a művészeti autonómia, technológia és elköteleződés ezredvégi művészetelméleti (intermediális) és gyakorlati dilemmáihoz.

⁵³ A választást illető politikai elköteleződés ismét csak nem minden: „Az úgynevezett baloldali irodalom jelentős részének nincs egyéb társadalmi funkciója, mint az ebből a helyzetből fakadó újabb és újabb hatások és szenzáció tálalása a nagyközönség szórakoztatására.” Benjamin i.m. 94.

⁵⁴ Benjamin: A műalkotás a technikai sokszorosíthatóság korszakában, 307. Az „óriási likvidáció” gondolata később a *Történefilozófiai tézisekben* szereplő győztesek diadalmenetében teljesedik ki.

Az utóbbi, gyakorlati dilemmák egyikeként a *Dogma 95*-manifesztum – félig tudatosan, félig öntudatlanul, nem minden ironia nélkül és gyakran félrevezető céllal – ismét a benjamini kétségekkel viaskodik: „ma akárki, akárhol az igazság utolsó írmagját is képes kiirtani a szenzáció halálos ölelésében.”⁵⁵ A szerzői (filmrendezői) autonómia – romantika óta folyton terítéken lévő – kérdése ismét előkerül a Dogma-testvériség „tisztasági fogadalmában” (*vow of chastity*) a francia újhullám „kudarca” kapcsán: „A polgárellenes mozi, mivel elméleti alapjául a polgári művészetfelfogás szolgált, maga vált polgárivá.”⁵⁶ Illetve: „Az újhullám olyan fodrozódásnak bizonyult, amely elért ugyan a partig, de ott szennyé vált.”⁵⁷ A Dogma szerzői, ha tetszik, radikalizálják a benjamini alapállást – az individuális film végét hirdetve a szerzőiséget alapvetően elhibázott koncepciónak tekintik. Tendenciózusságuk a kollektívizmuson alapul, az avantgárd fegyelmén (*discipline*), mely talán képes útját állni a film „végső demokratizálódásának”. Paradox módon a Dogma 95 purizmusa ennek a demokratizációs folyamatnak az egyik katalizátora. Tíz pontba szedett kátéjuk a filmes intézményrendszer és a produkciós feltételek negligálásával – technikai szinten legalábbis – éppen ezt a demokratizálódást segíti elő.

A Dogma válasza a benjamini Új Objektivizmusra az illúzió, a „dekadens filmkészítők” közönséget megtévesztő kozmetikázásának radikális felszámolása; a filmtechnika, a benjamini produkciós feltételek (stúdió, díszlet, filmzene, világítás, speciális kameramozgások, szűrők, trükkök) következetes bojkottja. A feltételek lerombolását – másfelől szigorú betartásukat – ismét csak paradox módon a technika, a DV-kamerák, a szuper-fényérzékeny „nyersanyag” és optika szavatolja. Benjaminnal szólva, a „szálirány ellen” (*gegen den Strich, against the grain*) történő filmezés „az igazság utolsó írmagját” (*the last grains of truth*) a karakterekből és a helyszínből igyekszik kicsikarni – ha kell, bármiféle „jóízlés” és esztétikai megfontolás ellenében. A Dogma 95 itt épp csak jelzett benjamini gyökereinél fontosabb az a széleskörű vita és utóélet melynek részese és létrehívója – a nem tiszta filmért kiálló megközelítések és gyakran önmaga ellenében.⁵⁸ A Dogma „egyszerre reakció és példa a globalizációra”; bírálja a globális illuzionizmust és kiszámíthatóságot, ugyanakkor részt kér (és kap) a kultúrából, melyet kritizál. *Metakultúraként* értelmezhető:

⁵⁵ Richard Kelly interjúkötetéből (*The Name of This Book Is Dogme 95*, Faber and Faber, London, 2000) idézi Bíró Yvette: *Nem tiltott határátlépések*, Osiris, Bp., 2003, 7.

⁵⁶ Richard Kelly i.m. 226.

⁵⁷ Lars von Trier – Thomas Vinterberg: *Dogma 95 kiáltvány*, *Metropolis*, 2006/2 (X. évf. 2. szám), 92.

⁵⁸ Ld. R. Kelly i.m. – valamint Jack Stevenson: *Dogme Uncut: Lars von Trier, Thomas Vinterberg, and the Gang That Took on Hollywood* (Santa Monica Press, 2003), Mette Hjort – Scott MacKenzie: *Purity and Provocation: Dogme '95* (British Film Institute, 2003) és Shari Roman: *Digital Babylon: Hollywood, Indiewood and Dogme 95* (Lone Eagle Publishing Company, 2001). A Dogma 95 hivatalos weboldalán számos egyéb tanulmány, interjú és bibliográfia áll az érdeklődők rendelkezésére (<http://www.dogme95.dk>).

túllép a nemzeti kultúrán, sőt önnön kifejezésformáján is – hatástörténete messze túlmutat a film médiumán a tánc, az irodalom, a színház és a játéktervezés felé. A „Dogma-konceptió értelmezhető a tiltakozás potenciálisan hatékony eszközeként más kontextusokban, s ez serkenti az eszme globális cirkulációját.”⁵⁹

Bíró Yvette háromféle határátlépésben látja a Dogma 95-féle purizmussal szembeni kortárs filmes lehetőségeket: a tabudöntögetés, a fragmentáltság és a technológia lehetőségében – a *téma*, az *elbeszélés* és a *megjelenítés* szintjén. A negyedik határátlépés, a *hibriditás*, a műfajkeverés nem csupán a film privilégiuma, hiszen „napjainkban nem egyszerűen a film tisztátalan, hanem minden kifejezőeszköz az, vagyis nemcsak a [mozgó]kép természete változik, hanem a látványvilág egész komplex rendszere.”⁶⁰ A film tisztátalanságának gondolata a „film *szintetikus*, más *művészetek kifejezőeszközeit integráló jellegének*”⁶¹ hitéből, valamint e szintézis felbomlásának felismeréséből fakad. A mozgókép integráló jellege – mely a médium kialakulása óta jelen van a róla szóló gondolkodásban – történetileg változó fogalom. A korai, zeneesztétikai metaforikájú értelmezésektől (ilyen például Eisenstein montázselmélete) az intermediális megközelítések irodalmi (intertextuális) szempontjaiig tartó út azt jelzi, hogy a film szintetizáló hajlama „láthatólag nem ugyanazt jelentette a különböző koroknak és szerzőknek a moziról alkotott elképzeléseiben.”⁶² A film korai, önlegitimációs stádiumában – mikor még nem volt egyértelmű, hogy a vásári látványosságok egyikeként, a tizenkilencedik századi *okulocentrizmus* termékeként képes lesz-e kiemelkedni a környező, versengő médiumok közül – a romantikus összművészeti eszme letéteményeseként zenei terminológiával igazolta magát. (A zenei metaforika későbbi megjelenései a filmes ismétléseket, filmritmust, vagy a zenei témák egymásra épülését, variációit alapul vevő vizsgálatokhoz köthetők. A hatvanas évek nyelvészeti megalapozottságú filmszemiotikájáról elmondható, hogy az efféle erősen metaforikus, holisztikus megközelítésekkel szemben jött létre.⁶³) A nyolcvanas évek óta egyre elterjedtebb intermediális megközelítések ugyancsak erősen retorikus-metaforikus és integráló jellegükből adódóan nem állnak távol az említett korai (szinesztétikus) kísérletektől.⁶⁴ Egyediségüket az

⁵⁹ Mette Hjort: Dogma 95. A Hollywoodra adott dán válasz globalizálódása, *Metropolis*, 2006/2 (X. évf. 2. szám), 107. Hjort a felsorolt intermediális kapcsolatok közül a tánc és a videojáték médiumát emeli ki, a *Dogma Dance*-mozgalmat és a *Dogma 2001: A Challenge to Game Designers*-t. Az utóbbihoz ld. Ernest Adams: Dogma 2001: A Challenge to Game Designers, http://www.gamasutra.com/features/20010202/adams_01.htm

⁶⁰ Bíró Yvette: *Nem tiltott határátlépések*, Osiris, Bp., 2003, 8.

⁶¹ Pethő: A mozgókép intermedialitása, 18.

⁶² Pethő i.m. 19.

⁶³ Ld. Pethő i.m. 25-26.

⁶⁴ Ld. Jens Schröter: Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs, *montage/av*, 1998/7/2. Az intermediális elmélet itt megemléített típusa – a Schröder által „szintetikus

adja, hogy szintézisük alapjául az *írás* metaforája szolgál, hogy a film mint önálló kifejezési forma gondolatát „a filmszöveg elvével” kapcsolják össze.⁶⁵ (Az irodalom és a film egymásrahatásának gondolata – főként az adaptációk kapcsán – már az ötvenes években előkerült Bazin-nél, de még nem foglalta magába a későbbi, intertextualitáson alapuló „filmes textualitás” gondolatát. Az ugyancsak nyelvi megalapozottságú filmszemiotikától viszont a filmes nyelvhasználatra kihegyezett figyelme választja el.)

Az intermedialitás létrejöttének *kontextusa* a másik szempont, mely az ösművészeti-színesztézikus filmelmélettől elválasztja. A nyolcvanas-kilencvenes évekre már lezajlott a film „nagykorúvá” válásának (intézményesülésének, önálló művészi érvényűvé válásának) folyamata, „beilleszkedett egy olyan *médiomtörténeti* folyamatosságba, amelyben már nem a legújabb, elsősorban technikai kuriózum, aminek művészet-létét kellene bizonyítani.”⁶⁶ A beilleszkedés egyúttal, nagyobbfokú szabadsággal párosulva, lehetővé tette a filmről való gondolkodás számára a kezdetektől fogva vágyott önálló, különmű film ideáljának feladását. Mindeközben más – multimédiás, immerzív-interaktív – médiumok vették át a kuriozitásból adódó önlegitimációs kényszert; azt a médiumtörténeti elvet igazolva, hogy az újabb és újabb technikai médiumok (hangosfilm, televízió, videó, internet és „a virtuális valóság komputerszimulációja”) időről-időre felerősítik a normatív bíráló hangokat az éppen aktuális „klasszikus” művészeteszmény védelmében.⁶⁷

Az intermedialitás elméletei „*a filmek összehasonlító és történeti poétikai elemzésével*” távol állnak a filmértés mechanizmusainak feltérképezhetőségében hívó kognitív filmelmélet optimizmusától. Nem hisznek az egyetemes, komprehenzív elvek rögzíthetőségében – ez azonban részint a szövegalapú megközelítésük „anyagiatlanságával” magyarázható. Az intertextuális megalapozottságú intermedialitás inherens paradoxona, hogy „a (fizikai) hordozók jelentőségét hirdető medialitás szövegeiben a legkevésbé vannak jelen magának a kifejezés anyagiságának a metaforikus megnevezései, e tekintetben legtöbb írásban marad továbbra is a szöveg/szövet/szövedék *textúraképzete*.”⁶⁸ Az intermedialitás metaforikus megnevezései nem minden esetben lépnek túl az „éteri” szövegképzeteken – ahol azonban sikerül kitörniük az írásos eredet bűvköréből, ott termékeny szempontokkal szolgálhatnak a

intermedialitásnak” nevezett szövegcsoport – szexuális konnotációjú *fúzió*ként tematizálja a fogalmat. (A szöveg PDF-formátumban hozzáférhető a http://www.montage-av.de/a_1998_2_7.html oldalon.)

⁶⁵ Pethő i.m. 31.

⁶⁶ Pethő i.m. 36.

⁶⁷ A film és társművészeteinek történetileg változó megítélése progresszív és regresszív váltakozó folyamatként képzelhető el. A film klasszikus, emancipációs törekvések jellemezte „konstrukciós” korszaka, valamint „az átmenetiség viszonyait” előtérbe helyező intermedialis, „de-konstrukciós” korszaka közti különbséghez ld. Pethő i.m. 51.

⁶⁸ Pethő i.m. 33.

két médium viszonyának újragondolását illetően. Jó példa erre a film *palimpszeszt*-mivoltának tipikus képe, mely a materiális analógia kimondásán túl a filmet érintő *rétegzettség*, a kompozitálás, a filmes utómunka esztétikai szempontjait is bevonja a vizsgálat körébe. Az efféle technikai szempontok (mint a *műfajiség*, a *vizuális program* feltételei) nem képezik tárgyát az intermedialis vizsgálatok zömének. Feltehetően azért, mert egyrészt visszautalnak a kognitív filmelmélet ismeretelméleti optimizmusára, elsősorban a műfaji film *nézői válasz-elméleteire* – mely a kulturálisan öröklött, tanult elbeszéléssémák, műfaji jegyek, toposzok fel-nem-ismerésével és az ebből következő nézői reakciókkal foglalkozik –, másrészt a film szupplementális vonatkozásaira (a sztárrendszer- és kultusz, valamint a forgatási körülmények bulvárszempontjaira).

A műfaji-populáris és a művészi-magas (film) szétválasztásáért leginkább a már említett *normatív esztétikai álláspont* a felelős. A *filmmű* kulturális egyediségét valló nézőpont – amellet, hogy a mozgókép önállósodásáért vívott harcban múlhatatlan érdemek fűződnek hozzá – voltaképpen egy döntően kollektív műfaj szerzőiségelvűvé válásáért is felelős (emellet a film forgalmazható *termék*-mivoltát, „gazdasági *egyediségét* is magába foglalja”⁶⁹). A két szféra különműsége ellen sajátos módon érvelő David Bordwell szempontjai túllépnek a normativitáson és a populáris film esztétikáját körvonalazzák. A közönségfilmről (konkrétan a hetvenes, nyolcvanas évek hongkongi mozijáról) író Bordwell a társadalmi érdekek szolgálatát illető választás esélyét a populáristól megtagadó benjaminii „definíciót” karikírozzák: „a magas művészetben – érvelhetnének egyesek – a gazdasági igény nem hat az egyedi végtermékre: míg az elit-művész egyedülálló víziót fejez ki, addig a populáris művész kompromisszumokat kell kössön a közönség kielégítéséért. Ez az állítás mégiscsak túlzás.”⁷⁰ Amellet, hogy a magasművészet legkülönfélébb tradíciói is a piacra dolgoznak (nem kizárólag a kommersz az, ami kommerciális) – érdekesebb talán a *populáris művészet funkcionális ökonómiájáról* beszélünk. A közönségfilmek – az általános közvélekedés szerint – a minél hatékonyabb kommunikáció és a szórakoztatás érdekében művészileg korrumpálódnak: hatásvadász eszközökhöz, dramaturgiai és audiovizuális bombasztokhoz folyamodnak. A magasművészethez hagyományosan kötődő értékek mérsékelt populáris jelenléte azonban – különös ellenhatásképpen – a „progresszív” művészet szférájában is helytálló, sajátos minőséget teremthet. A szórakoztató filmek többségére jellemző „strukturális leleményesség”, „ökonómia”, a „stílus funkcionális szépsége”, „formai

⁶⁹ Pethő i.m. 29.

⁷⁰ David Bordwell: *Planet Hong Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment*, Harvard Univ. Press, Cambridge, Mass. – London, 2000, 5.

koherencia”, „expresszív intenzitás”, a „közönséges érzelmekhez és tapasztalatokhoz vonzódás”, „eredetiség” (a „konvenciók folyamatos újragondolása”), vagy a „szakértelem” a művészi ambíciójú vállalkozások számára éppoly vonzó, mint populáris mozi számára.⁷¹ Elutasításuk a Dogma-testvériség felől érthető – a kritika felől nem. A filmnyelvet, filmnyelvi eszközöket tudatosan kizáró eljárások – például a kizárólag a „színész kreálta jelentésekre” korlátozott cassaveteszi módszer⁷² – öntudatlanul is a film sajátosságára, önálló mediális mibenlétére mutatnak rá. A Dogma 95 a klasszikus (főként az amerikai filmrendszerre jellemző) filmes hatáselemeket mellőzve a filmszerűtlenséget *filmstílussá* emeli, akaratlanul éppen azt az eszközt idézve meg, melyet negligálna.

Az elkövetkezendők részint a bordwelli „engedékeny” alapállásra építenek: az elitkultúra felől kevésbé tolerált kulturális termékekkel (trükkfilmek, animációs filmek, képregények, játékok) foglalkoznak – a *téma*, az *elbeszélés*, a *megjelenítés* szintjén. A magas és alacsony közti efféle *tematikus* és *diszkurzív* „tiltott határátlépéseket”, valamint a legkülönbélebb kulturális regiszterekből származó művek egymás mellé rendelését annak felismerése igazolja, hogy a hagyományosan az alacsonyokultúrához sorolt műfajok elemei, képi világa, narratív megoldásai beszűrődnek, (vissza)hatnak a magaskultúra termékeire – az elköteleződés, az asszimiláció és a produkciós feltételek bonyolult összjátékában. Az alábbiak különböző példákon keresztül mutatnak rá a szórakoztató műfajokban – a „jelentős szerzők privát olvasmányáiban” – rejlő progresszív, kritikai potenciálra.

⁷¹ Ld. Bordwell i.m. 12-13.

⁷² A Cassavetes-filmek a színészeknek szabad teret engedő, „nem rendezői” jellege egyúttal a szerzői film auktor-mítoszának is ellenszegül. Ennyiben a populáris film felé mutat, anélkül, hogy azzá válna. Ld. Ray Carney: *John Cassavetes filmjei*, Osiris, Bp., 2001.

Műfaj- és ideológiakritika (a nyolcvanas-kilencvenes évek amerikai sci-fi-jében)

(Műfajiság és ideológia)

Az amerikai science-fiction film története elválaszthatatlan a filmkritika ideologikus történetétől. Ennek részint történeti okai vannak, mivel a sci-fi műfaji körülhatárolása nem az egyéb filmműfajok (western, horror, gengszterfilmek) felől indult meg, hanem a műfaj filmes és irodalmi klasszikusai alapján felvetett szempontok más filmekre való kiterjesztésével. Az irodalmi definíciók filmnyelvi kiterjesztése ugyanakkor nem tette lehetővé a sci-fi film sajátosságainak, például erős *vizualizáló*⁷³ képességének rögzítését. A műfaj kulturális-ideológiai fókuszú irodalmi és filmes megközelítései – az irodalomrendszerben beálló változásokkal párhuzamosan – a formalizmussal szembeni ellenhatásként léptek fel, ami magyarázhatja a megjelenítésre, a filmes kivitelezésre vonatkozó szempontok hiányát az elemzésekben.⁷⁴ Az ideológia, a tartalmi szempontok előtérbe helyezése a formaiakhoz képest a film, mint sajátos művészi kifejezőeszköz szempontjából aspecifikussá tette a nyolcvanas-kilencvenes évek ideologikus sci-fi elemzéseit. Gondolatmeneteik és (vég)következtetések a sci-fi-irodalom, de akár a sci-fi képregény kapcsán is megállnák a helyüket.

Az ötvenes évek végétől jegyzett filmes műfajkritika (*genre criticism*)⁷⁵ a szerzőközpontú, elitista filmkritikával szembeni ellenreakcióként jött létre, és „képes volt bevonni a mozilátogató közönséget is a kritikai egyenletbe” – éppúgy, mint az amerikai filmgyártás és disztribúció szempontjait.⁷⁶ (Az utóbbi szempont a *műfaj* fogalmának gyakorlati-filmprodukción, „a filmipar különböző részei közötti kommunikációban használatos” eredetére utal.) A műfajiság problematikája másrészt a *hagyomány megteremtésének* kísérleteként merült fel a viszonylag fiatal kifejezésforma számára. A műfajkritika előfutárai – Robert Warshow és James Agee – „azon igyekez[tek], hogy megalapozzák az amerikai tömegfilmben a hagyomány érzését, amihez aztán viszonyítani tudják a kortárs filmekről írott

⁷³ Ugyan a sci-fi film képezi a filmes technológia mindenkori *state of the art* állapotát, a kritika máig kitér a vizuális szempont érdemi figyelembevételére elől a műfaj kapcsán. A sci-fi film vízióteremtő képességéről ld. Steve Neale: „Ez csak egy kibaszott vicc lehet!” Tudás, hit és ítélet a tudományos-fantasztikus műfajban, *Metropolis*, 2003/2, VII. évf. 2. szám, 48-56.

⁷⁴ Ugyanakkor a vizsgálat fókuszában álló nyolcvanas-kilencvenes évek irodalom- és filmelméleti gondolkodását a kevésbé ideologikus elbeszéléselemletek felfutása is jellemzi – ami (érthetetlen módon) ugyancsak hiányzik az itt tárgyalandó sci-fi elemzések (főként az *Alien Zone*) repertoárjából.

⁷⁵ Tom Gunning a negyvenes évekre datálja vissza a műfajkritikát, ld. uő: „Nagyon finom teveször ecsettel rajzolták”: A filmes műfajok eredetei, in Vajdovich Györgyi (szerk.): *A kortárs filmelmélet útjai*, Palatinus, h.n., 2004, 274. A filmes műfajelmülethez ld. ugyanezen kötet összeállítását, valamint a *Metropolis* tematikus számát (Műfajelmélet / Makk Károly filmjei) 1999 ősz, III. évf. 3. szám.

⁷⁶ Kuhn: *Alien Zone*, 2. Az amerikai filmprodukción és kritikai rendszer látens összefonódásáról ld. Gunning i.m. 273-291.

kritikáikat.”⁷⁷ A kezdetben főként szociológiai indíttatású műfajkritika – előbb a pszichoanalízis, később a Lévi-Strauss-féle strukturalizmus ihlette meg – a hetvenes évek végére fokozatosan kiszorult a filmelméleti gondolkodásból. A nyolcvanas években Steve Neale próbálta meg feléleszteni Althusser nyomán, a film társadalmi-gazdasági beágyazottságára helyezve a hangsúlyt. (Neale korát megelőző modelljében a műfaj az „izolált” szöveg és a „szocioökonómikus” moziapparátus közti térben helyezkedik el.)⁷⁸ A következő évtizedben – nagyjából a kilencvenes évek elejéig – a műfajkritika ismét feledésbe merült, hogy majd a kritikai kultúrakutatás szempontjaiból merítsen új ihletet.

A műfajkritika kérdése elsősorban az, hogy „hogyan közelíti meg, dolgozza át és változtatja meg” a műfajfilm a korábban megalapozott műfaji konvenciókat.⁷⁹ A válasz a *téma* felől érkezik: az átdolgozás elsősorban a korábbi tematikus toposzok elmozdításában áll, melyeknek a megjelenítés szempontjai, a filmes kódok alárendelődnek.⁸⁰ Az ismerős tematikus és cselekményelemek mellett a műfaji filmben különösen a *technika* és az *ikonográfia* (tárgyi kultúra, környezet) a gyors és gazdaságos műfaji kommunikáció eszközei. Az elmélet (a nyolcvanas-kilencvenes években felfutó ideologikus kritikát értve alatta) a műfaji film revíziós potenciálját mégis zömmel a tematikus elemekben látja – az utóbbiakat amazokhoz képest másodlagos külsőségekként kezeli. A műfaji elemzések többnyire a műfaji filmek kulturális szerepe körül forognak – a sci-fi, a horror, a krimi mint a legkülönfélébb társadalmi tendenciák reflexiói, mint ideológia-közvetítők, mint a kulturális elnyomás szócsovei, mint a nézők igényeinek kiszolgálói, vagy mint intertextusok – ám kizárólag tematikus szinten.

A műfaji filmek a kritikai kultúrakutatás ideológiai fókuszából adódóan elsősorban az „apparátusra”, létrejöttük szociokulturális feltételeire utalnak, s csak másodsorban reflektálnak egymásra. A *reflexionista modell* szerint míg az ötvenes évek hollywoodi sci-fije a hidegháborúról, addig a hetvenes éveké az amerikai izolációs politikáról szól.⁸¹ A vele szembeállítható *technikai és ikonografikus* megközelítés viszont sajátos, fiktív történeti antropológusi szempontból mutat rá az efféle reflexió esetlegességére. (Arról az H. Bruce Franklin által felvetett eshetőségről van szó, hogy a jövő archeológusai minden bizonnyal elfognak képedni a mai populáris kultúra ama igyekezetétől, hogy pénzt és technológiát nem

⁷⁷ Gunning i.m. 275.

⁷⁸ Kuhn i.m. 3-4. Kuhn Steve Neale *Genre*-jára utal (British Film Institute, London, 1980), de az olyan újabb keletű munkák is ide tartoznak, mint Neale *Genre and Hollywood*-ja (Routledge, New York – London, 2000), vagy *Contemporary Hollywood Cinema*-ja (Routledge, New York – London, 1998).

⁷⁹ Kuhn i.m. 8.

⁸⁰ Az alműfajok, vagy a műfajkeveredés eseteivel nem foglalkozik a Kuhn-kötet – ehelyett a tartalmi konvenciók elvetésére fókuszál –, holott a műfaji anomáliák éppen az általa olyannyra áhított revízióhoz kapcsolódnának.

⁸¹ Kuhn i.m. 16.

kímélve próbált újabb és újabb jövővíziókkal szolgálni a közönség számára. Az effajta fikatív-álnaiv etnográfusi szemszög segíthet a „megkerülhetetlen” ideologikus nézőponttól való elrugaskodásban.)⁸² A kérdés részint valóban az, hogy a mindenkori politikai-kulturális feltételek mellett mely műfajok, műfaji elemek „élnek túl”; a műfaj történet ebben az értelemben a hollywoodi film önszabályozásától a *Comics Code*-on át a közelmúlt zene- és játékipari pereire tartó folyamatként áll előttünk. A műfaji repressziók története azonban nem meríti ki a műfaj, a műfajiság, illetve a populáris műfajok történetét.

A helyzet a Hugh Ruppersberg által leírt „messiáskereső” sci-fi alműfaj esetére emlékeztet. A sci-fi filmek idegen messiását Ruppersberg szerint a technika fenyegeti: „ironikus módon ezek a filmek mégsem haboznak ugyanezen technikát felhasználni mind az elbeszélte történetek, mind a különleges effektek terén, melyek népszerűségük zálogai.”⁸³ Az ideológia és a műfaj feltételül szolgáló technika összefüggésére történő rámutatáson túl Ruppersberg nem foglalkozik az utóbbira, vagy a megjelenítésre vonatkozó kérdésekkel, ehelyett megmarad a reflexió *tematikus* szintjén. Elmaradhatatlan kulturális konklúziója – mely az emberi bizonytalansággal és az inadekvátsággal magyarázza a megváltásigényt – nem lép túl a kiinduló alapfeltevésen: „Az emberiség önmagában tehetetlen és inkompetens.” Az efféle konklúzióktól egyenes út vezet a szórakoztató műfajok eredendő kritikusi „felelőtlenségét” állító normatívumokig.⁸⁴ Az ideologikus kritika (marxizmus, althusserizmus, feminizmus, *gender studies* stb.) az eredendő „tömegkulturális felelőtlenséget” a populáris műfajok *interpelláló* jellegével igyekszik ellenpontozni – mondván, az első ránézésre kizárólag szórakoztatónak tűnő művek jelentős szerepet játszhatnak közönségük politikai elkötelezésében.⁸⁵ Az ideológiakritika azonban – az intermediális elméletekhez hasonlóan – szövegorientált megközelítés, mely kevés figyelmet fordít a megjelenítésre. Következtetéseiben ugyan túlmutat az adott filmtextuson, de nem a forma, a stílus, hanem a „külső” elköteleződések felé.

A sci-fi mozi *különleges effektjeinek* ideologikusságát vizsgáló elemzések örvendetes módon túllépnek a „textuson”, mégha az effektek ideologikussága melletti állásfoglalások egyidősek is magukkal az effektekkel. Ugyanígy, az effektek „nyilvánvalóságára” vonatkozóan szintén számos osztályozás született a történetük során, Bazintól napjainkig. „Bizonyos trükkök funkciója (...) az, hogy feltűnést keltsenek, észrevételessék magukat, míg

⁸² H. Bruce Franklin: Visions of the Future in Science Fiction Films from 1970 to 1982, in Kuhn (szerk.): *Alien Zone*, 19-31.

⁸³ Ruppersberg in Kuhn i.m. 33.

⁸⁴ Vö. Thomas B. Bryers konklúziójával az *Alien*, a *Blade Runner* és a *Star Trek II: The Wrath of Kahn* összehasonlító ideologikus elemzése kapcsán.

⁸⁵ Kuhn i.m. 55.

másoké az, hogy észrevétlenek maradjanak.”⁸⁶ Michael Stern kettős szempontból közelíti meg a vizuális effektek kérdését: egyfelől a „különlegességüket” kihangsúlyozó *stilizált*, valamint az effektek „természetességét” imitáló *realista* oldalról (az ötvenes évek japán szörnyfilmjei és a *Star Wars* [1977] különbsége); másfelől az effektek „különlegességét”/ „természetességét” felismerő befogadás felől.⁸⁷ (A dolog működése a világot hírekre és nem-hírekre felosztó, ezáltal saját, szűrt világot teremtő zsurnalizmus logikáját követi: a hír társadalmi produktum, konstruált valóság. „A sci-fi filmek szintén konstruálnak és legitimálnak egy világot, ahol a technológia az effektek absztrakt kategóriája – minden különösebb társadalmi és politikai kontextus nélkül”.⁸⁸) Stern szerint a vizuális és hangeffektek a fennálló társadalmi rend szolgálatában állnak – azonban nem világos, hogy melyik világról beszél: a film cselekményvilágáról, vagy a filmet létrehozó, „külső” világról. A két világ ilyesfajta összemosása nem áll távol az ideologikus műfajkritika szándékaitól, mivel az effektek működésének vizsgálata közelebb vihet a konkrét, társadalmi valóság és a film valósága közti összefüggések megértéséhez.

A filmkamera eredendő ideologikusságáról/ideológiamentességéről folyó viták elemi tétje annak megállapítása, hogy vajon a téma, a cselekmény hordozza-e az ideológiát a filmben – melyhez képest a megjelenítés, a mozgóképi kifejezésforma sajátosságai ideológiamentesek volnának –, vagy éppen ez utóbbiak volnának felelősek az ideologikus tartalmak filmbe csempészéséért. Az utóbbi álláspont nem pusztán technikai eszközként kezeli a kamerát, hanem a festészetből és fotográfiából kinövő, „meghatározott társadalmi-kulturális struktúrák” közvetítőjeként, valamint „a tudományos perspektívaelmélet” termékeként.⁸⁹ Az ideologikus-ideológiamentes szétválasztás másfelől tautologikusnak tűnhet, hiszen a technika ideologikus ártatlanságát vallók maguk is egyfajta ideológia – a *technicista ideológia* – foglyai. (A műfaji film sajátos műfajiságának meghatározása érdekében érdemes eltekintenuünk az ideológia ilyesfajta általános érvényűségétől.)

A *kamera* ideológia-hordozó szerepe melletti és elleni álláspontok – amellet, hogy pro vagy kontra álláspontot foglalnak el műfaj és ideológia kérdésében – az eszköz adott technikatörténeti stádiumához kötődnek; azaz nem mindegy, mikor mit értenek kamera alatt a vitázó felek. Bazin a technika ideologikusságára az *Aranypolgár* mélységelesség-játékát hozza fel példaként, mely „a valósághoz teszi hasonlatossá a filmi ábrázolást”, „függetlenül

⁸⁶ Szilágyi Gábor: *A film fogalma*, Magyar Filmintézet, Bp., 1995, 88.

⁸⁷ Elsaesser-Buckland kilenc az egyhez arányban állapítja meg a realista és stilizált effektek gyakoriságát. Vö. Elsaesser – Buckland i.m. 202, 213-215.

⁸⁸ Kuhn i.m. 70.

⁸⁹ Szilágyi i.m. 90.

az ábrázolás tartalmától”, a témától.⁹⁰ Üdvös fejleménynek tartja, hogy Welles a montázs helyett a mélységelesség változtatásával tagolja a filmteret – míg Jean Mitry az ebből következő *valós tér* és *filmtér* közti megkülönböztetésért bírálja Bazint. Végző soron mindketten *egy bizonyos kamera*, illetve az optika és a fotokémiai eljárások által elérhetővé vált effektus nevében beszélnek. Az optikai médiumok történetének áttekintése – hogy mikor mit értettek alattuk, valamint, hogy mikor és mely külső szempontokhoz (hadviselés, világi és vallásos ideológiák) kapcsolódtak – csak egyik fele a *műfajiség felőli* történetüknek. Friedrich Kittlerrel szólva ugyanezen médiumok *elemi* (anyagi, technikai) tényeinek is „szóhoz kell jutniuk” ebben a történetben.⁹¹

(Ideologikus toposzok)

Az ideológia a műfaji film – és általában a populáris kultúra termékei – kapcsán nem a film megjelenítésbeli ideologikusságára utal, hanem a kritika által neki tulajdonított eszmerendszerre. Az ideologikus műfaj- illetve kultúrkritika számára ezen az általános szinten közömbös, hogy éppen filmről, vagy (kép)regényről (stb.) van-e szó. A lényeg a közvetítendő ideológia, illetve az ezt az ideológiát osztó társadalmi csoport képviselője. Az ideologikus beszéd a természetétől fogva elválaszthatlan a képviselőtől; az üres, referencia nélküli ideologikusság pedig azt kockáztatja, hogy „holtakkal a szájában” beszél.⁹² Az tematikus kritika szükségszerű ideologikussága a médiumok történetének „humán” stádiumára vonatkozólag a legkevésbé sem öncélú, hiszen az „ügynevezett ember” történetével párhuzamosan zajlott – annak pótlékeként (McLuhan), vagy feltételeként (Kittler). Létezik azonban egy pont a médiumok történetében, ahol a két történet elválik egymástól – nagyjából a televízió és a számítógépes képszintézis közt félúton – ahol (sci-fibe illő fordulattal élve) elkezdődik az emberről leválasztott, *tisztán egymásra utaló* médiumok története.⁹³

A tudomány és humanizmus közti althusseri különbségtételből kiinduló James H. Kavanagh szerint a műfaji filmek, mint a sci-fi különösen hatékony eszköznek bizonyulnak a humanista ideológia reprodukciója elleni (ideologikus) harcban. Kavanagh Ridley Scott *Alien*-jét elemzi (1979), mellyel a *Star Trek*-sorozatot állítja szembe konzervatív ellenpéldaként. Scott filmjének hőse Kavanagh szerint nem a „domináns fehér férfi” Dallas,

⁹⁰ Szilágyi i.m. 95.

⁹¹ Az erre vonatkozó fejtegetéseket – Kittler mediálarcheológiai vizsgálatára koncentráltan – a későbbiekben külön fejezetben tárgyalom.

⁹² Az 1968-as párizsi szlogent Greil Marcus idézi i.m. 31-32. „Azok, akik a mindennapi életre utalás nélkül emlegetnek forradalmat és osztályharcot, anélkül, hogy értenék, mi a szubverzív a szeretetben és mi az igenlés a kényszerek tagadásában, holtakkal a szájukban beszélnek.”

⁹³ A dezantropomorfizált médiumtörténet ismét Kittlerre utal. Ld. a vonatkozó fejezetet.

hanem a „fekete munkás” Parker és az „erős, autonóm nő” Ripley.⁹⁴ A film általuk építi fel a „fallikus szörny” Anyához (a hajó központi számítógépe) és a Vállalat-Apához fűződő komplex kapcsolatrendszerét. (Az utóbbi szolgálatában álló android – a „végsőig elembertelenedett munkás” – egy nemi erőszakra hajazó jelenetben megpróbálja megfojtani Ripleyt, akit ideológiai szövetségese, Parker ment meg.) Nyilvánvaló, hogy Kavanagh humanizmus elleni harca – a médiumok és az ember fenti összefüggésében – maga is az elutasítandó ideológiát termeli újra. Judith Newton⁹⁵ Kavanagh értelmezését kiegészítve az idegent a Vállalat érdekeinek tökéletesen megfelelő organizmus metaforájának tekinti – amolyan „ideális Vállalati Dolgozónak” –, akit a morális tisztaság utolsó bástyája, a kapitalizmustól (viszonylag) érintetlen nő győz le. A nemi erőszak képe uralja a jelenetet és az elemzést: a dupla (!) „vaginális fogsorral” felszerelt idegen vetkőzés közben, „képzeletbeli erőszaktevéként” lepi meg Ripleyt. Az elemzés – amellet, hogy már-már önnön paródiájába fordul át – jól példázza az ideológia képviselőségét a legtriviálisabb, legpopulárisabb tárgy kapcsán.

A kulturális repressziót, a filmek tudattalanját és az elfojtott visszatérését tematizáló szövegek képezik a gerincét a nyolcvanas-kilencvenes évek ideologikus sci-fi elemzéseinek. A „strukturált ábrándokat” megjelenítő sci-fi filmek különösen termékeny terepek bizonyulnak a pszichoanalitikus elemzés számára. A testrabló, az erőszaktevő idegen, a szörnyszülött/ördögi gyermek, vagy a gépi-emberi (gyakran szexuális) egyesülése az ősjelenet reprodukcióikért értelmeződnek. (Az *Alien* által színre vitt, rovarvilágból ismerős reprodukciós mód mellett a szülés motívuma többször is megjelenik a filmben – az utolsó ilyen kép a robbanás elől az űrbe menekülő mentőkapszula toposza.⁹⁶) Az ősjelenet analógiája azonban nem direkt módon mutatkozik meg a sci-fiben. (A dolog pszichológiai komplexitását fokozza, hogy a sci-fi álmok gyakran élnek a sűrítés és az eltolás eszközeivel.) A science fiction szexuális elfojtása a „szúzi asztronautákban”⁹⁷ ölt testet – aszexuális, szakfanderes alakokban –, illetve az olyan, nemüktől megfosztott karakterekben, mint a *Star Wars*-sorozat herecgnője (akit társadalmi és militáns szerepe kívül helyez a vágy mechanizmusán⁹⁸), vagy az *Alien* Ripleye (aki nemhogy nem nőies, de még csak nem is emberi). Az elmaradhatatlan fallikus idegen itt is megjelenik, ezúttal Ripley csekély, mégis fenyegető nemi különbségét

⁹⁴ Kuhn i.m. 75.

⁹⁵ Feminism and Anxiety in *Alien*, in Kuhn (szerk.): *Alien Zone*, 82-87.

⁹⁶ Daniel Dervin: Primal Conditions and Conventions: The Genre of Science Fiction, in Kuhn (szerk.): *Alien Zone*, 96-102.

⁹⁷ Vivian Sobchack: The Virginity of Astronauts: Sex and the Science Fiction Film, in Kuhn (szerk.): *Alien Zone*, 103-115.

⁹⁸ „princesses are to fight for, not to sleep with” (Kuhn i.m. 106) – de vajon nem ez utóbbi minden proletár leghőbb vágya?

igyekszik eltörölni.⁹⁹ A biológiai nemről való beszéd a társadalmi nemről való beszéddel ötvözve veszélyes elegyet alkot, mivel „az űr sötét méhében előretörő” asztronauták helyett úgy tűnik, maga az *elemzés* tekinti a szexet a nők legfőbb attribútumának.

A nyolcvanas évek sci-fije az időutazás és a jövőbelátás paradoxonával fejezi ki kritikai disztópiáját. A makacs utópiakeresés e filmek esetében azzal a félelemmel függ össze, hogy „kulturálisan képtelenek vagyunk elképzelni a jövőt” (F. Jameson). A *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) vagy a *Terminator* (James Cameron, 1984) kritikai disztópiák abban az értelemben, hogy azon félelemnek adnak hangot, miszerint „képesek vagyunk elképzelni a jövőt, viszont képtelenek vagyunk kitervelni azt a fajta kollektív politikai stratégiát, ami ennek a jövőnek a megváltoztatásához vagy elkerüléséhez szükséges.”¹⁰⁰ A kritika paradoxona egyúttal a megjelenítésé is: mivel ezekben a filmekben a hangsúly az atmoszférára, a miliőre esik, a technológia és a kivitelezés nem válhat a narratív tér rovására – a kettő együtt kell kirajzolja az „Új Rossz Jövőt”¹⁰¹. A *tech noir* filmek a jövő csodagépeinek „aljasságát” – egy egészen fenomenologikus elemzés szerint¹⁰² – a mai leghétköznapibb gépek „makacsságával” fejezi ki.

A sci-fi másik meghatározó toposzát, az időutazás paradoxonát – a szexuális represszió elemzéseivel hasonlóan – ismét az ősjelenettel magyarázzák az elemzők, ezúttal a szülői közösülést „megrendező” gyerek képével. (A *Terminator* John Connora maga választja ki és küldi vissza az időben a későbbi/korábbi apját, aki korát és szexuális tapasztalatlanságát tekintve John anyja, Sarah Connor fiának tűnhet. A film időparadoxona generációs és szexuális paradoxont szül.) A sci-fi film aszexualitása (a steril asztronauták képe) e ponton megfelelő kontrasztként állítható szembe a klasszikus mozi nemi különbségre épülő rendszerével. „Ha fokozatosan csökken is a férfiak és a nők közti gyakorlati különbség, még ott van az ember és az idegen (*The Man Who Fell to Earth, Starman*), az ember és a kiborg/replikáns (*Android, Blade Runner*), vagy a ma és a jövő embere közti különbség (*The Terminator*).”¹⁰³ Az *Alien*-sorozat horrorisztikus ereje éppen hogy a „túl sok” különbségből adódik, amit Ripley humanizmusa ellensúlyoz (Jones macskához és a kislány Newt-hoz fűződő viszonya). A sorozat provokativitása az orál-szadisztikus lény (az idegen csupa fog

⁹⁹ Az elfojtott nőiség és szexus – a fasiszta ideológiával együtt – Paul Verhoeven *Starship Troopersében* (1997) tér majd vissza a kilencvenes években az amerikai sci-fi moziba.

¹⁰⁰ Kuhn i.m. 117.

¹⁰¹ Ld. Fred Glass: Az emlékmás és az Új Rossz Jövő filmjei, in Nagy Zsolt (szerk.): *Tarantino előtt. Tömegfilm a nyolcvanas években*, Új Mandátum, Bp., 2000, 121-137.

¹⁰² Constance Penley: Time Travel, Primal Scene and the Critical Dystopia, in Kuhn (szerk.): *Alien Zone*, 116-127.

¹⁰³ Penley 123. A hivatkozott filmek: Nicolas Roeg: *The Man Who Fell the Earth* (1976), John Carpenter: *Starman* (1984), Aaron Lipstadt: *Android* (1982).

szája) és a fallikus (fetiszált genitáliákkal felszerelt) anya/idegen képében hág a tetőpontjára. Az elemzések ismételt ön-paródiája nem kevésbé.

(Nézők és műfajok)

A nézőt az elemzésbe bevonó *nézői válasz*-kritika a sci-fi közönsége felől vizsgálja az eddig felvázolt műfaji-ideologikus kapcsolatrendszert. John G. Cavetti „A népszerű műfajok problémája” (1985) című cikkének végkövetkeztetése a filmes *reader-response* megközelítést szorgalmazza: „A népszerű műfajok vizsgálatát (...) a közönségkutatás irányába kell elmozdítani.”¹⁰⁴ A nézői válasz – különösen a sci-fi film esetében – a közönség műfajtapasztalain, prekoncepcióin alapul; a műfaji ikonológiát megteremtő, kanonikus filmek látványvilágáért felelős művészek – H. R. Giger, Syd Mead, Geof Darrow, Alan Lee, John Howe, vagy Frank Miller – munkássága ennyiben a rendezőkével vetekszik. A szövegközpontú műfajkritika „receptiót és a filmek használatát középpontba állító interaktívabb modelljétől” közvetve, a közönség tapasztalatait és elvárásait elemezve mozdulhatunk el a tematikától a megjelenítés felé.¹⁰⁵ A kritikus és a „nagybani fogyasztó” sci-fi rajongó motivációi közti különbség ugyancsak a téma és a megjelenítés közti elkülönítésre vezethető vissza – ennyiben a fogyasztói viszonyulás szolgálhat a kritika ideológiamentesítésének kiindulópontjául. A filmműfaj-történész Tom Gunning hasonló elkülönítést szorgalmaz, illetve a produkció szempontját is bevonja a vizsgálatba: „a műfaj nem egyszerűen egy adott számú filmben fellelhető közös [formai, tematikus] tulajdonságok leírásának kérdése, hanem a hasonlóságok előállításához és felismeréséhez szükséges prekoncepciók és pragmatika felkutatásán múlik.”¹⁰⁶ A kizárólag a közös tulajdonságokon alapuló műfajmeghatározások a korai filmgyártó cégek katalógusaihoz hasonló „vegyesfelvágottakra”, rosszabb esetben – mint Gunning szövegének mottója – a borgesi kaotikus felosztásokra emlékeztetnének.

„A rajongók számára a különleges effekt a műfaj *raison d'être*-je” – a kritikusok ezzel szemben inkább az elbeszélésért rajonganak (a megjelenítéshez képest másodlagos ideológia hierarchijából kiindulva gyaníthatóan nem az utóbbiak a sci-fi „adekvát” értelmezői).¹⁰⁷ A

¹⁰⁴ Tarantino előtt, 72.

¹⁰⁵ Kuhn i.m. 145.

¹⁰⁶ Gunning i.m. 278.

¹⁰⁷ Kuhn i.m. 148. Ugyanez, más megfogalmazásban, Gunningnál: a „műfajkritika nagymértékben narratív alkategóriákként közelítette meg a filmes műfajokat.” (286) Gunning az orosz formalista filmiskola *cinéműfajok* koncepcióját szorgalmazza a korábbi szemiotikus és az újabbkeletű *cultural studies*-alapú megközelítésekkel szemben; szerinte a filmes műfaj-történet „túl hamar felhagyott” a stílusalapú vizsgálatokkal, „a korábbi hagyomány által kifejlesztett esztétikai elemzés lehetőségeinek feltérképezésével.” (287) A narratívaorientált

technológia „továbbfejlesztett” valóságán edződött nézők elvárásai visszahatnak a valóságérzékelésre: az Imax/Omnimax, a HDTV, a térhatású hangrendszerek, valamint a különleges effektek felől érkező közönség számára a fikció egyre kevésbé tűnik fikciónak.¹⁰⁸ A látványosság fokozza az érdeklődést a képzelet vakfoltjai iránt. Az emberi test megduplázására irányuló ambivalens vágy például – mely régóta jelen van a sci-fi irodalomban – a filmes reprezentáció forradalmi révén folyton új és új erőre kap – *Frankenstein* (1931), *The Body Snatcher* (1945), *Invasion of the Body Snatchers* (1956), *Blade Runner* (1982)¹⁰⁹ –, az alternatív nemzés/születés képei nem kevésbé (*The Thing*, *Alien*, *Xtro* stb.). John Carpenter *The Thing*-je (1982) számos utalást tartalmaz a látvány túlzó mivoltára vonatkozólag – ennyiben a műfaji-vizuális „öncenzúra” rendhagyó esetének tekinthető. A színre vitt abszurdítások, hajmeresztő metamorfózisok hitelesítésének B-filmes eszközei, a karakterek naiv kommentárjai itt *kiszólásokként* működnek, mind a közönség, mind a moziapparátus felé. A film „You’ve got to be fucking kidding!”-mondata egyszerre hangzik fel a vásznon és a nézőtéren, az utóbbi esetben a filmipar a megszólított. „A néző tudja, hogy a Dolog fikció (...) és tudja, hogy a film is tudja.”¹¹⁰

A kiszólások, a reflexió általában a sci-fi tudására, valamint a műfaj (ön)definíciójára vonatkozó kérdésekhez vezet. J. P. Telotte a fikció „hitelenséget felfüggesztő” jellegéből kiindulva a sci-fi „cinkos tudásáig” jut el (valamint a fentebb tárgyalt, Michael Stern-féle realista és stilizált sci-fi közti megkülönböztetésig). A science fiction és a kritikai elmélet közti párhuzamot kidolgozó Carl Freedman kettős definícióval él a műfaj irodalmi meghatározásakor.¹¹¹ A műfaj szűkebb értelmében az amerikai pulp-irodalom (*Weird Tales*, *Fantastic Adventures*, *Astounding Stories* stb.), közelebről a Hugo Gernsback-féle *Amazing Stories* (1926) szülte.¹¹² A science fiction – tágabb értelemben – a regény történetéhez hasonló módon, retrospektíve, más epikus formáktól való elhatárolását követően foglalta el méltó helyét az irodalmi műfajok rendszerében. A sci-fi ebben az értelemben – az olyan patinás-kanonikus elődök, mint Verne vagy Poe mellett – bajosan választhaó el a fiktív

műfajkritika ellenszerét „a film sajátosságaira alapozott műfajkritikában” látja, „a magában a filmes formában eleve jelen lévő csodálat narrativizációjának és elfogadtatásának módjában”. (291)

¹⁰⁸ Vö. Paul Virilio: *Cataract Surgery: Cinema in the Year 2000*, in Kuhn (szerk.): *Alien Zone*, 169-174. A fikció egyre realiztikusabbá válásáról és a nézői elvárások történeti alakulásáról ld. Varró Attila: *A Kép és a Szörny. A klasszikus horrorfilm mozgóképi önreflexiója*, *Metropolis*, 2006/1, 110-123.

¹⁰⁹ Ld. J. P. Telotte: *The Doubles of Fantasy and the Space of Desire*, in Kuhn (szerk.): *Alien Zone*, 152-159.

¹¹⁰ Kuhn i.m. 161. Magyarul ld. Gunning, *Metropolis*, 2003/2.

¹¹¹ A Freedman által az irodalmi science-fictionról elmondottak megállják a helyüket a sci-fi filmek elemzései, különösen az *Alien Zone* kapcsán. Ld. Carl Freedman: *Critical Theory and Science Fiction*, Westeyan Univ. Press, Hanover – London, 2000.

¹¹² Gernsback – mára a műfaj legendás alakja – használta először a science fiction-kifejezést. William Gibson „The Gernsback Continuum” című elbeszélése öelötte és az általa fémjelzett éra előtt tiszteleg.

utazásirodalomtól, az utópikus irodalomtól, a modern irodalom bizonyos szerzőitől (Borges, Kafka, Pynchon), de még az olyan epikus költőktől sem, mint Dante vagy Milton.¹¹³ A felsoroltak sci-fivé avatása – mint arra Freedman rámutat – a műfaj szűkebb értelme felől vaskos anakronizmusnak tűnhet. Freedman aggályait tovább fokozza az engedékeny, tág műfajdefiníció következetes végiggondolása utáni felismerés: végső soron mindenre ráaggatható a tudományos fantasztikum címkéje (a dilemmát a sci-fi mozi is örökölte). Freedman kiindulópontja az ismert válasz: a science fiction és a kritikai elmélet egyívásúak, azaz a sci-fi, a fantasztikum létmódja az implicit kritika. A szűkebb műfaji lehatárolást ugyan ez a meghatározás is elvétí, azonban közelebb visz a Darko Suvin által kidolgozott elidegenítés és ismerőssé tétel dialektikájához.¹¹⁴ A sci-fi az elidegenítés és az ismerőssé tétel jelenlétére és kölcsönhatására épít, ahol a kritikát e két, ellentétes tendencia egyensúlya garantálja. A két végpont, a totális elidegenítés és a pusztá fantasztikum mutatnak rá a modell gyengéire, a *fantasy*-aspektus szimpla eszképzizmusként való értelmezésére és a meghatározás alól kibújó esetekre.¹¹⁵ A végső, dialektikus definíció értelmében a sci-fi kifejezést „azon szövegek számára érdemes fenntartani, melyekben az elidegenítő ismerőssé tétel nem csupán jelen van, de uralkodik is.”¹¹⁶

(Műfaji disztópia, mint vizuális program)

A *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) megfelelő példaként szolgálhat a műfaj freedmani meghatározásához. A leggyakrabban William Gibson *Neurománcához* (1984) és Scott filmjéhez kötött sci-fi alműfaj, a *cyberpunk* a Freedman-féle kategóriák szerencsés kombinációjának tekinthető. Egyszerre hozza működésbe a sci-fi pulp gyökereit (a *hard boiled* történetek detektívjét állítva a középpontba¹¹⁷) és az elidegenítő ismerőssé tételt – egy részletesen kidolgozott, félig valószerű, félig idegen térben. (A *Neurománc* virtuális tere, az ún. „Mátrix” Gibson-féle leírása sokat köszönhet az olyan korai, fluoreszkáló zöld-fekete színvilágú, *wireframe* játékoknak, mint a *Battlezone*¹¹⁸ – a játék technikai lehetőségektől kötött virtuális reprezentációja ily módon, közvetve volt megtermékenyítő és műfajteremtő

¹¹³ Freedman i.m. 15.

¹¹⁴ Darko Suvin: *Metamorphoses of Science Fiction*, Yale Univ. Press, New Haven, 1979.

¹¹⁵ Freedman példái (Tolkien-től *A Gyűrűk Ura* és C. S. Lewis Ransom-trilógiája) egyaránt kijátsszák a nekik szánt szerepet. Lewis trilógiájának egyébként nem *A Gyűrűk Ura* az „ellendarabja” – ahogy azt Freedman állítja –, hanem a *History of Middle-Earth* ötödik kötetében szereplő *The Lost Road*. Lewis trilógiájából magyarul az *Out of the Silent Planet* (1938) olvasható *A csendes bolygó* címmel (Kozmosz, Bp., 1986).

¹¹⁶ Freedman i.m. 22.

¹¹⁷ A *Neuromancer* főhősének neve, Case, szintén a detektívregény-műfajra utal (ld. Freedman i.m. 195).

¹¹⁸ Steven Poole: *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, Arcade Publishing, New York, 2004 (2000), 114.

hatással Gibson irodalmi képzeletére.) A *Neurománc* sikerének záloga „az ismerősként valószerű közeljövő elidegenítő projekciójában”,¹¹⁹ azaz a megkövetelt tendenciák megfelelő eloszlású elegyében rejlik. A cyberpunk világa a közeljövő multinacionális vállalatok uralta nagyvárosa, az ipari kémkedés, a nano-, kiborg-, robottechnológia melegágya, a lo-tek és a hi-tek bizarr együttese. A *Blade Runner* Syd Mead által megteremtett látványvilága a műfajteremtő regény filmes párdarabjának tekinthető, a megfelelő előzmények figyelembevételével.¹²⁰ A helyszín a későkapitalizmus végpontja, a „pusztulás esztétikájára” épülő közeljövő nagyvárosa, ahol „a neobarokk fényt folyamatos, korrozív eső homályosítja el”.¹²¹ A várost, mely különféle valós városok (New York, Hongkong, Tokió) idézeteiből épül fel, a tömeges emigráció (a lakosság úr-kolóniákra költözése), a piac (hatalmas lebegő reklámok) és az ősi-mitologikus képiség hatja át (maja paloták, egyiptomi piramisok, mezopotámiai zikkuratok). A rendszert a gazdasági mellett a nyelvi és esztétikai újrafelhasználtság jellemzi – az androidok nejlónruhái a mindent elborító szemétre emlékeztetnek, likvidációjukra a nyugdíjazás/áruvisszavonás (*retirement*) kifejezést használják.

A *Kiborg Manifestó* szerzője, Donna Haraway szerint a huszadik század végére valamennyien kiborgok lettünk, a képzelet és az anyagi valóság korábban elképzelhetetlen kimérái. A kiborg nem annyira fizikailag, mint identitását tekintve kiméraszerű, élettörténete, emlékei programozottak (vö. Mamoru Oshii: *Ghost in the Shell*, 1995). Mint mondja: „A kiborg nem ismerne rá az édenkertre, nem a földből vétetett és nem álmodik arról, hogy porrá lesz.”¹²² A *Blade Runner* biztonsági és újrafelhasználási szempontból alig néhány évre korlátozott élettartamú replikánsai – életük kizárólag a jelenben összponstosul – az eredetük és identitásuk utáni kutatást „ödipális utazásként” élik meg.¹²³ A replikánsoknak nincs élettörténetük – Rachaelt kivéve, neki van egy fényképe az „anyjáról”. A fénykép különösen fontos szerepet játszik a történetben, a replikánsok általuk igazolják hitelességüket, a fejedelmek pedig – Antonioni *Nagyításához* hasonló eljárással – fényképekkel cáfolják a

¹¹⁹ Freedman i.m. 196.

¹²⁰ Érdemes például összevetni a Fritz Lang-féle *Metropolis* (1926) zikkuratját a Tyrell Corporation épületével a *Blade Runner*-ből.

¹²¹ Freedman i.m. 185.

¹²² Donna Haraway: A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century, in Paula Geyh (szerk.): *Postmodern American Fiction*, Norton, New York – London, 1998, 605. Ld. Haraway: A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s, *Socialist Review* 80 (1985): 65–108. (Magyarul ld. Donna Haraway: Kiborg-kiáltvány: tudomány, technológia és szocialista feminizmus az 1980-as években, in Bókay Antal (et al. szerk.): *A posztmodern irodalomtudomány kialakulása. A posztstrukturalizmustól a posztkolonializmusig*, Osiris, Bp., 2002, 503-519; Donna Haraway: Kiborg kiáltvány: tudomány, technika és szocialista feminizmus az 1980-as években, *Replika* 51-52, 2005 november).

¹²³ Kuhn i.m. 190. A filmben a replikáns-kilétét kezdetben még csak nem is sejtő, és a hagyományos női szerepválaszoknak megfelelő Rachael utazása jár egyedül sikerrel.

replikánsok történeteit. „A múlt fotografikus, filmi és televíziós képek gyűjteményévé vált.”¹²⁴ A fénykép – ha kétségbevonjuk hitelességét – „egyszerre fedi fel és veszíti el azt a nagy anyagi és csereeszköz jellegű értékét, amelyet mindannyian tulajdonítunk neki, mint »a ’valós’ pénzermének«.”¹²⁵ A *Blade Runner* fényképei azonban sem anyagi, sem mediális értelemben nem fényképszerűek: a filmben szereplő, hitelességük igazolására szolgáló technológia mutat rá nem fotografikus és nem filmes jellegükre. A nyomozó Deckard egyfelől „olyan, mint a fényképész, aki a sötétkamrában azon dolgozik, hogy az optikai felfedezésen keresztül láthatóvá tegye a múlt tapasztalatait.” Másfelől „Deckard hasonlítható, és hasonlították is, egy filmrendezőhöz, aki az elektronikus szemet arra használja, hogy szándékosan kutassa a fotografikus teret, és megelevenítse a felfedezett történetet.”¹²⁶ A Deckard által rekonstruált kép/történet többet mond el, mint ami „rajta van” a fényképen; rendezői szeme képes a képen látható dolgok mögé hatolni, a tetszőlegesen megcímezhető képpontokat (Friedrich Kittler) újabb képpontokra bontani, majd rajtuk ismét elvégezni a keresés műveleteit. Az állókép perspektívájának és mélységének megváltoztatásával a filmbéli elektrooptikai eszköz sajátos mediális szintézist hoz létre a történetfordozó film és a történetsűrítő fénykép között.

A *Blade Runner* nagy figyelmet fordít arra, hogy az ábrázolt jövő felismerhető folytonosságot mutasson az ismerős múlttal, hogy „a gyarapodás logikus folyamatának érzését” keltse a nézőben.¹²⁷ A Marshall Deutelbaum által felvetett szempont túlmutat az ideologikus műfaji elemzések perspektíváján: *a produkciós intenciókból kiindulva jut el az ideologikus mondanivalóig*, ami rendhagyó megközelítés a szöveg- és történetközpontú elemzések tömkelegében. A film által bemutatott „belső világ” (a cselekmény voltaképpeni nagyvárosi tere), valamint az űr távoli pontjaira és a kolóniákra tett utazások expanzív cselekményvilága közti feszültség retro-jelleget kölcsönöz az előbbinek. A megjelenített járművek, épületek tíz, húsz, ötven, ki tudja hány évesek; a film vizuális koncepciója az ősi technológiára ráépülő „új” érzetét kelti (ellentétben mondjuk a *Star Trek*-univerzum csiszolt-egyidejű futurista tereivel). Syd Mead, a film látványtervezője az „akkumulált fejlődés” és a „rétegződés” (*layering*) kifejezésekkel jellemzi a *Blade Runner* vizuális stratégiáját – ami egyúttal a film burkolt kérdésére adandó válaszként is értelmezhető: „mi teszi emberré az

¹²⁴ Giuliana Bruno: *Ramble City: Postmodernism and Blade Runner*, in Kuhn (szerk.): *Alien Zone*, 183-195, 193.

¹²⁵ Vivian Sobchack: A vászon és a képernyő színhelye. A filmes és az elektronikus „jelenlét”, *Metropolis*, 2001/2 (V. évf. 2. szám), 13.

¹²⁶ Sobchack i.m. 19. Az itt leírt eljárás a számítógép Friedrich Kittlernél megjelenő „ontológiai hamisítására” emlékeztet – ld. a dolgozat Kittler mediálarcheológiájával foglalkozó fejezetét.

¹²⁷ Marshall Deutelbaum: *Memory / Visual Design: The Remembered Sights of Blade Runner*, *Literature Film Quarterly*, 1989, Vol. 17 Issue 1, 66-72.

embert?“. A választ *a történet szintjén* a replikánsok pupillareakcióit mérő teszt adja meg, a sokat látott replikánsok, a fejeadás és az empátikus reakcióit programozott emlékek révén uraló „emberi” replikáns (Rachael) kapcsolatrendszerében. „A film vizuális design-programja úgy teremti meg az emberivel való kapcsolatot, hogy a replikáns empátikus érzéseinek forrásaként a vizuális emlékezetet jelöli meg – ahelyett, hogy a veleszületett reakciókat mérő Voight-Kampff-teszt eredményeire hagyatkozna.”¹²⁸ Az androidok a vizuális memória kedvéért gyűjtik a – mégoly hamis – képi emlékeket.¹²⁹ Ezt alátámasztandó, a rétegek akkumulációja a fényképek kapcsán a legszembetűnőbb a filmben. A Leon nevű replikáns szobájában talált, tizenöt-tizenhatodik századi németalföldi festmények tereire és beállításaira hajazó – ám a tizenkilencedik század technológiáján alapuló – fénykép a huszonegyedik század optoelektronikai eszköze által válik bizonyítékká. A film vizuális programja a nézők képi emlékezetére építő sci-fi műfaj önreflexív gesztusának tekinthető. A reprezentáció történeti illúzióként történő leleplezése ugyanakkor a képeken keresztüli kollektív önmegértésünk esetlegességeire hívja fel a figyelmet.¹³⁰

¹²⁸ Deutelbaum i.m. 68.

¹²⁹ Az agonizáló Roy utolsó szavaival *képi emlékeit* siratja: „All those moments will be lost in time like tears in rain. Time to die.” (Deutelbaum i.m. 68) Bán Zsófia hívja fel a figyelmet Roy búcsúmondata és a Prédikátor könyve 1:3 vonatkozó része közti összefüggésre, in Bán Zsófia: Emlékek húsról és vérről, in *Amerikáner*, Magvető, Bp., 2000, 79.

¹³⁰ David Cronenberg *Videodrome*ja (1982) az identitáskriszis témáját – a külvilág/az emlékek fényképek általi ábrázolása helyett – *interiorizálja* és a „video-narkotizmus” szatírájában bontja ki. A McLuhan-, Baudrillard- és William Burroughs-féle médiumelméletek egyvelegéből felépülő nevelődéstörténet valójában az „észak-amerikai szellemért folyó harcot” viszi színre – a kábeltévés Max Renn és a médiaproféta Brian O’Blivion (felejtés) parabolájában. Max édes-naív pornó helyett valami izgalmasabbat, „keményebbet” keres, amit a „kínzás-csonkítás-gyilkosság” hármasságára épülő Videodrome-ban – egy minden cselekményt nélkülöző, realiztikus, ugyanakkor filozofikus műsorkínálattal bíró videohálózatban talál meg. A Videodrome-szignál „az emberi valóságot megváltoztató új szervet” hoz létre a néző agyában, amitől élő hallucináció-gépezetté válik, a hálózat részévé, adóvá (hallucinációit rögzítik és archiválják) és végrehajtóvá (videoműsorokkal manipulálják az előfizető cselekedeteit). A rendszer előbb irányítja Maxet (gyilkoltat vele), majd egy groteszk átlényegülés során a valóságot meghaladó tévévalóság részévé teszi (*to become the new flesh, you must destroy the old flesh* – hangzik az új médium és a film szlogenje). A folyamat belülről, Max rémképein keresztül kerül bemutatásra, a „médium-vírus” terjedésén át. „Az információ-injektálás ellenőrzéshez vezet, mutációhoz és passzív replikációhoz: a vendég-sejt ’azt hiszi’, hogy saját, biológiailag meghatározott imperatívuszát követi”. (201) Max kezdetben lázadóként, illetve a közönségigények kiszolgálójaként tekint magára – „közép-amerikában az underground videózás szubverzív cselekedetnek számít” (id. Scott Bukatman: *Who Programs You? The Science Fiction of the Spectacle*, in *Alien Zone*. 196-211.). A Videodrome kínálata szigorúan „üzleti szempontból” érdeklí, ám csak később jön rá, hogy mik is valójában a (nem saját) indítékai. A Videodrome, „a test kép általi, szó szerinti inváziója” (207) révén Max teste programozható videofelvevővé válik, átvitt és fizikai értelemben (vaginyszerű kazettabetöltő-nyílása a szexuális represszió elemzéseirehöz visszavissza).

A műfajiság és ideológia – populáris kultúra és ideologikus kritika – közti *inherens* kapcsolat, mint láttuk, nem a feltétlen elutasításban/elfogadásban nyilvánul meg. A műfajiság képes kihívással szolgálni a kritika számára, sőt, bizonyos esetekben képes az utóbbit ideologikus előfeltevései átértékelésére készíteni. A kihívás érkezhethet az ideologikus elemzés számára tematizálatlan tartalmak felől (mint a sci-fi film műfaji-vizuális toposzai esetében), de okozhatja *kulturális, kanonikus többértelműség* is. A *köztes*, a *frivol*, az *efemer* a magaskulturális ítélőszék szerepére jogot formáló intézmények felől értelmezhetetlen vagy méltatlan tárgy, többnyire az ideológia illusztrálására szolgál. Zavart okoz, amikor a „magas” alakját ölti, vagy amikor a kultúraértelmezés hivatalos fórumai veszik az oltalmukba. A magaskulturális szerep felvétele több módon történhet: a kanonikus formák ironikus-távolságtartó imitációjával vagy „felhígulásával”, illetve – a másik irányból – a műfaji-populáris elvárások „felemelkedésével” a magas sztenderdekhez. Az utóbbi mozgás jelentős mértékben függ a kanonikus kultúra „őrei” általi felismerésétől, ami általában megosztja a magaskulturális közvéleményt az adott kérdés/mű/szerző kapcsán. (Sőt, előhívhat mélyebb, erkölcsi-ideológiai ellentmondásokat is.) Az alulról jövő mozgás ellenzői a szkepszistól a leghevesebb tiltakozásig, a bojkottól a betiltásig terjedő eszközökkel élhetnek a nemkívánatos kulturális jelenséggel szemben; illetve megkísérelhetik asszimilálni, a maguk javára fordítani a benne rejlő kulturális-társadalmi lehetőségeket.

A kulturális regiszterek *térbeli* képzetei – a magas/alacsony viszony – óhatatlanul egyfajta *mozgalmi*, illetve *represszív* jelleget kölcsönöz az olyasféle megfogalmazásoknak, mint az „alulról jövő”, vagy a „felülről irányított” kultúra. A következő fejezetben tárgyaltakat azonban – az angol esztétizmus és a *mystery*-műfaj múlt század eleji hazai, elsősorban nyugatos recepcióját – *nem* jellemzi e két szempont. Ez részint annak tudható be, hogy a *Nyugat*, különösen indulásakor, csupán aspiránsa a magaskultúrának, illetve általában a „haladó” jelzővel ellátott irodalomnak. Az önmagát a korszak hivatalos irodalomértelmező-rendszere felől „kétes” értékű szerzőkkel (Wilde, Poe, Baudelaire stb.) igazoló folyóirat és köre szükségképpen ambivalens módon viszonyul kora színvonalas ponyvairodalmához. Sajátos, *köztes kulturális teret* teremt ezzel a számára, mely nem azonos sem a „képzeletingerlő tömegtáplálékkal” (Babits), sem a propagálandó modern irodalommal.

A „haladó irodalom” és az „átmeneti izgalmak” – A köztes kulturális tér a Nyugatban

Az angol esztétizmus hazai mérlege – Oscar Wilde és a Nyugat

„A modern irodalom saját történelmében egy volt a lázadással, amelyen minden szellemi embernek keresztül kell mennie, a felnőttek ellen, a meglévő dolgok ellen való tiltakozással, az egyéniség életigényével. A lázadás morális, illetve amorális lázadás volt, kőtáblák összezúzása, egy új ethosz keresése. Bevallom, kissé pirulva, ebben az időben legtöbbet Mereskovszkij akkor oly divatos Leonardo da Vinci-jéből és Wilde írásaiból okultam: a renaissance elképzelése (már a »renaissance« szó is mily magávalragadó volt!), a szépség és az ókor kultusza körül alakult ki bennem az új törvény, a szépségért való élet. A szépségért élni akkor annyit jelentett, mint szembehelyezkedni minden mással, minden keresztényi és polgári értékrendszerrel. A modernség éppen ez volt a szememben: a dekadencia, a sátános velleitások, a Jenseits von Gut und Böse és a dandys fölény. Dorian Gray, ha emlékszel még rá, szegényre.”
(Szerb Antal: *Könyvek és ifjúság elégiája*)

A tizenkilencedik század végi – az 1860-as évek végétől nagyjából a századfordulóig datált – angol esztétizmus (*Aesthetic movement, Aestheticism*) irodalmi, képzőművészeti és ideológiai tendenciái a szimbolizmus, dekadencia, posztromantika és anti-viktorianizmus törekvéseivel voltak rokonok. Nagy hatást gyakorolt szerzőire Walter Pater munkássága, Théophile Gautier *l'art pour l'art* elve (*Art for Art's Sake*), John Ruskin és Matthew Arnold „morális és hasznos” művészetről szóló tanai – utóbbiak hatása leginkább az elutasításukban mutatkozott meg. Az esztétizmus eszméi – az érdek nélküli szépség, a szinesztéziászerű, összművészeti érzékenység, a művészetet imitáló élet gondolata – a századfordulóra tökéletesen beleivódtak a külhoni és hazai esztétikai köztudatba. Erről tanúskodnak az „irányzat” előfeltevéseit ha nem is osztó, mindenesetre megidéző fordulatok, vagy a képviselőire történő utalások. Ma visszatekintve azt látjuk, hogy például a *Nyugat* tematikusan ugyan alig foglalkozott az angol esztétizmussal, egyéb tárgyú cikkei viszont hemzsegek a Wilde-ra, Paterre, vagy Beardsley-re tett utalásoktól, a hozzájuk kötődő aforizmáktól, kifejezésektől. Maga az esztétizmus is belesimult a századvég „átmeneti izgalmainak” (Halász Gábor)¹³¹ sorába, a pozitívizmus, „renaissanceizmus” és prerafaelitizmus mellé.

Az irányzatra adott magyarországi, elsősorban a *Nyugatban* megjelenő közvetlen válaszok viszonylagos hiányát az esztétizmussal *inherens módon* foglalkozó megszólalások ellensúlyozzák. Az adott, aktuális kérdésekbe hol illusztrációként, hol érdemileg épülnek be az esztétizmus felől jövő szempontok; feloldódásuk mértéke az ismertetések konkrét hivatkozásaitól a csupán illusztratív-retorikai utalásokig igen széles skálán mozog. Az utalások jelentős része Oscar Wilde-ra mutat, ezért az őt érintő szempontokkal és cikkekkkel

¹³¹ Halász Gábor: Magyar századvég, *Nyugat*, 1937/11.

foglalkozom a továbbiakban. Wilde közvetlen és közvetett hatása tagadhatatlan a vizsgált periódusban, szimpatizánsai és becsmélői számára egyaránt állandó hivatkozási pont. A legtöbb megjegyzés Wilde aforisztikus stílusára, szellemességére (*wit*), *iróniájára* utal – melyet a kurrens nemzetközi szakirodalom az *elszabaduló* jelzővel illet. Regenia Gagnier a *Toll, ecset és méreg* elemzésekor a kritika több évtizednyi morális és verifikálhatósági szempontjain túllépve a wilde-i iróniaértelmezés végpontjáig érkezik el: a szöveget, és általában a Wilde-esszétet műfaji imitációnak, stílusparódiának tekinti.¹³² A *Toll, ecset és méregben* az irónia célpontja a pateri impresszionista kritika; ennek modorában íródott a szöveg, és a pateri beszédmódot, a *charming studies*-t parodizálja. Gagnier egyetlen gesztussal képes megszabadítani Wilde-ot a „fő-esztéta” és Pater-propagátor szerepétől, egyúttal túllép a wilde-kritika rögzült kérdésein. Nagyvonalú értelmezési javaslata azonban akaratlanul is kétségbevonja a többi Wilde-esszé komolyságát, a mögöttük álló lehetséges teoretikus rendszer, esztétika létjogosultságát. Gagnier lépése az irónia elszabadulásához, közvetve a korábbihoz képest nagyobbfokú relativizmushoz vezet a Wilde-értelmezésben.

Wilde a cinikus-ironikus utalásokat a (fiktív) dialógusok komolyságával váltakoztatva két meghatározó és egymástól elválaszthatatlan stílust működtetett: egy *szellemeskedő*, üres beszédet és egy megnyerő, „komoly” prózát. A kettő együttes használata egy nem kimondottan egyedülálló, mindenesetre sajátos paradox, parodisztikus írásmódot eredményezett. A kettős beszéd stratégiai választás volt Wilde részéről, melyet a korabeli angol társadalomhoz képesti speciális helyzete, ír arisztokrata származása, neveltetése, az oktatási rendszer ellentmondásai, valamint „hajlamai” indokoltak, melyek révén megfelelő társadalmi mimikri kialakítására kényszerült, amit ma a társasági ember (*social dandy*) névvel illetnénk. A gyarmattartó, patriarchális társadalom tudattalanját testesítette meg; egy olyan társadalmi viselkedésegüttest, habitust mutatott fel, mely a *gentleman* számára csupa bezárult lehetőségként jelent meg. A mimikri hiányosságai természetesen időről-időre megmutatkoztak: az olyasfajta, a korban sem egyértelműen meghatározott, de kifejezetten pejoratív kifejezések tanúskodnak róla, mint a Wilde „nőiességét” kifejező *effeminacy*, a szodómia, vagy a pereiben említett fő vádpont, a *gross indecency*.¹³³ Az obskúrus esztétizmusnak is létezett egy hasonlóképpen derogáló jelentésszféra – az irányzat támadói többnyire erre a meghatározatlan ellenszenvre alapoztak.

¹³² Regenia Gagnier: *Idylls of the Marketplace. Oscar Wilde and the Victorian Public*, Stanford Univ. Press, Stanford, California, 1986.

¹³³ Ld. a Gagnier-kötet „Dandies and Gentlemen” című fejezetét.

Wilde ironikus alapállása írói és hétköznapi tevékenységében egyaránt megmutatkozott és zavart keltett maga körül. A szellemesség (*wit, wittyness*) fogalma szolgált az efféle zavarbaejtő irónia domesztikálására, az általa „elnézően megbélyegzett” társadalmi szerep hatástalanítására. A viktoriánus domesztikációs kísérlet később hivatalossá avatott koncepcióival szemben lépett fel az a nyolcvanas-kilencvenes évek anglistikájában zajló Wilde-reneszánsz, ahol az újraértelmezés egyik szempontja és eredménye a szellemesség paradigmáját lebontó irónia komolyanvétele volt. Az irónia lehetőségének a korábbiaknál jóval hangsúlyosabb felvetése azonban az értelmezések oly fokú elbizonytalanodását, inkonzisztenciáját hozta magával a Wilde-értelmezésben, hogy a legutóbbi Wilde-monográfiák azonos előfeltevéseken alapuló, gyökeresen ellentétes magyarázatokkal élnek az említett „megnyerő próza” kapcsán.¹³⁴

A wilde-i – vagy az általa is képviselt, de neki tulajdonított – kritikaeszmény hazai befogadását minden bizonnyal befolyásolták a fent említett tényezők. Fogadtatásának és hivatkozásainak vizsgálata ha átrajzolni nem is képes, talán árnyalhatja a korszak magyar irodalomkritikájáról ismerős képet.

A Wilde-értésben megmutatkozó ellentétek talán legkorábbi, a későbbiek felől pregnáns példája Tóth Béla 1907 február 22-i *Pesti Hírlap*-beli Esti levele, valamint Ady erre írott válasza (*Budapesti Napló* 1907 március 2). Tóth Béla a Wilde-bálványozás okait fejtegetve, közvetve Adyhoz szól: „Az Oscar Wilde színdarabjai rosszak; de csodálatosak bennük az elmés mondások. Minden alak aforizmákban beszél. S ez a nagyszerű, a világraszóló. Ezt hirdetik a vájldisták.” „Az ilyen adyendreségekre mi öregek, ha csúfolódnunk akarunk, azt mondjuk, hogy bennünk van a hiba...” Tóth élcélődésének alapja, a wilde-i életmű homogén és minden iróniától mentes elképzelése, akaratlanul is a viktoriánus Wilde-értelmezéssel rokon. Kimondatlan előfeltevése értelmében a színdarabok az esszéktől csupán műfajukban, előadás- és befogadásmódjukban különböznek. Végző soron valamennyi „ócska banalitás, kopott közhely, hülye biedermeierség” – csakúgy, mint az igazi ellenfél, Ady Endre „elmésségei”. Ady válasza a Nyugat (még nem a folyóirat) „Szent-Lélekvitézeinek, kultúrembereinek” üzen: nem maradhatnak megtorolatlanul a világirodalom „méltatlanul gyalázott, szomorú árnyai” – köztük Wilde, aki Tóth cikke óta „kétszer [is] halott”. Ady szerint Tóth a *Pesti Hírlap* laptölteléknek szánt Wilde-aforizmáiból vonja le következtetéseit,

¹³⁴ Lawrence Danson és Alan Sinfield Wilde „nöiessége” kapcsán kifejtett eltérő véleményére utalok – ld. Lawrence Danson: *Wilde's Intentions. The Artist in his Criticism*, Clarendon Press, Oxford, 1997; Alan Sinfield: *The Wilde Century. Effeminacy, Oscar Wilde and the Queer Moment*, Cassel, London, 1994.

„valószínűleg németből rontva”, ami természetesen mit sem csorbít ítélete súlyosságán. Baudelaire-t, Verlaine-t, Maeterlincket, Poe-t, vagy épp Wilde-ot modernségükért és elmésségükért marasztalja el, míg őt Ady a „lőhúspuhító”, „egészen tatár ázsiai” „új urambátyám-féle” szellemtelenségért fenyíti meg. Kettejük egyoldalú és aszinkrón jellegű vitája nem kimondottan Wilde-ról vagy az angol esztétizmusról folyik, kimondatlanul mégiscsak róla szól: a szellemesség szerepéről, lehetőségéről a századforduló magyar társadalmi, politikai és irodalmi életében.¹³⁵

A szellemesség és az általa implikált eszmeiség az Ady által szorgalmazott „csodálatos, áldott vihar” hívei körében sem aratott osztatlan sikert. Szini Gyula az épp induló *Nyugat*-ban a Wilde-érára visszatekintve az esztétizmus mérlegét is megvonja: „a szépség is »épave«, gazdátlan jószág lett, amelyet mindenki fölemelhet, ahol talál”.¹³⁶ Wilde „a dicsőség, a divat, az életelevení, intellektuális és szexuális paradoxon [ember]roncsa”, a szellemi *épave* emblematikus figurája. Az esztétizmus a szellemtelen hétköznapiágon futott zátonyra – a párizsi kávéházak teraszára –, ahonnét immár rálátása nyílik a „költészettel, művészettel, divattal, sikerrel és sikkkel [folytatott] lelketlen kereskedésre”. Wilde élete és művészete a művész(et) árucikké válásának és devalválódásának példája; személyes sorsa azt az Ady által is osztott tételt látszik igazolni, „hogy a sikerben a szégyennek és a pusztulásnak olyan magja van elhintve, amelyet az ember csak a bukásával fizethet meg”. Az évente a költő sírjára helyezett ibolyacsokor – mint „ultraviolett titok” – szolgál utolsó emlékeként „annak a kornak, amelyet a halálra ítélt, félig már hullaszagú Szépség jegyében éltek.”

Szász Zoltán Szini lemondó beletörődésén túllépve igyekszik leleplezni a „valami furcsa preraphaelista stílu, ún. művészi öltözetben járó bizarr nappali komédiás” Wilde-ot.¹³⁷ Meglepő, olykor hajmeresztő értelmezései és tényközlései nagyfokú ellenszenvről tanúskodnak: Szász Wilde-ja „[z]üllve és erőtlenné züllötten öngyilkosságot követett el”, „sajátosan csöcselék-megejtő hatásokra dolgozó amerikai történet[et]” írt a *Dorian Gray*-ben,¹³⁸ és „szellemi egészségtelenség[et]” propagált az *Intentions* esszéiben. (A cikk olyannyira vehemens, hogy szinte észre se vesszük, hogy kivétel nélkül hibásan említi a Wilde-alakok neveit.) Szász Zoltán Wilde-ja „Ruskin és a preraphaelisták hatása alatt keletkezett esztétikai mozgalmat véve ürügyül”, „szellemi piperecikkekkel” szolgált –

¹³⁵ „A Tóth Béla affér és a világirodalmi helyek” című dolgozatom (kézirat, megjelenés előtt a *Literatúrában*) részletesebben foglalkozik a kérdéssel. (A szöveg egy korábbi változata elhangzott az „Ifjú szívekben élek” című konferencián az ELTE BTK-n 2006 május 5-én.)

¹³⁶ Szini Gyula: A Boulevard, *Nyugat*, 1908/4. A bekezdésben szereplő idézetek ebből a cikkből származnak.

¹³⁷ Szász Zoltán: Wilde Oszkár, *Nyugat*, 1908/12-13.

¹³⁸ A *Dorian Gray arcképe* ponyvaként való leminősítése a magas- (vagy „haladó”) és tömegirodalomról szóló vitába kapcsolja be Szász gondolatmenetét.

egyebek mellett – a „közép-európai nagyvárosok aranyifjúsága” számára, mely tőle „tanulja meg, hogy milyen véleményeket kell hordani, milyen szabású egyéniségben kell járni, [és hogy] miféle érzés-tónusok divatosak.” Wilde gondolkodását már-már patológikus esetként írja le: „egészségtelen, azaz bizonyos megrögzött kórosságokkal és nyomorékságokkal bírt”, „a normálistól való eltérések [pedig] minden irányba történhetnek: felfelé, lefelé, kisebb-nagyobb szögben oldalirányban”. Ez utóbbi – az „oldalirányú elhajlás” – jellemzi Wilde eszmefuttatásait, a viccelődés, a szellem megbicsaklása. Szász a szellemességet a Baudelaire-féle „mély ötlettel” szembeállítva mutatja meg a wilde-i szellemesség gyengéjét, az *épater le bourgeois*-t, „a nyárspolgár megrökönnyödtetés[ét], amit melleleg szólva ez a nagy költő [Baudelaire] műveiben egyáltalában nem vett igénybe.”

Szász Baudelaire-t játssza ki Wilde ellenében, de még az esztéta-szerepet is elvitatja tőle. Olcsó, fiziológiai hatásvadászatra vezeti vissza a banalitásokat fejük tetéjére állító wilde-i viccelődést, egyúttal megkülönbözteti a „nemes életől” – ami „inkább organikus, azaz egy nagy, minden részében összefüggő, rendszeres világnézet terméke.” Az „ellentmondási viszketegségben” szenvedő Wilde-tól megvonja a művészi hatás komoly, abszolút komikumát és – Baudelaire-rel szólva – a viszonylagos-társadalmi komikummal, a karikatúrával állítja egy platformra. Szász érvelésének háttérszövege, *A nevetés mibenlétéről és általában a komikumról a képzőművészetben* a rajzolt karikatúráról és rajta keresztül a komikum, a groteszk és a nevetés jelenségéről szól.¹³⁹ Baudelaire a viszonylagos és abszolút komikum megkülönböztetésével látszólag a Szászéhoz hasonló, valójában vele gyökeresen ellentétes álláspontra jut a komikum mibenlétét illetően. Az előbbi a szó szerint vett, társadalmi komikumhoz, az utóbbi az ősbibb-tisztább, a romlott társadalmi viszonyoktól érintetlen groteszkhez kapcsolódik. Szász komikum-meghatározása a viszonylagos, hétköznapi szellemesség kizárásával különösen sterilnek hat a baudelaire-i állásponthoz képest, aki az utcán megbotló embert hozza fel a felszabadult nevetés példajaként. Az alapvetően a karikatúráról író Baudelaire számára a viszonylagos komikum tűnik fontosabbnak és problematikusabbnak, lévén „egy epével és gyűlölettel teli karikatúrát (...) csak unatkozó és agyafűrt civilizációk tudnak kitalálni” – az olyanok, mint a miénk.

Az esztéta-lét, „a modern szépség-vallás” – amelynek „Wilde szintén nem volt Jézusa vagy Mohamedje, hanem csak egy őrjöngő dervise” –, illetve az áramlat „öltözködésbeli ága”, a *dandyzmus* is pellengérré kerülnek Szász cikkében. A külsőségekben tobzódó, felszínes Wilde-ra jellemző *logical insanity* – mint írja – „az ugrándozó, dagályos gondolkodó módnak

¹³⁹ *Charles Baudelaire válogatott művészeti írásai*, ford. Csorba Géza, Képzőművészeti Alap Kiadóvállalata, Bp., 1964.

csak nőknél található féktelenség[ével]” párosul. A nőiesség (*effeminacy*) efféle sajátos értelmezése a *Nyugat* más gondolkodóitól sem idegen. Ignotus a *Kísérletekben* urningként, „asszonyemberként” festi le Wilde-ot, aki prostituáltként, „cifra társadalmi darabokban árulja lelki bájait.” (Szász a „levetkőztetett kokott” kifejezéssel él cikke zárlatában.) A szellemesség nem egyéb, mint a szellem aprópénzre váltása, a jobb sorsra érdemes író általa fecsérli el olcsó sikerekre a tehetségét. Ignotus Szászhoz képest mégis jóval engedékenyebb Wilde társadalmi habitusát illetően; elismeri, hogy „az ő nietzschesége nem volt afféle gyökértelen esztéta-individualizmus”, és hogy „átlátta a paradox igazságot, hogy az individualizmushoz csak a kollektívizmus útján lehet eljutni.”¹⁴⁰ Ignotus Wilde-ja tétova figura, aki – Laczkó Géza szavaival – talán „maga se tudta, mit jelent alakja társadalmi szempontból”.¹⁴¹

A *Pádua hercegnőjéről* író Lengyel Menyhért hasonlóképpen kételkedve vizsgálja Wilde tudatosságát, hogy vajon „ismerte és érezte-e az élet titkát úgy, hogy rájött, bizonyos lett benne: nem szabad semmit sem komolyan venni.”¹⁴² A „nagy és szép munkához” nélkülözhetetlen áldozatot hiányolja Wilde-ból, azt, hogy „nem adott bele mindent” – ami Szász véleményével rokonítja. Schöpflin Aladár Wilde „bűnbeesését” említi, és azt, hogy „felelőtlen, súlytalan, minden gravitáció nélküli” viselkedésével „belekomédiázta magát »az élet királya« szerepébe.”¹⁴³ A felsorolt vélemények egyaránt szkepszissel tekintenek Wilde (és az esztétizmus) gondolati teljesítményére, irracionális tulajdonságokkal ruházzák fel: dagályos gondolkodással, „csak a nőknél található” féktelenséggel, ösztönös-öntudatlan és kiforratlan zsenialitással. Lengyel szerint van benne valami, ami „csillámló színdarabjait, vicceit, paradoxonjait” elválasztja a tulajdonképpen meg sem írt *igazi* műveitől, ami Yorickra, a porba mállott, jobb sorsra érdemes komédiásra emlékezteti.

Itt érdemes utalnunk a nem értekezőprózai, engedékenyebb Wilde-értelmezésekre: Karinthy paródiájára, a Schöpflin által ismertetett Kamaraszínház-beli *Bunbury*-előadásra, vagy az Ernst Lubitsch-féle *Lady Windermere* legyezőjére (az utóbbit Hevesy Iván ismertette a *Nyugatban*).¹⁴⁴ A *Góri Andrej mellénye* a gagneri „elszabadult” ironia mintadarabja; a Lubitsch-film Hevesy szerint a mozgóképi szellemesség mesterműve; Schöpflin az előadás külsőségeit (a díszleteket, a kosztümöket) és a szereplők mondásait jellemző túlráajzott szellemességet – az egyébüttl kifejtett véleményétől eltérően – a darab erényeként könyveli el.

¹⁴⁰ Ignotus: Oscar Wilde, in *Kísérletek. Czikkek és képek*, Nyugat, Bp., 1910.

¹⁴¹ Laczkó Géza: Barbey d’Aurevilly, *Nyugat*, 1908/22.

¹⁴² Lengyel Menyhért: Pádua hercegnője, *Nyugat*, 1909/19.

¹⁴³ Schöpflin Aladár: Bunbury a kamaraszínházban, *Nyugat*, 1928/19.

¹⁴⁴ Hevesy Iván: Ernst Lubitsch: Lady Windermere legyezője, *Nyugat*, 1926/19.

A szkeptikus Wilde-értelmezésektől eltérő törekvés jellemzi az esztétizmust világirodalmi távlatba helyező megközelítéseket. Babits Elek Artúrt idézve a romanticizmushoz fogható „világirodalmi forradalom” kifejezést használja – mégha nem is igenlően – a jelenség kapcsán; illetve folyamatként mutatja be, „melynek előfutára Cowper, fő formulázói Ruskin és Pater, és betetőzője Wilde.”¹⁴⁵ Gyulai Márta a Babits által említett fejlődésvonallal összefüggésben az esztétizmus naturalizmussal való szakítását új, belső korlátok felállításaként írja le: „föltétlen elszabadulásnak az élettől”, mely „nem látta annak éppen túlzása és kritikai kiválasztása szabta határait, a belülről determináltak parancsolóbb egységét.”¹⁴⁶ Az élettől való elszabadulás nem csupán „[m]eglepni akar az idegenségével”, számára a zsigeri-fiziológiai hatás nem eszköz, hanem maga a cél: „a művészet sohasem lephet meg, csak megrázhat, ébreszthet, aminthogy az »álarc« is a művészetben igazabb arc csak és a »hazugság« jellemzőbb valóság.” Gyulai megközelítése, mivel elvárásai egészen máshol húzódnak, a tanácstalan kételkedéssel szemben érdemi magyarázattal szolgál az „erkölcstelen” művészet kérdéseire. Sós Aladár szintén szélesebb távlatot nyit összehasonlító elemzésében, melyben Wilde felelőtlen szellemességével szemlélteti Shaw és Chesterton alkati különbségét.¹⁴⁷ Mindhárman olyan eszméket képviselnek – írja –, melyek „napjaink legélesebb politikai küzdelmei” mögött is állnak, így „erkölcsi felfogásuk és művészi hitvallásuk teljes divergenciája” a napi irodalom, politika összemérhetetlenségeit példázza. Az eszmék hordozóira hivatkozás nem pusztán alkati, vérmérsékletbeli döntés, hanem az erkölcsről adott *állásfoglalás*, hiszen „míg Wilde aforizmái úgy csattannak, mint a tűzijátékok pukkanó rakétái, Shaw aforizmái úgy csattannak, mint a pofonok.”

A művészet és az erkölcs kérdését különös alapossággal tárgyaló indiszkréció-vitán végighaladva Wilde-ot megszegyenítő aforizmákba és paradoxonokba botlunk.¹⁴⁸ Ignotus az Írók környezetéből „kidagadó” figuraként láttatja, aki nem kíméli felebarátait, akik érintettként elítélik ugyan indiszkrécióját, olvasóként mégis hálásak érte. Babits a kritikát elválasztja a regényírástól és diszkréciót csakis az utóbbtól követel. Elek Artúr szerint az irodalmi indiszkréció a kérészéletű karikatúrával rokon, az aktualitással, melyben „nincsen teremtő erő.” (Érve a ponyva körül ugyanitt folyó vitában köszön majd vissza.) Földi Mihály hasonló következtetésre jut: „[a]z egész világ tudja, hogy Wilde mit érzett a karcsú fiatalemberekkel szemben, de nekem ehhez semmi közöm, amikor a Dorian Gray szellemességeit, vagy éppen

¹⁴⁵ Babits Mihály: Könyvek angol költészetéről, *Nyugat*, 1911/10.

¹⁴⁶ Gyulai Márta: Wilde Oszkár: a szépség filozófiája, *Nyugat*, 1919/1.

¹⁴⁷ Sós Aladár: Shaw és Chesterton, *Nyugat*, 1920/11-12.

¹⁴⁸ Ignotus: Teremtő indiszkréció. Neovojtina 5. §. *Nyugat*, 1927/4. Indiszkréció az irodalomban. A Nyugat ankétja, *Nyugat*, 1927/6.

a börtöneposztát olvasom.” Kosztolányi pontokba szedett indiszkréció-kátéját „Az író legyen kegyetlen”-ponttal zárja. Lengyel Menyhért szerint íróként nem lehet nem indiszkrétnak lenni, és Schöpflin is hasonlóképpen vélekedik. Laczkó Géza Ignotus tézisét a feje tetejére állítja, Moly Tamás pedig nézőpontot vált. Szini Gyula forradalmi eszközt lát az indiszkrécióban, lázadást a „társadalmi diszkréció” és „tömegszerű gondolkodás” ellen.

Wilde feltehetően valamennyiükkel egyetértett volna, különösen a „bűnbeesése” előtti időszakában. Hírhedt társasági nevetetőként valószínűleg elviccelte volna a *Nyugat* ankétjának felkérését – úgy, ahogy azt a *Bunbury Lady Bracknelljével* mondatja.

„Az a körülmény, hogy valaki egy kézításkában, akár fogantatásban, akár fogantatlanban született, vagy legalább is mindenesetre ott nevelkedett, (...) a francia forradalom leggonoszabb túlkapásaira emlékeztet. És remélem, tudja ön, mi lett a vége annak a szerencsétlen mozgalomnak? Ami pedig magát a helyet illeti, (...) holmi társadalmi indiszkréció palástolására alkalmas lehet – valószínűleg máskor is használták már ilyesmire...”

*

Poe, a „rejtelmes történetek” és a *Nyugat*

„It is nineteenth century up-to-date with a vengeance. And yet, unless my senses deceive me, the old centuries had, and have, powers of their own which mere 'modernity' cannot kill.”
(Bram Stoker)

Poe magyarországi fogadtatása több szakaszra osztható.¹⁴⁹ A *Hölgyfutár* 1856-os Poe-életrajza jelzi az első szakasz kezdetét, melyet (körülbelül az 1870-es évekig) a biografikus Poe-értelmezések uralnak. A „rosszéletű költő” privát életét elmarasztaló moralizáló értelmezések (Szász Károly, Kelemen Mór, Brassai Sámuel)¹⁵⁰ zömmel külföldi forrásokból merítenek és rendszerint valamely éppen aktuális fordításhoz kapcsolódnak. A „részeses költő” műveit közlő, életrajzát ismertető és kommentáló legkorábbi lapok (a *Hölgyfutár*, a *Nővilág*, a *Budapesti Hírlap*, a *Szépirodalmi Közlöny*, sőt, a *Budapesti Szemle* is) Poe életének botrányos, mindamelllett tragikus aspektusával foglalkoznak – de ugyanez a tónus jellemzi később a Poe-centenárius legterjedelmesebb megemlékezését is, Elek Artúr folytatásos tanulmányát a *Nyugatban*. A szenzációhajhász értelmezéseknek köszönhetően Poe már korán előkelő helyet kap a „mocsokolt, de olvasott” írók panteonjában. Olyannyira, hogy Laczkó

¹⁴⁹ Korponay Béla: Edgar Allan Poe in Hungary, *Angol Filológiai Tanulmányok*, 1963, 43-63. André Karátson ugyanezt a recepciótörténetet követi nyomon, in *Edgar Allan Poe et le groupe des écrivains du «Nyugat» en Hongrie*, P.U.F., Paris, 1971.

¹⁵⁰ Az objektív, pszichológiai alapon érvelő Brassai Sámuel is minősít, szigorú tudományos eszközeivel Poe „szerencsétlen helyzetét” vizsgálja. Ld. Korponay i.m. 45.

Géza Elekkel egyidőben egyenesen a Poe-t elítélő hipokrita hangokat parodizálja: „egy olyan sadico-mazochistának, mint Baudelaire, szobrot akartok emelni? Ki az a Poe? Az, aki mindig részeg volt? Csak nem olvassa a Salomet, hisz Wilde, tudja, matrózokkal...?”¹⁵¹

A Baudelaire-féle Poe-fordítások és a költő kultusza fordulatot hozott a hazai Poe-értelmezésben; az addigi tudományos bulvárérdeklődést a hetvenes évektől a poétikai szempontok előtérbe kerülése és növekvő változatosság váltja fel, miközben Poe fokozatosan eltűnik a hivatalos irodalomértelmezés fórumairól (a nyolcvanas években a *Budapesti Szemle* csak elvétve közöl vele kapcsolatos írásokat).¹⁵² A dolog viszonylagosságát mi sem jelzi jobban, hogy bár az 1870 előtti Poe-fogadtatás közvetve ugyancsak Baudelaire-nek köszönhető – ő fedezte fel a szélesebb körű külföldi befogadás számára –, a magyarországi Poe-recepció tulajdonképpeni fellendülése a francia költő hazai ismertségétől (1869) datálható.¹⁵³ A hetvenes években – a biografikus érdeklődés mérsékeltebb jelenléte mellett – megnő a Poe-fordítások száma, fellendül az addig kevésbé (el)ismert prózai művei és tanulmányai iránti érdeklődés, valamint kimutathatóvá válik írói hatása. Vajda Poe atmoszféráját kölcsönzi, Mikszáth elbeszélésstruktúráját és stílusát adaptálja, Reviczky fordítja, Komjáthyt a költő alakja ihleti meg. A *Holló* keletkezéstörténetét taglaló *The Philosophy of Composition* felfedezése ugyanerre az időszakra tehető; Liszka Béla kommentálja (1879), Pásztor Árpád – egy Kiplinggel közös Poe-versgyűjteményben – bírálja az író költészettanát (1904).

Poe kultuszának hazai kiteljesedése a *Nyugat* idejéhez kötődik. Az 1909-es centenáriumi *Nyugat*-számot, a *Holló* újrafordításait és a hozzájuk kapcsolódó vitát, Elek Artúr tanulmányait, Babits („a mi Poe Edgárunk” – Kosztolányi) kötetnyi Poe-fordítását a folyóirat irodalomszemléleti káltkiványaiként, ön-legitimációjának fontos állomásaiként tarthatjuk számon. A *Nyugat* manifesztum-igényét Poe több szinten is képes volt kielégíteni, ezért *közvetett* hatása, ha tetszik, még a felsorolt *manifeszt* példáknál is erősebb a lap első nemzedéke számára. Az intellektus és az alkotó képzelet (a kompozíció filozófusa és az ópiumos álmok költője) közti dichotómia, az irónia és a groteszk (félre)értése, valamint a „rejtelmes történetek” (a *mystery*) – és rajtuk keresztül a ponyvairodalom – megítélése képezik Poe közvetett, mégis lényegi, nyugatos hatását.

¹⁵¹ Laczkó Géza: Le centenaire de Jean-Jacques, *Nyugat*, 1910/17, 1237-1238.

¹⁵² Korponay i.m. 51.

¹⁵³ Az első Baudelaire-rel foglalkozó hazai cikk Hegedüs Sándor: Baudelaire, *Fővárosi Lapok*, 1869/211-213. Ld. Korponay i.m. 46.

Elek Artúr *Poe Edgár költeményei* című, sorozatformában közölt tanulmánya¹⁵⁴ – annak ellenére, hogy előre kiköti: „az életrajz nem mond semmit, sem a tudománynak csúfolt pszichológiai módszer” – erősen életrajzi ihletésű. Elek anekdotikus áttekintést nyújt Poe életéről, majd az életanyagból értelmezi az író „metafizikai szomorúságtól” áthatott költői életművét; ennyiben nem áll távol az 1870-es évekig egyedurakodó életrajzi értelmezésektől. A biográfia Elek szerint megkerülhetetlen, mert az életrajz, a metafizikai alkat és az életmű kölcsönös összefüggésben állnak. „[I]tt érintkezik Poenak a földtől elszabadult költészete a földdel és [itt] kapnak jelentőséget élete történetének adatai.” Biográfiai fókusza ellenére mindvégig igyekszik elhatárolódni az irodalmi bulvárszemponctól, még ha ez nem is mindig sikerül neki („amerikai irodalmi körökben sok pletyka járta Poeról, s kivált rettenetes betegségéről, az iszákossági rohamairól”; „a hír azt tartja [róla], hogy ritka elmebeli tehetség, de sem elvei nincsenek, sem erkölcsi érzéke”). Elek narrátora plasztikus, *filmszerű* képet rajzol a költő életéről, dokumentumszerűen követi végig az életút egyes állomásait (leginkább Poe nőügyeit): a „vetítő-ernyő egy pillanatra elsötétült, azután megint új kép jelent meg rajta.”

Ugyanebből az életírói szemszögből „cáfolja” Elek a *Philosophy of Composition*-t. Kétségbe vonja Poe szavait, intencióit, polemikus „túlkapásnak” állítva be őket: „Poe, mint maga mondja, azért is vállalkozott erre a feladatra, mivel véget akart vetni annak a szemfényvesztésnek, amit a költők űznek azzal, hogy az alkotás óráit a szent örület s az elragadtatás időszakának szeretik feltüntetni. A polémiás szándék azután túlzásba ragadta s ez, meg a paradoxont különben is kedvelő természete vitte az intuíció szerepének teljes megtagadására.” Elek csalhatatlannak tűnő gondolatmenete elvitatja Poe-tól a logikát és visszahozza az intuíciót a vers keletkezéstörténetébe – mint írja, „bennünket Poe érvelése meg nem téveszthet.” A dolog tétje több, mint a *Holló* pontos keletkezéstörténetének megállapítása: az intuíció és logika – az „álmodozás” és „következtetés” – közti kapcsolat, egyensúly leírása *általános alkotáslélektani konzekvenciák* levonását teszi lehetővé. Poe kettős természetének alapja egy nem spekulatív, tapasztalati metafizika; költészete pedig a természetfeletti „Szépnek ritmusos megalkotása.” Az „érzékeink ható körén” kívül eső szépet sem hidegfejű okoskodással, sem misztikus elragadtatással nem lehet megragadni, ezért Elek egy köztes megoldást, valamiféle „szerencsés egyensúlyt” ajánl a Poe-esszében felvázolt tudatosság helyett. A *Philosophy of Composition* – mint írja – a „l’art pour l’art elvének egyik legkorábbi megfogalmazása”. „Poe kíméletlenül kisöpri a költés birodalmából az erkölcsi s a tudományos fogalmakat” (az igaz és a jó fogalmát) – a „metafizikus tudatosságot” pedig

¹⁵⁴ *Nyugat*, 1909/13-17. A cikk egy eredetileg a *Figyelő*ben megjelent 1905-ös szöveg („Edgar Poe”) párdarabja – *Két tanulmány* címmel kötetformában is megjelentek a *Nyugat* kiadásában (Budapest, 1910).

csakis a szépség megragadásához használja fel. Elek korrekciója olyan fogalmakhoz köti Poe-t (*l'art pour l'art, impassibilité*), melyek voltaképpen a *Nyugat* és a modernizálódó magyar irodalom számára bírnak jelentéssel.

A *Holló*-fordításokról folytatott vita (1913) szintén túlmutat Poe költészettanán. A Kosztolányi-féle fordítás, az erre írt válasz Elektől, majd Kosztolányi viszontválasza képezik a vita törzstét, ám számos egyéb szöveg is idesorolható. A *Holló* Wilde *Readingi fegyházához* hasonlóan „minden költőnemzedékünk fordító tehetségének és verselő készségének próbaköve.”¹⁵⁵ „Az egyik hatvan, a másik harminc év óta izgatja a magyar lant hivatottait, hogy nyelvünk hangszerére átírják: valóságos költői verseny alakult ki közöttük, nagyban hozzájárulva nemcsak a magyar költészet gazdagodásához, de a műfordítás, sőt ezen túl a vers problémájának megértéséhez is.”¹⁵⁶ A *Holló* fordítása Szász Károly és Lévay József munkája óta generációkon átívelő, kollektív tevékenység: „fűrva-faragva készül. Egyik nemzedék a másik elébe dolgozik benne, egyik is talál hozzá egy szerencsés szót, egy szerencsés sort, egy szerencsés színt. A később érkezettek teljes joggal nyúlhattak az előttük valók szerszámkamrájába, és használhatják föl azt, amit azok már kipróbáltak” (Elek). Tóth Árpád ugyancsak *A readingi fegyház balladája* – és általában az újrafordítások – kapcsán hasonló véleményének ad hangot. „Minden fordítás csak egy-egy töredékes visszhang, örök zenékre. Ha a jelen kísérletnek [saját Wilde-fordításának] valamivel színesebb és hívebb a csengése, ezt az érdemét csupán annak köszönheti, hogy a *Nyugat* íróinak tízéves, közös munkája a magyar verselés technikáját jelentős lépéssel vitte előbbre.”¹⁵⁷ Kázmér Ernő Franyó Zoltán *Holló*-fordításával kapcsolatban pozitívként említi, hogy Franyó „oldott sarukkal”, „először a kommentálások patinájától tisztítja meg” a verset és mindvégig szem előtt tartja a tőle elválaszthatatlan fordítói hagyományt.¹⁵⁸

Kosztolányi fordítása ezt a közös hagyományt semmibe vevő, eredeti alkotás; Elek szavaival: „igazában nem Poe költői stílusát mutatja, hanem Kosztolányiét.” A különösen problematikus refrén (Kosztolányinál – „Sohasem”) ugyancsak a stílusbeli különbözőség vádját erősíti; túlstilizálja a hangutánzó „Sohamár”-t. Kosztolányi válaszában¹⁵⁹ maradéktalanul visszautasítja az ellene felhozott vádakat és túllép az Elek által követendőként kijelölt fordítástörténeten. Képzőművészeti hasonlattal magyarázza fordítói eljárását (az „anyagszerűség változtatást parancsol rá”), illetve az Elek számára is kiemelt fontossággal

¹⁵⁵ Elek Artúr: Poe „Holló”-jának legújabb fordítása, *Nyugat*, 1913/20, 591-593.

¹⁵⁶ Karinthy Frigyes: Kosztolányi: „Readingi fegyház”, *Nyugat*, 1926/12, 1103-1104.

¹⁵⁷ Tóth Árpád: Előszó [A readingi fegyház balladájának fordításához]. *Tóth Árpád összes művei. 4. kötet. Próza művek*, Bp., 1969, 177-180.

¹⁵⁸ Kázmér Ernő: Franyó Zoltán fordítói művészete. „A Holló”, *Kalangya*, 1938, 523-525.

¹⁵⁹ Kosztolányi Dezső: A „Holló”. (Válasz Elek Artúrnak), *Nyugat*, 1913/21, 641-644.

bíró szépség nevében fellebbez: „a szépség, a zene ennél a költeménynél fontosabb.” Álláspontja védelmében kész egészen mondvacsinált érvekhez folyamodni (a „soha már« károg. A »sohasem« susog”) – sőt, a nyelvérzékre apellálva kijelenti, a sohamár-t a „magyar nyelvhasználat nem ismeri. Erőszakos, kellemetlen, csinált.” A refrén kapcsán tett félmegjegyzése – „rám enyhén komikus hatást tesz” – arról árulkodik, hogy elfogadhatatlannak tartja a költemény (és gyaníthatóan Poe) kapcsán az iróniát, holott Poe prózai munkái tanúsága szerint ez utóbbi szerves részét képezte írásművészetének. (Más kérdés, hogy bár itt a fordításból adódó, *szupplementális* iróniáról volna szó, Kosztolányi feltehetően bármiféle iróniától ódzkodott volna a *Holló* esetében.) A *fantastic terrors never felt before*-felsor „sohasem érzett félelem”-ként való fordítása hasonlóképpen problematikus a számára: „magyarul, ily kitétel ma már csak ponyvaregényekben olvasható.” Az efféle, szó szerinti fordításban blőd frázisok ellenében áll ki a fordítói szabadság mellett, mivel ha „itt, ennyi szabadságot nem engedünk a műfordítónak, akkor mindörökre le kell mondanunk a műfordítás lehetőségéről.” A *Holló*-t az élő magyar nyelvközösségnek szánja, mely közösség ugyan nem feltétlen ért meg mindent a vers eredeti utalásrendszeréből (ld. a „Gileád balzsamának” a „Sohamár”-ral egybecsengő „moha már”-ra történő fordítását) – csalhatatlan füllel mégis kiszűri a hamis megoldásokat. (Vö. „Népdalaink lelkét akartam megszólaltatni e helyütt és másutt is, aminthogy Poe is egyszerű, mint a népdal.” Kosztolányi a Bálint Aladár szerkesztette 1917-es *Éjféli*-antológiával kapcsolatban hasonló dolgot állít: „A misztikus történetek ma félig-meddig népmesék, mindenki meséi.”¹⁶⁰)

Karinthy a Kosztolányi-féle *Readingi fegyház*-ról írt méltatásában túllép Kosztolányi defenzív álláspontján. Számára nem kérdéses, hogy a fordító feladata immár nem a nyelvújítóé: „Neki a műfordítás nem arra való, amire Kazinczyéknak (...) kellett – nem alkalom rá, hogy »nyelvünket gazdagítsuk és tsinosítsuk«”.¹⁶¹ Kosztolányi fordítása egy nyelvileg és fordítói hagyományában kellőképp gazdag kifejezőkészséggel folytatott „formai pazarlás” („pompa, szertartás”), miközben – mint megjegyzi – Kosztolányi személyes lírája egyre puritánabb.

Babits Elek Poe-könyvéről (*Két tanulmány*, 1910) írott cikkében¹⁶² hangot ad azon véleményének, hogy Poe voltaképpen angol költő, hogy „teljesen az angol hagyományokból nőtt fel és onnan magyarázható”. Az immár tiszteletbeli angol költő Poe Babits számára Baudelaire és Wilde kortársa, sőt „mélységesen szellemi rokona volt (...) annak a csodálatos

¹⁶⁰ Előszó az *Éjféli*. Magyar írók misztikus novellái című kötethez (Kner Izidor kiadása, Gyoma, 1917, 6).

¹⁶¹ Karinthy i.m. 1104.

¹⁶² Babits Mihály: Könyvek angol költészetéről, *Nyugat*, 1911/10, 955-957.

művészi fellendülésnek, melyet az angol Victorian-age-nek nevez”. (Poe amerikai-sága Babits szerint legfeljebb a már Elek által is említett logikai szigorúságban keresendő. Poe – mint írja – „éppoly kevésbé speciálisan amerikai, mint akár Longfellow; és megvallom, az egyetlen speciálisan amerikai lírikus, akit ismerek, Walt Whitman.”) Az angol és francia századvég a századelő (elsősorban német) romanticizmusával keveredik Poe és a vele rokon szerzők kapcsán (vö. „az angol művészetnek régi tendenciájával állunk szemben”). Olyannyira így van ez, hogy Babits egyenesen a késő-viktorianizmusból, illetve a preraffaelitizmusból („csodálatos szellemi fellendülés”-ből) vezeti le az amerikai-angol költő művészetét, „amely mindenestre Poe tehetségének is kertje és szülőágya volt.” A Poe-t a századvégre datáló retorikus konklúzió ellenére Babits pontos összefoglalását nyújtja Poe európai hatástörténetének, egyúttal kifejezi elégedetlenségét az eddigi magyar fordításokkal kapcsolatban – a sajátjait is beleértve, „talán az egy Lee Annácska kivételével.”¹⁶³ A „modern angol mozgalom” története – melynek Poe is részese – az élettől eltávolodás, majd (Wilde hedonizmusával) az élethez visszatérés története. Egy egészen új fejlődésnek nyit utat, „mely Kipling és Stevenson egészségesebb – trop sáin – művészetében virágzott.” (Valószínű, hogy Poe egy hasonló felosztásban csakis az „egészségtelenebb” oldalra kerülhet, bár ő Wilde-dal ellentétben sohasem vált igazán kegyvesztetté Babitsnál.)

Poe századelős magyarországi fogadtatástörténete számos kultusztörténeti mozzanatot tartalmaz, melyek Poe irodalmi szertartásrendje mellett a Babits- vagy Juhász Gyula kultuszhoz is adalékul szolgálnak. Szigethy László *A holló* keletkezéstörténetét fikciós formában elbeszélő kultusztörténeti novellája, vagy Reményi József „Edgar Allan Poe nyomán” című esszéje Poe apropóján a hazai kritikai mezőhöz intézett állásfoglalásokként értelmezhetők.¹⁶⁴ Szigethy a *Philosophy of Composition* fikciós párdarabjaként *A holló* megírásának pontos, (ál)dokumentatív körülményeiről számol be: „Mr. Poe, a költő, a Mirror [sic!] szerkesztőségéből hazafelé tartott. (...) Örökké működő agyának gondolatsorai megfogták, mint valami tőle független külső hatalom, megszállották.” A feszült alkotó elme legmélyebb folyamatainak ilyen szintű fürkészése – amellet, hogy (ál)naivitása és anekdotikussága folytán igen mulatságos olvasmány – a már Eleknél is jelen lévő *egyensúlyteremtő* szándékot jelzik Poe túlhangsúlyozott, hideg logikája ellenében. „Kezdték a sorok kialakulni benne. (...) Mintha csak hajléka lett volna a gondolatoknak, melyek önként sétáltak be az agyába és ott rendben, szépen sorakoztak.” A sorok, gondolatok „égi kegyelt”,

¹⁶³ A *Nyugat* 1909/13-as számában, közvetlenül Elek cikke után szerepel a 16-17. oldalon.

¹⁶⁴ Szigethy László: *A holló*, *Nyugat*, 1926/17, 375-378. Reményi József: *Edgar Allan Poe nyomán*, *Nyugat*, 1939/3, 175-181. Az alábbi idézetek – ahol nem jelölöm a forrást – szintén ebből a szövegből származnak.

angyali módon röppenek be a költő elméjébe, hogy ott munkába kezdjenek – majd másnap, hideg fejjel letisztuljanak és formát öntsenek. A kompozíció filozófiájának Szigethy általi „lefordítása” az isteni teremtőerő visszaadásának deifikáló gesztusa.

Reményi Juhász Gyula emlékének ajánlott Poe-bedekkerere („Edgar Allan Poe nyomán”, 1939) az amerikai Poe-kultusz kegyhelyeiről tudósít. A költő sírjához, otthonához, majd múzeumához elzarándokoló utazó – „sorsa kettősségére”, valamint a magyar viszonyokra történő folytonos utalásaival – voltaképpen Juhászhoz, a „végek költőjéhez” szól: „nekem is megvan a magam járma, ha nem is élek odahaza, s itt a yankee végeken, a Dél szélén, egyszerre olyan terhesnek éreztem sorsomat, olyan érthetetlennek, sőt nevetségesnek magyarul mesét szövő lelkemet...” „Siess, magyar író, dobj el minden ráncos szót, mikor a fekete fájdalom küszöbéhez közeledel.” Reményi utazójának képzeletét leginkább a „jelentéktelenségükben is jelentékeny valóságok” ragadják meg: „Lám, itt a költő koffere, amelyben kéziratait cipelte; itt sétabotja, amott az a kulcs, amelyet ruhájában találtak, amikor Baltimoreban meghalt. Itt az Allan-otthonból maradt székek, s egyéb bútorok. A falon komor olajfestmény, a James folyót sötét képzelettel ábrázoló kép; a legenda szerint Poe az alkotója.” A richmondi múzeum apró részletei szintén Juhász felé terelik a nosztalgikus lamentációt: „Gyula, ha egyszer szegedi otthonodat ilyen múzeummmá varázsolják, (...) akkor nyugodtan mondhatjuk, hogy az utókor nem feledkezett meg Rólad.”

Poe életművének jelentős része a korban hatályos irodalomfelfogás szerint *ponyvának* minősül, ezért a vele foglalkozóknak – így a *Nyugat*nak is – állást kell foglalniuk a ponyva ügyében. Az állásfoglalások részint apológiák, részint az alacsonyirodalom különféle műfajait (gótikus rémregény, detektív- vagy bűnügyi regény, kísértethistória, romantikus regény) elítélő vélemények. Az irodalom efféle nivellálásának kérdése a korábbiakhoz képest markánsabban vetül fel a *Nyugat*ban és mindvégig részét képezi a folyóirat szerzőit foglalkoztató kérdéskörnek. A ponyva mint probléma viszonylagos előtérbe kerülésének oka részint a *Nyugat* programjából adódik, a külhoni irodalmak meg- és újrathonosításának fokozott igényéből. „A *Nyugat* alapítói megint kinyitják az európai legyezőt. (...) Egész korok szakadnak ki a ködből.”¹⁶⁵ A nyitás azonban – csakúgy, mint a viktoriánus irodalom „felfedezésének” esetében – áttételes és bizonyos fókig anakronisztikus; részint a francia szimbolizmuson, részint a hazai irodalomrendszeren átszűrve jelenik meg. A korszak angol irodalmáról alkotott „képünk a magyar fordítások szűkebb ráamájában sokkal modernebb, mint

¹⁶⁵ Cs. Szabó László: Ossian Magyarhonban (Az angol líra magyarul. Történeti vázlat.), *Magyarok*, 1946/1, 55.

teljes angol képük.”¹⁶⁶ Poe hazai fogadtatásának legtermékenyebb, a *Nyugathoz* kapcsolódó stádiuma francia, elsősorban baudelaire-i hatásról árulkodik. A viktorianizmust megtestesítő Wilde-hoz hasonlóan elfedi a korszak többi *mystery*-íróját (H. H. Munro, Conan Doyle, G. K. Chesterton) éppúgy, mint a német romantikus elődöket.

A ponyvairodalom problematizálása másfelől nem irodalmi okokkal magyarázható; a kiadásban, a disztribúcióban végbemenő radikális technikai és pénzügyi változásokkal, valamint az irodalomfogyasztó társadalom általános modernizációjával. A ponyvairodalom kapitalizálódása időben egybeesik az olyan modern telekommunikációs eszközök és médiumok elterjedésével, mint a napilapok, a gramofon, vagy a film. „A modern nagyvárosi ponyva betörésével kezdődik az új korszak: a mai, leszűkült értelemben vett ponyvát az iparosodás teremtette meg.”¹⁶⁷ A szenzáció műfaja, a nagyvárosi ponyva (ahol a modern nagyváros szintén új médium, *közeg*) „nem irodalom-hordozó, hanem irodalom-helyettesítő” kifejezésforma (Nagypál István). Ugyanakkor elválaszthatatlan „a modern irodalom egyéb jelenségeitől” (Erényi Gusztáv), amire talán Poe a legtalálóbb példa.

A ponyva és a magas- vagy modern irodalom – definiálatlanságuk folytán – elválaszthatatlanul összekapcsolódnak a *Nyugatban*. Babits az *Ödipusz királyt* „nagyon is nyugodt és fölényesen kiszámított” *detektívdramaként* méltatja: „Az egész világirodalomban nincs jobb párhuzam erre, mint Poe-nak a detektívnovellái.”¹⁶⁸ A darab feszes zenei szerkesztése, építőművészete a hatás, a szenzáció szolgálatában áll – és bár *mystery*-ként működik, a misztérium a legkevésbé sem jellemzi: az író „nyugodt logikával, vaskapcsokkal építi fel a rémes hatásokat.” (Babits) A prózaíró Poe itteni, közvetett jellemzése ellentmond az Elek Artúr-féle lírikus Poe-képnek – mindamelllett összhangban áll Poe önértelmezésével. Elek és Babits – bár látszólag ellentétes hierarchiába állítják Poe kettős természetét – lényegében azonos, méltató hangon szólnak az „alkoholista nagymester” (Kürti Pál) írásművészetéről. A „Petőfi művészi fejlődéséről” értekező Szabó Dezső – mintegy oldalgépként – lesújtóan nyilatkozik a *Nyugat* katalizátor-íróival kapcsolatban: „A byronkodások, a Poe-, Baudelaire-, Wilde stb. féle szenzációs sarlatánok hatása alatt még mindig abban az együgyűen vak nézetben vagyunk, hogy a szenének rafináltan különbözőnek, rendkívülien betegnek kell lennie. Perverzitás és bűn az, mitől a burzsoá szem meredni akar.”¹⁶⁹ A Szabó Dezső-passzus mellett, hogy más, irreleváns síkra tereli a Poe önértelmezéséből kiinduló álláspontokat – egy a ponyvával, mint hatásvadász irodalommal

¹⁶⁶ Cs. Szabó i.m. 57.

¹⁶⁷ Nagypál István: *Ponyva és irodalom, Nyugat*, 1941/6, 448-454.

¹⁶⁸ Babits Mihály: *Ödipusz király, Nyugat*, 1911/19, 586-589.

¹⁶⁹ Szabó Dezső: *Petőfi művészi fejlődése, Nyugat*, 1912/19, 510-521, 513.

kapcsolatos álláspontot is magában foglal. A „rendkívüli beteg” és „refináltan különböző” szerzőket egy alacsonyabbrendű irodalmi szintre utalja vissza.

Az ellenérzések és óvatos állásfoglalások ellenére a misztikus és fantasztikus történetek iránti kereslet megkerülhetlenné teszi a ponyvairodalom kérdését. Tóth Árpád „Kisértethistóriák, misztikus elbeszélések” című cikke¹⁷⁰ kifejezetten üdvözli a Kner Izidor kiadásában megjelent két kötetet – a Bálint Aladár által szerkesztett magyar és a Balázs Béla által fordított külföldi misztikus történetekből válogató gyűjteményt –, melyek az igényes irodalmi ízlésnek „a silány újnómet gyártmányokkal” szembeni fellépését jelzik.¹⁷¹ A ponyva kortárs sikerének titka Tóth szerint irodalmon kívüli tényezőkben keresendő; az általános meneküléskényszerrel, vagy apátiával magyarázható. „Tán a szenvedő tömegek keserves menekülése ez a realitások véres borzalmi elől a fantasztikumok irreális, feledtető birodalmába, vagy éppen ellenkezőleg, azért nőtt meg oly hirtelen gyorsasággal a borzalmas történetek olvasóinak tábora, mert a szörnyűségekhez szokott lelkek már az irodalmi élvezetre is csak borzalom-ingerek hozzájárulásával fogékonyak?”¹⁷² Babits Karinthy fantasztikus novellái kapcsán megismétli Tóth Árpád ponyvaértelmezését: a fantasztikus novella „a világháború fantasztikus éveiben ismét divatba jött, ezúttal már nem mint magas irodalmi műfaj, hanem mint képzeletingerlő lektűr és tömegtáplálék.”¹⁷³ (Az itteni, a ponyvát szükségmegoldásként trivializáló megfogalmazások leginkább szerzőik és dokumentumértékük miatt érdemelhetnek figyelmet – nem szolgálnak perdöntő érvekkel a ponyva ügyében.) Balázs Béla az általa szerkesztett kötethez írott előszavában tagadja, hogy a háború „borzalomkonjunktúrája” (sic!) volna felelős az efféle történetek növekvő népszerűségéért. Azonban – mint írja – „minden jel arra mutat, hogy az alkalmi aktualitás mely ilyen kísértethistóriák kiadását magyarázhatja – nagyon is megvan. Hiszen csak körül kell néznünk a könyvpiacra. Nyilván nem ok nélkül van olyan nagy divatjuk.”¹⁷⁴ A misztikus történetek iránti igényen és az igényes válogatások feletti örömmön túl Tóth nem palástolja a magyar kötetrel kapcsolatos hiányérzetét, melyben Babits „Novella az emberi húsról és csontokról” című elbeszélése is szerepel: „A magyar íróknak, úgy látszik, még nem igen esik tehetségük ügyébe a borzongató történetek műfaja.” Balázs a műfaj magyar továbbélése kapcsán bizakodóbb hangot üt meg: „hiszem, hogy [a] jó és művészi kísértethistóriáknak

¹⁷⁰ Tóth Árpád: Kisértethistóriák, misztikus elbeszélések, *Nyugat*, 1918/2, 187-188.

¹⁷¹ *Éjféli Magyar írók misztikus novellái*. Kner Izidor kiadása, Gyoma, 1917; *Kisértethistóriák. Idegen írók novellái*. Kner Izidor kiadása, Gyoma, 1917. Az 1987-es közös reprint kiadás (Maecenas, Bp.) kiállítását és terjesztését tekintve – a kiadói szándék ellenére – a ponyvairodalom közegébe utalta vissza a két kötetet. Az idézet Balázs Béla előszavából származik.

¹⁷² Balázs i.m. uo.

¹⁷³ Babits Mihály: Könyvről könyvre. Karinthy és új novellái, *Nyugat*, 1933/8, 486-487.

¹⁷⁴ Balázs i.m. uo.

missziójuk van, kivált minálunk ahol a »magyar józanság« hideg levegőjében eddig nem igen tudtak megteremni.”

A ponyva és az irodalom közti viszony többeknél a novella – általában hanyatlásfolyamatként elbeszél – történetével kapcsolódik egybe. A Babits Poe-fordításkötetéről (*Groteszk és arabeszk*) értekező Kürti Pál egy a „klasszikus novellától az arabeszk-novelláig beállott bomlási processzus”-ra utal,¹⁷⁵ melynek a német romantikusokkal (Hoffmannal és főleg Eichendorffal, Brentanoval és Arnimmal) rokon Poe is részese. A klasszikus novella mellett kialakult arabeszkben – mely éppúgy melléktermék, mint a naturalista novella – a „régiek konstruáló fantáziáját (...) valami egységes hangulat és idegfantázia váltotta fel, csapongás egy szorosabban megfoghatatlan látomás körül, illó élmény, amely ugyan már nem a novella formai normájának, de korlátainak engedelmeskedik.” (Kürti) Schöpflin Aladár Conan Doyle-ról írott megemlékezésében¹⁷⁶ szintén a romantikusoktól indítja az irodalmi elbeszélés bizonyos formáinak bomlástörténetét, majd hasonló konklúzióhoz jut el: a detektív-regény műfaja előbb Poe-val önállósodott, később Doyle-lal „kulminált”, végül „az irodalmi kufárok kezére került.” „Ma már élete utolsó fázisát éli, hacsak valami eljövendő tehetség új, szerencsés invenciója fel nem támasztja.” Schöpflin szemlátomást aggódik a romantikából eredő műfaj – a félmúlt bomlásnak indult ponyvairodalmának – jövője felől.

A Kürtinél és Schöpflinnél érintett problematika tényleges kifejtésére Erényi Gusztáv és Nagypál István cikkeiben kerül sor; a fentieket is összefoglaló jellegük miatt az ő írásaik tekinthetők a *Nyugat* ponyvával kapcsolatos álláspontjának. Erényinek a detektívregényről írott kitűnő összefoglalója¹⁷⁷ – a középkor vásári népkönyveitől kiindulva a modern „kriminalista irodalmi hullámig” – a külföldi és hazai vonatkozásokat szem előtt tartó műfaji áttekintést nyújt. Romantikus regények, gótikus (rém)regények, bűnügyi regények – a *mystery* valamennyi válfaja – felsorolásra kerül; Erényi láthatóan a végletekig tágítja a műfaji kereteket. (Lesage, Schiller, Hoffmann mellett Scott, Poe, Eugene Sue és Dosztojevszkij neve szerepel; a hazai mezőnyből Jósika mellett „az átlagolvasó bűnügyi rejtelmek iránti vonzalmát kielégíteni [igyekvő]” Gaal Józsefet, Kuthy Lajost, Pálffy Albertet, Nagy Ignácot és Mailáth Jánost említi; de kitér a ponyvairodalom olyan klasszikusaira is, mint Nick Carter, Monsieur Lecocq, Arzin Lupin, vagy Sherlock Holmes. Az utóbbi csoportban – mintegy a ponyva *névleges* szerzősége utalva – a szerzők helyett a főszereplő karaktereket nevezi meg.)

¹⁷⁵ Kürti Pál: Poe: Groteszk és arabeszk, *Nyugat*, 1928/15, 208-209.

¹⁷⁶ Schöpflin Aladár: Conan Doyle halálára, *Nyugat*, 1930/15, 218-219.

¹⁷⁷ Erényi Gusztáv: Irodalmi műfajok. 2. A detektívregény, *Nyugat*, 1938/8, 111-114.

Erényi kimerítően tárgyalja a modern értelemben vett detektívregény létrejöttének társadalmi-technikai feltételeit, a modern bűn „rejtett különvilágát”. „Ez a műfaj nem lenne teljes az autónak, a repülőgépnél és az utolsó két évtized több más technikai csodájának feltalálása nélkül. Szükség volt a May Károly-féle tengerentúli exotikumra, a világháború kémvilágának, az internacionális bridzsszalonok, titkos kokaintanyák, a legprecízebben szervezett gangszter-alvilág különleges légkörének ismeretére is.” (uo.) A modern technika, az új telekommunikációs eszközök az elbeszélhető történetekre, valamint azok *sebességére* nézve új lehetőségeket kínálnak – a modern detektívregény például „felfokozottságában többé nem hasonlítható össze a régi szabású bűnügyi regények lóhátas vagy postakocsis üldözési ütemével”. (uo.) A cikket a *kinetikai* tényezőkön túl – a ponyva modern irodalommal való kapcsolatáról és „tudattalan rendeltetéséről” szóló felvetés zárja. Eszerint a detektívregény legsikerültebb formájában a naturalista irodalom „vérszegénységére” adott ösztönös válasz, melynek titkos rendeltetése, hogy „elhintse egy új irodalmi romanticizmus magvait”.

Nagypál cikke – „Ponyva és irodalom” – az irodalomfogyasztás társadalmi-technológiai feltételeinek megváltozását az olvasói lélektan szempontjával egészíti ki. A detektívregénynek, „mivel nem csupán az ösztönökre apellál, hanem agymunkát is színlel, (...) bizonyos szerzett jogai vannak a színvonalasabb olvasók között is.”¹⁷⁸ A „szerzett jogokkal” magyarázható a ponyva mint tucatáru, illetve a színvonalas detektívirodalom (mely maga is a ponyva egyik válfaja), vagy az irodalmi rangra emelkedett kalandregények (Haggard, Conrad) közti különbség. A *par excellence* ponyva, a „meztelen kaland” állandó sablonokkal dolgozó, az önmaga állította szabályrendszeren túl semmiféle irodalmiságot meg nem tűrő fantáziapótlék (vö. „a stílus a ponyvánál stílustörést jelent” – Nagypál). Irodalomhelyettesítő, sőt irodalomellenes forma, mely tartózkodik az irodalmi kérdésfelvetéstől, a tragikumtól – lévén egyetlen dolog mozgatja, az érdeklődés fenntartása.

A Nagypál-cikkre érkezett válaszok¹⁷⁹ a ponyva „majdnem közügy”-jellegét nyomatékosítják a *tömeg* és a *cselekmény* szempontjainak kiemelésével. Lovászy Márton az olvasó felszabadításáról és az író feladatáról szóló nagypáli konklúziót „a ködös és bizonytalan [jövöbeli] messzeségből” a mába utalja, programja a háború által kulturálisan elmaradott tömegek felemeléséről szól. A tömegek kulturálódásának szerinte a „kaland és a mese” az eszköze, ami alapvetően nem tartozik a „haladó irodalom” hatáskörébe. A

¹⁷⁸ Nagypál i.m. 450.

¹⁷⁹ Lovászy Márton: Ponyva és irodalom, *Nyugat*, 1941/7, 511-512; Nagy Zoltán: Ponyva és irodalom, *Nyugat*, 1941/8, 576-578. Nagypál, Lovászy és Nagy cikkeihez ld. Benyovszky Krisztián: „Hasznos szelentyű”? Ponyva és irodalom. Egy *Nyugat*-disputa és környéke, in Lóránd Zsófia (et al. szerk.): *Laikus olvasók? A nem-professionális olvasás értelmezési lehetőségei*, L'Harmattan, Bp., 2006, 256-269.

mesemondó szerep betöltésére képtelen „haladó irodalommal” kapcsolatos néhány ellenpélda azonban – Shakespeare, Balzac, Jókai, Mikszáth és Babits *Gólyakalifája* – „nemcsak az irodalomnak volt felejthetetlen emléke, de a közönségnek is”.¹⁸⁰ A „jó íróknak” így az ő nyomdokaikba lépve azt a történetzövést kell imitálniuk, ami pillanatnyilag a ponyvaírók privilégiuma.

Nagy Zoltán itt kapcsolódik a kérdéshez, az irodalmi szempontból mindeddig elhanyagolt cselekmény felől. Nagy Lovászi haladó és ponyvairodalomra épülő dichotómiáját viszi tovább, ám nem osztja a didaktikus ponyva feletti lelkesedését. A tanító-társadalomjobbító történetek helyett a „rosszul végződő” mesékre voksol, hiszen a tömegolvasó számára is egyértelmű, hogy az igazság az, hogy „a jó legtöbbször megkapja a maga büntetését és a rossz a maga jutalmát.”¹⁸¹ Szerinte az irodalom az öncélú ponyvával ellentétben a „világot” igyekszik kifejezni – ennek eszköze a cselekmény, melynek a valóságban kell gyökereznie. A kaland és a mese, legyen „akármilyen fantasztikus is, lenni kell benne *valaminek*, (...) amit Arany János *epikai hitelnek* nevez”.¹⁸² A ponyva-mesét az író meséje kell felváltsa – bár kétséges, hogy az olvasóközönség számára valóban pótolható-e az előbbi –, és „talán lesznek [olyanok], akik egy jó mese kedvéért még azt se bánják, ha az irodalom.”¹⁸³

*

Frivolitás és irodalomtörténet

A rémregény, a detektívregény, a rejtelmes-misztikus történetek, a *mystery* műfaját – talán az egy Poe-t leszámítva – hagyományosan a populáris irodalmi regiszterbe soroljuk. Az efféle degradálás a műfaj művelőit tekintve nem minden esetben indokolt, ahogy a századelő magyar kritikai mezején sem volt az. A *Nyugat* számára a félmúlt kvázi-ponyvairodalmának kanonikus hovatarozása még korántsem volt olyannyira egyértelmű, ahogy azt ma látjuk. (Gondoljunk csupán Karinthy *Így irtok ti-jének* – nem feltétlen reprezentatív, mindenesetre beszédes – külföldi próza-összeállítására, ahol a „moderneknak” mellett fele-fele arányban „ponyvaszerzőket” találunk.) Másfelől, a kiadói és terjesztési szempontból egyértelműen ponyvaként (magazinirodalomként, *yellow book*ként) tálalt *frivol* művek (Stokert és Wilde-ot

¹⁸⁰ Lovászy i.m. 512.

¹⁸¹ Nagy i.m. 578.

¹⁸² Nagy i.m. 577.

¹⁸³ Nagy i.m. uo.

is ideértve) később magasirodalmi státuszba emelkedhetnek, iskolai tananyaggá válhatnak.¹⁸⁴ A ponyva – amellet, hogy rajta keresztül az irodalmi szövegek prezentációjával és disztribúciójával kapcsolatos értékes belátásokra tehetünk szert – a hazai kritikátörténet adott korszakának (a századforduló és a *Nyugat* időszakának) fordítással, adaptációval kapcsolatos előfeltevéseire is új fényt vethet. A különféle szövegfordítások, valamint az általuk gerjesztett polémiák továbbá sajátos szempontokkal szolgálhatnak a szövegátdolgozás, vagy az irodalmi szöveg devalválódási folyamataival kapcsolatban. A két tevékenység – fordítás és adaptáció – a klasszikus nyugatos fordítások kapcsán szinte elválaszthatatlan; Wilde és Poe fordítói a korabeli színpadi és filmes adaptációk vehemenciájával alakítják át az eredetijüket.¹⁸⁵ A Wilde- és Poe-szövegek fordítása körüli viták közvetve a ponyva és a „haladó irodalom” viszonyáról – valamint a szellemesség, az ironia és a fantasztikum körüli kortárs vélekedésekről árulkodnak.

A korszak alapvetően ponyvaellenes írásai (Nagypál, Erényi, Lovászy, Nagy Zoltán, vagy Borbély Mihály¹⁸⁶ cikkei) – amellet, hogy kultúrmissziójuknak tekintik az olvasó felszabadítását a silány ponyva uralma alól – az „igényes” ponyva, illetve az irodalmi meseszöveg propagálásával egy olyan köztes mezőt vázolnak fel, amit ma a *midcult*, vagy a *camp* fogalmával jellemezhetnénk. A két fogalom itteni apropóját – a magas- és alacsonykulturális szférákra vonatkozó *heurisztikus perspektívájuk* mellett – az adja, hogy létüket többé-kevésbé éppen Wilde-nak és Poe-nak köszönhetik. Egy igen elnagyolt megközelítésben Wilde dandyzmusa – mint megélt attitűd – a *camp*nek felelne meg, Poe ironikus miszticizmusa pedig a *midcult*-nak. Szimbolikus kitüntettségüket az indokolja, hogy mindketten emblematikus alakjai az „egyetemes” magas- és alacsonykulturának, hogy azt a köztes kulturális teret képviselik, amivel a *Nyugat* idézett szerzői sem tudtak mit kezdeni.

¹⁸⁴ A Stoker-regény sajátos hazai fogadtatás- és fordítástörténetét Keresztesi József foglalta össze. (Keresztesi: Élőhalott szövegek (A magyar *Dracula*-fordítások történetéhez), *Déli Felhő*, 1998/1-2, 6-13.) A *Dracula* magyar fordítástörténete – az eredetét egyre szabadabban kezelő változatokkal, valamint a regény kiadáspolitikai marginalizálódásával – egyértelmű hanyatlástörténet. A folyamat a *Budapesti Hírlap* kortárs sorozatközlése, majd az 1925-ös Tar Ferenc-féle archaizáló fordítás után az 1985-ös Bartos Tibor-féle „magyarításban” tetőzött – itt vált pontatlan, önkényes változtatásokkal és kihagyásokkal élő, hatásvadász ponyvairodalom (a szó pejoratív értelmében). A Jókai Irodalmi Egyesület által 1989-1990-ben újranyomott 1925-ös kiadás némiképp ellensúlyozta az 1985-ös kiadásban véghezvitt szövegrombolást (a regény érdemi kanonizációját ez sem vívta ki). Stoker a *Dracula* megjelenése után írt esszéje (*The Censorship of Fiction*, 1908) érdekes adalékkal szolgál az (esetében pornográf) ponyvairodalom ostromozásához.

¹⁸⁵ A műfordítás hazai modernizációja – mint intramedialitás folyamat – ennyiben az intermedialitás fogalmaira is átültethető: a *fúzió*, a *transz-medializáció*, a *transzformáció*, valamint a médium „ontologikus egyediségének” fogalmaira. Ld. Jens Schröter i.m. 130 skk.

¹⁸⁶ Borbély Mihály: A ponyva, az író és az olvasó, in Bednancs Gábor – Bónus Tibor (szerk.): *Kulturális közegek. Médiumok a 20. század első felében Magyarországon*, Ráció Kiadó, Bp., 2005, 131-135 (*Társadalomtudomány*, 1942, 363-384).

A *midcult* azt a kulturális senkiföldjét jelöli, melyet – a magas- és a tömegkultúra terrénuma közt elhelyezkedve – egyikük sem tekint a magáénak.¹⁸⁷ A technikai sokszorosíthatóság, a média és az ideológia demokratizálódása, a kultúra termelésének és elosztásának radikális átalakulása együtt járt a populáris kultúra emancipációjával, a magaskultúra privilégiumai iránti igényének bejelentésével. Dwight Macdonald *Masscult and Midcult*-ja ezt a folyamatot követi nyomon. Tömegkultúra alatt a technikai reprodukálhatóságot követő, a piac törvényei által uralt populáris kultúrát, *midcult* alatt a kultúra demokratizálódásával együtt járó *kettős mozgást* érti. A magaskultúra intézményeinek a tömegigényekhez való idomulását – illetve az alacsonykultúra felemelkedését, kulturális igénybejelentését a „magas” státusra. A *midcult* nem semleges-leíró kategória: hol a felhígult magaskultúra, hol a pejoratívan értett átlagműveltség (*middle-brow*), hol pedig a művelt osztály giccskultúrájának (*kitsch*) a szinonimája. A háború utáni amerikai demokrácia kulturális közízlésének fokmérőjeként, a *midcult* a „legnagyszerűbb alkotások” utánzásával olyan vitatott értékű műveket hozott létre, mint *Az öreg halász és a tenger*, *Az ügynök halála*, vagy a *Meztelenek és holtak*.¹⁸⁸

Macdonald *high*-, *mid*- és *masscult* hármasságában Adorno eljárását követi: kora avantgárdjával, Jackson Pollockkal igazolja kánona „haladó” jellegét (Adornónál Schönberg töltött be hasonló igazoló szerepet).¹⁸⁹ Macdonald könyvének tárgya „nem a *masscult* holt tengere, hanem az apály vonalán zajló élet, ahol a magasabb és alacsonyabbrendű organismusok a túlélésért küzdenek.”¹⁹⁰ A *midcult* köztes jellege a kultúra „osztályalapú” felosztására épül, a tömegek és az „intellektuális elit” különmemű kultúrájára.¹⁹¹ (A műveltség ilyesfajta kettéválása a kultúra demokratizálódásának „aggasztó” tünete, ami a kulturális téveszmék elszaporodásával járt együtt a tizenkilencedik századtól kezdődően.) Macdonald számára a *midcult* – mivel mind a *high*, mind a *masscult* sajátosságaival rendelkezik – azzal

¹⁸⁷ Dwight Macdonald: *Masscult and Midcult*, in *Against the American Grain*, New York, Da Capo Press, 1983 (1962). A cikk eredetileg a *Partisan Review*-ban jelent meg, 1960-ban. A *midcult*hoz magyarul ld. Umberto Eco: A rossz ízlés struktúrája, in *A nyitott mű*, Gondolat, Bp., 1976, 201-270.

¹⁸⁸ Ld. Joseph Epstein: Dwight Macdonald: sunburned by ideas, *New Criterion*, November 2001 (Vol. 20 No. 3), <http://www.newcriterion.com/archive/20/nov01/jepstein.htm>

¹⁸⁹ A *highcult* Macdonald szerint, a teljesség igénye nélkül: Poe, Dickens (legjobbjai), Waugh, Chaplin, Picasso, Pollock, Cassavetes és a *New York Review of Books*; a *midcult*: Wells, Orwell és a *Reader's Digest*; a *masscult*: a rockzene, Dickens (legrosszabbjai), Cecil B. DeMille és a *Revised Standard Bible*. Ld. Waggish: Dwight Macdonald's „Masscult and Midcult” http://waggish.org/2003/12/dwight_macdonalds_masscult_and.html

¹⁹⁰ Macdonald: Preface, in *Against the American Grain*, ix. Macdonald tudatosan kerüli a *mass culture* kifejezést, a *masscult* szóösszevonással elvitatja tőle a „kultúrát”. Mint írja, a *masscult* „[n]em pusztán sikertelen művészet. Nem-művészet. Még csak nem is antiművészet.” (i.m. 4.) Sőt, „még az elvi lehetősége sem áll fenn, hogy kitűnő lehessen.” (uo.)

¹⁹¹ Macdonald *nem* társadalmi-gazdasági elvű kultúrafelosztása – bár bizonyos tekintetben emlékeztet rá – ellentmond Matthew Arnold kultúrafel fogásának. Arnold a jómódú, gazdagságra törekvő „filiszteusok” kulturálatlanságával a kultúrát állítja szembe. Ld. Arnold: *Sweetness and Light*, in J. Dover Wilson (szerk.): *Culture and Anarchy*, Cambridge Univ. Press, 1961, 43-71, 52.

fenyeget, hogy „elnyeli mindkét szülőjét.” (37) Köztessége azt jelenti, hogy látszólag eleget tesz a magaskultúra elvárásainak, miközben felhigítja azokat; másfelől – a magas sztenderdek vulgarizálásával – a tömegigényeknek tesz eleget (a könnyű fogyaszthatóságnak, a popularitásnak). Macdonald számára a köztes kulturális tér – a King James-féle Biblia „javított, hiteles kiadásának” mintájára – a magaskultúrát korrumpáló tér.

A midcult fogalma ugyanakkor Macdonald Poe iránti érdeklődésének és elfogultságának a szülötte. Macdonaldnak végtelenül imponált Poe gondolati szikársága, valamint a populáris kultúra iránti egyszerre lenéző – egyszerre stílus- és műfajalapító viszonyulása. (Poe kitüntettségét mi sem jelzi jobban, hogy állandó hivatkozási alap Macdonald számára – a szüleikhez írott legkorábbi leveleitől a „társadalomjobbító” esszéin át az általa szerkesztett 1965-ös Poe-versgyűjteményig.) Társadalmi izoláltságából fakadó Írói tartása, kompromisszumképtelensége szintén lenyűgözte Macdonaldot.¹⁹² Poe „saját idiomájának megfelelően alakította át a műfajait”¹⁹³ – a könyvismertetést, a hátborzongató romantikus mesét, a magazinokban publikált verset, a detektívtörténetet – és irodalomká változtatta a klisé, stílust adott a tömegcikknek. Macdonald Erle Stanley Gardner és Poe összehasonlításával érzékelteti a két szféra – a *mass* és a *highcult* – különeműségét: „a különbség (...) nem pusztán a popularitásban áll. Számos igen kitűnő dolog vált populárisá a *Tom Jones*-tól Chaplin filmjeiig (...) A különbség a Masscult korábban már említett sajátságaiában keresendő: a személytelenségében és a mértéket nélkülöző mivoltában, úgymint »a nézőközönségnek való tökéletes behódolásban.«”¹⁹⁴ Poe, aki szintén „pénzért írt”, különös erővel ültette át napi-aktuális zsurnaliszta formáit a saját személyiségének megfelelően – Gardnerre pedig – mint Macdonald megjegyzi – „egyszerűen lehetetlen elképzelnünk” neurotikusként. A „vérmérséklet és neurózis által izolált génusz” (Wreszin) teremt meg – szinte kikényszeríti – azt a köztes kulturális teret, amiről Macdonald beszél, még ha maga Poe a *highcult* panteonjába kerül is a felosztásban.

*

A camp olyan tárgyak és helyzetek gyűjtőfogalma, melyek popularitása „a közízlés sztenderdjei felől érthetetlen”.¹⁹⁵ A viktoriánus, eredetileg francia fogalom elválaszthatatlan a történetileg hozzátapadt szexuális, társadalmi nemi konnotációtól, és valamennyi értelmében

¹⁹² Ld. Stephen Rachman: Rosebud Graphic Classics: Edgar Allan Poe, No.1., *Edgar Allan Poe Review*, Spring 2002 (Vol. III No. 1), 73-76.

¹⁹³ Michael Wreszin: „Edgar Allan Poe? I Dig Him”, *Edgar Allan Poe Review*, Spring 2002 (Vol. III No. 1), 18-26.

¹⁹⁴ Macdonald i.m. 7.

¹⁹⁵ Joshua Glenn: Camp: An Introduction, <http://www.hermenaut.com/a28.shtml>

kulturálisan „elhibázott” tárgyat vagy cselekvést jelöl. (A camp elasztikus természete – részint a fogalmat újjáélesztő Susan Sontag-írás¹⁹⁶ óta – ellenáll bármiféle szigorú definíciónak és elválaszthatatlanul összefonódik a *kitsch*, a *cheese*, a *trash* ugyancsak obskúrus esztétikai képzeteivel.) A camp mint gyakorlat szükségképpen magába foglalja az *élvezet* és a *fenyegetés* mozzanatát; egyszerre szentimentális és halálosan komoly, egyszerre gyengéd és ironikus.¹⁹⁷ A camp fenyegetése – mint arra Sontag is rámutat – „új, komplexebb viszonyulást jelent a »komolysághoz«.”¹⁹⁸ Wilde *The Importance of Being Earnest*-je, ha tetszik, éppen erre a „komolytalanságra” utal, ami a *camp*-re kevésbé fogékony publikum, a játékából önmagukat kirekesztettek számára fenyegetőleg hat.¹⁹⁹

Sontag a „túlfinomultság összetéveszthetetlenül modern” szemléletmódjaként, „egyfajta esztéticizmusként” határozza meg a *camp*-et. Annak módjaként, „[a]hogy a világot esztétikai jelenségként értékeljük”, „nem szépsége, hanem csináltságának, stilizáltságának foka szerint.”²⁰⁰ A *camp*-stilizáltság nem pusztán tárgyak, vagy a művészet jellemzője – emberi magatartásformaként is értelmezhető, világlátásként, „a nem-az-ami szereteteként”.²⁰¹ A dolgok idézőjelbe tétele – Sontag legegyszerűbb példájával élve: ez nem lámpa, hanem „lámpa” – különös, *naiv* esztétikai minőséget teremt. (Sontag szerint a tiszta *camp* mindig *naiv*; a nem tiszta, tudatos *camp* viszont – túlzott reflektáltsága folytán – kevésbé kielégítő.) A *camp* szemléletmódját – és itt érkezik el Sontag érvmenete a populáris kultúrához – a nagykultúra *morális* szemléletmódjával szemben sajátosan *frivol* szemléletmód jellemzi. Moralitás és frivolitás összefüggésében minden eshetőség az utóbbi felé mutat: „Az ember komolyan veheti, ami frivol, s lehet frivol azzal, ami komoly.”²⁰²

A *camp* megélt jellege a dandyzmus Baudelaire által felismert kettős természetével rokon. Azzal a sajátos helyzettel, hogy „bennefoglaltatik és érdekeltségekkel bír a [társadalmi] képződményekben, amelyekkel szemben meghatározza önmagát.”²⁰³ A

¹⁹⁶ A campról, in Sontag: *A pusztulás képei*, Európa, Bp., é.n., 277-299.

¹⁹⁷ A Glenn által hozott példák segítenek megvilágítani a camp ellentmondásos természetét. A tömeggyártott nacionalista / religiózus kegytárgyak, szuvenírek – melyek magukban hordozzák a transzcendencia lehetőségét éppúgy, mint a szentimentális (sosemvolt) nosztalgiát – ugyanúgy campként értelmezhetők, mint egy Dolly Patron-imitátor, megtört-bámulatos *drag queen*. Az utóbbi nem összekeverendő a karaoke-bárban éneklő részeg kóristalánnyal, aki a *cheese*-t testesíti meg.

¹⁹⁸ Sontag i.m. 294.

¹⁹⁹ A Sontag-cikket tíz évvel megelőző Christopher Isherwood-regény, a *The World in the Evening* Wilde-hoz méltó aforizmában foglalja össze a camp komolyságát: „Nem mondhatsz campet olyasmire, amit ne vennél komolyan. Nem viccet csinálsz belőle, hanem *belőle* csinálsz viccet.” Idézi: Glenn i.m.

²⁰⁰ Sontag i.m. 277, 279.

²⁰¹ Sontag i.m. 282.

²⁰² Sontag i.m. 294. Ld. még: „az ember önmagát embervoltában csapja be, ha csak a nagykulturák stílusát becsüli, bármit gondol vagy érez is alattomban.” (uo.)

²⁰³ Neil Sammels: From Baudelaire to Bowie, in *Wilde Style. The Plays and Prose of Oscar Wilde*, Personal Education Limited, Essex, 2000, 118.

dandyzmus Wilde-dal ér a tetőfokára, aki egyszerre hűvös szemlélője és befektetője a viktoriánus társadalomnak, és a darabjaiban kritizált fogyasztói kultúrának. (1882-es amerikai felolvasóközösségén egyszerre pózolt dandyként és az esztétika professzoraként, miközben – sajátos árukapcsolással – segített eladni a Gilbert and Sullivan-féle *Patience* című szappanoperát.)²⁰⁴ A dandy Baudelaire, Brummel és Disraeli idején jobbra a társadalmi felkapaszkodás eszköze. Stílus, mely megfordítja a társadalmi-politikai viszonyokat, stílus, melyet az arisztokrácia majmol. „Wilde egy lépéssel továbbviszi a folyamatot: nem pusztán megfordítja ezt a viszonyrendszert, de le is rombolja. (...) Wilde nem követte Baudelaire-t és nem hirdette az ostromlót, de továbbra is erős arisztokrácia – a politikai és esztétikai hatalom letéteményese – iránti hűségét. Ehelyett egyszerre parodizálta és mutatott rá az arisztokratikus attitűdök fonákságára: stílusosan tagadta a születési jog és az anyagi kizsákmányolás által fenntartott társadalmi és politikai hierarchiát.”²⁰⁵ Wilde ugyanezzel a stílusos tagadással fordul a kultúra felé, és ugyanezt a tagadást teszik magukévá – akár akaratukon kívül – az őt adaptáló nyugatos szerzők. Hazai propagátorai számára Wilde egyszerre modern és „a modern bigottság első mártírja” (Sammels); egyszerre megfellebezhetetlen autoritás, mint Adynál, és „bizarr nappali komédiás”, mint a Wilde-ot patologizáló Szász Zoltán számára.²⁰⁶

Campról vagy *midcultról* beszélni a *Nyugat* kapcsán aligha anakronizmus – a lap szerzői hasonló kulturális és technológiai fenyegetést éltek meg, mint a „próféta” Wilde és a „misztikus” Poe kortársai, vagy a mai irodalomtudomány.²⁰⁷ Az Erényi és Nagypál által diagnosztizált ponyva ugyanakkor *parazitaként* viszonyul a hivatalos, „haladó irodalomhoz” – éppúgy, ahogy a *Nyugat*, kezdetben a normatív kultúra felől, azzal szemben határozta meg önmagát. (Lényeges különbség, hogy a *Nyugat* – a *camp*pel vagy a ponyvával ellentétben – maga is erősen kanonikus szándékkal lépett fel, illetve hogy külső kulturális instanciák iránymutatása alapján járt el önérvényesítése során.) A nyilvánosság fragmentálódásának

²⁰⁴ Ld. Richard Ellmann: *Oscar Wilde*, Penguin, London, 1988 (1987), 144.

²⁰⁵ Sammels i.m. 119-120.

²⁰⁶ Wilde kulturális jelentősége időközben messze túlnőtt a századelő irodalmi csetepatéin, modern történelmi celebritássá, populáris és politikai ikonná vált. Kanonikus alakjává lett mind a kulturális örökségiparnak, mind a popkultúrának. Sammels Wilde kulturális kettősségét filmes példákkal szemlélteti, Brian Gilbert „ellmanniánus” *Wilde-ját* (1997) Todd Haynes szubverzív *Velvet Goldmine*-jával (1998) veti össze. Perry Meisel külön monográfiát szentelt a populáris ikon Wilde rocktörténelmi fontosságának – ld. Meisel: *The Cowboy and the Dandy. Crossing Over from Romanticism to Rock and Roll*, Oxford Univ. Press, New York – Oxford, 1999.

²⁰⁷ A fentebb már hivatkozott Bednancs Gábor és Bónus Tibor szerkesztette *Kulturális közegek*-kötet előszava ennek a fenyegetettség-érzésnek ad hangot. Defenzív irodalomtudományi programja értelmében „[a]z irodalomtudománynak abban állhat a sajátlagos, a társtudományokkal össze nem téveszthető feladata, hogy minden, az irodalmat célzó kisajátítás, az irodalom mindenféle instrumentalizálása felett őröködjék.” (16) Az irodalom(tudomány) efféle defenziójával szemben próbálok érvelni a dolgozat zárófejezetében. Poe és Wilde érdemi, nyugatos fogadtatása egyidőben, az 1900-as évek végén megy végbe – egykorúsításukhoz ld. Babits Poe-t a századvégre datáló fent hivatkozott cikkét –, ami egybeesik a *camp* kifejezés első nyomtatott, francia nyelvű megjelenésével (1909).

krízise, annak felismerése, hogy a humanista írástudók immár nem uralják a véleményformálás és befogadás döntő fórumait, a *Nyugat* indulásakor már általánosan felismert állapot.²⁰⁸ Az írástudókra – az itt tárgyalt kulturális és mediális tényezők mellett – a húszas évektől az „országvesztés”, később a náciizmus árnyéka vetül.

Ugyanezen körülmények határozzák meg a ponyva hatásait társadalmi (nem irodalmi) kérdésként tárgyaló Borbély Mihály cikkét, aki a szórakoztató és tömegirodalmat az alkohol vagy a kábítószer „mákonyához” hasonlítja. Szükséges rossznak tartja, mely képes leszerelni a ponyvaolvasó alantasabb ösztöneit, aki ha „nem kapja meg a szokott és várt élményét: inni fog vagy a moziba megy”.²⁰⁹ A ponyva – amellet, hogy „tematikájánál fogva a fennálló rend irányába hat” és tagadhatatlanul „nagy villanások születtek” belőle – megérett a kiirtásra; kiirtani viszont „csak egy módon lehet, de így biztosan: ha megszüntetik társadalmi funkcióját.”²¹⁰ Ha a *Nyugat* nem is tudott zöld ágra jutni a ponyva ügyében – a *midculthoz* túl demokratikus, a *camphez* túl moralista volt –, álláspontja többnyire igen távol állt a „nem haladó” irodalommal szembeni hasonló indulattól.

²⁰⁸ A Benda-könyvre felelő 1928-as Babits-cikk – illetve az arra érkező válaszok – csupán összegzik az említett állapotot; a litográfia, az autotípus, a színes könyvmás, a dagerrotípus általi fenyegetés politikai fenyegetéssel egészül ki. Julien Benda: *Az írástudók árulása*, Fekete Sas Kiadó, 1997 (1927), Babits Mihály: *Az írástudók árulása*, *Nyugat*, 1928/18. Ld. továbbá Osvát Ernő és Szilasi Vilmos feleleteit Babits cikkére a *Nyugatban*.

²⁰⁹ Borbély i.m. 133.

²¹⁰ Borbély i.m. 134.

A ponyva társadalmi funkciójának megszüntetésére irányuló kísérletek a legkevésbé sem műfajspecifikusak. Represszív eljárásaik a már említett negligálástól a betiltásig, a trivializálástól a kulturális kirekesztésig terjedhetnek – és hasonló mintákat követnek a ponyvaregény, a képregény, vagy a műfajfilm esetében. A (populáris) műfajok története ugyan elbeszélhető a repressziók felől – ahol a különböző kifejezésformákat ért „külső” korlátozások adnák a történet vezérfonalát –, de elbeszélhető az *önkorlátozás* és *ön-revizió* történeteként is. Ez utóbbi jellemzi például az amerikai mainstream képregény nyolcvanas-kilencvenes évekbeli történetét. „Önkorlátozás” alatt itt elsősorban nem valamiféle elfojtást, öncenzúrát kell értenünk, hanem – paradox módon – egyfajta kiteljesedést, a konvenciók tisztázását és megkerülését, illetve új konvenciók létrejöttét. A korlátozás a műfaj továbblépését gátló külső és belső tényezőkre vonatkozik, mely együtt járhat a tradícióval szembeni újfajta (szabadabb, kötetlenebb) viszonyulással. Annak a felismerésével, hogy a rögzült-klasszikus műfaji elődök nem érinthetetlenek, hogy ugyanazok a szabályok érvényesek rájuk, mint a kurrens populáris művekre. (Az invencióelvű, kanonikus konvencióktól terheltebb „magaskultúrához” képest a populáris szférában mindezt hatványozottan befolyásolja a *copyright* működése. Ez egyfelől korlátokkal, másfelől – jogilag kodifikált keretek között – nagyobbfokú szabadsággal jár a *highcult* egymásra utaló „belső játékaikhoz” képest.) A műfajon belüli revíziós törekvés – amennyiben sikerül felülemelkednie önnön korlátain – hatással lehet a külső, represszív feltételeire. Segíthet azon mechanizmusok, általános ideológiai struktúrák megértésében, melyek a populáris kultúrát magát tekintik a kulturális elnyomás eszközének.²¹¹

²¹¹ Shusterman i.m. 270 skk, 275, 278. Itt és most nincs mód a „külső” represszív mechanizmusok (a demokratikus populizmus, a konformizmus Shusterman által kifejtett működésének) áttekintésére. Csupán utalásszinten, a médiumok és a tömegműfajok, közelebbről a revíziós szuperhős-képregény történetének összefüggésében kerülnek említésre.

Titkos történetek (Műfaji és kulturális tradíció a revíziós szuperhős-képregényben)

A mainstream képregény huszadik századi amerikai története jórészt a kifejezésforma külső és belső elfojtásának a története.²¹² A műfaj – különösen az ötvenes évektől – írott és íratlan szabályrendszerekhez alkalmazkodva élte túl saját történetét, önnön kifejezés- és témakörein belül maradva, mind inkább eltávolodva gyökereitől. Az amerikai *comics* ugyan születésétől fogva különböző *strip*-szindikátusok, külső és belső cenzúrahivatalok kommerciális és politikai gyámsága alatt állt – mégis a McCarthy-éra *Comics Code*-ja indította el az igazi önkorlátozását, mely harminc évig meghatározónak bizonyult a populáris képregény számára. Fredric Wertham *Seduction of the Innocent*-je (Az ártatlanok elcsábítása, 1954), majd a Wertham-könyv szenátusi vizsgálatával megalakuló „Comics Code Authority” cenzúrája nyomán először a korszak leginnovatívabb kiadója, az *EC Comics* zárta be kapuit. A hatvanas évektől létrejövő underground *comix*-mozgalom – mely a *Code*-ra történő válaszként és az *EC* szellemi örököseként értelmezhető – a mainstreamen *kívül* alakította ki a saját játékterét és történetét. A nyolcvanas évek alternatív képregénykultúrája – részint a *comix*, részint a *Code*-ot megelőző hagyomány örököseként – egy nyitottabb társadalmi-kulturális közegben nyerte vissza az amerikai képregény függetlenségét.

Az amerikai képregény külső-represszív történetét egy kevésbé nyomonkövethető, belső-*műfaji* hanyatlás- és kiteljesedés-történet is végigkíséri. A *comics* ebben a történetben saját műfaji szabályainak éppúgy foglya, mint a környező társadalmi-kulturális szabályrendszernek. A *punk*-mozgalom lettrista-szituacionista és dadaista gyökereit, közvetve a modern rockzene „archeológiáját” feltáró Greil Marcus szerint a modern társadalmak szórakoztató-unaloműző művészi kifejezésformáiban „a lehetséges összes szabadság

²¹² A *comic strips* és a *comic books* (azaz az illusztrált történetmesélés) represszív történetét a Jeet Heer – Kent Worcester szerkesztette *Arguing Comics. Literary Masters on a Popular Medium*-kötet előszava tekinti át (Univ. Press of Mississippi, Jackson, 2004). A tizenkilencedik század végi *penny dreadful*- és *dime novel*-ellenes filippikáktól Umberto Eco-ig tartó történetet számos jelentős munka jelzi – pro és kontra vélemények egyaránt. A teljesség igénye nélkül: Anthony Comstock: *Traps for the Young* (1884), Martin Sheridan: *Comics and Their Creators* (1942), Coulton Waugh: *The Comics* (1947), Gilbert Seldes: *The Great Audience* (1950), David Manning White – Bernard Rosenberg (szerk.): *Mass Culture: The Popular Arts in America* (1957), Stephen Becker: *Comic Art in America* (1959), Jules Feiffer: *The Great Comic Book Heroes* (1965), E. H. Gombrich: *Művészet és illúzió* (1960), Dick Lupoff – Don Thompson: *All in Color for a Dime* (1970), Russel Nye: *The Unembarrassed Muse* (1970), James Steranko: *History of Comics* (1970), Les Daniel: *Comix: A History of Comic Books in America* (1971), Judith O’Sullivan: *The Art of the Comic Strip* (1971). A New York-i entellektüelek (Clement Greenberg, Irving Howe, Delmore Schwartz, Robert Warshow, Harold Rosenberg) írásai éppúgy ide tartoznak, mint Manny Farber, Walter J. Ong, Marshall McLuhan, Leslie Fiedler, vagy Umberto Eco *comics*-tárgyú szövegei. A műfaj belső, képregényszerzők általi (gyakran képregényesített) reflexiójához ld.: Will Eisner: *Comics and Sequential Art* (1985), Scott McCloud: *Understanding Comics* (1993), uő.: *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form* (2000), Trina Robbins: *The Great Women Cartoonists* (2001), Art Spiegelman – Chip Kidd: *Jack Cole and Plactic Man: Forms Stretched to Their Limits* (2001).

potenciális tényét a téves szabadság fikciója váltotta fel.”²¹³ A szabadidő (*leisure*) a szórakozás (*entertainment*) idejévé változik, a tömegkultúra formái önálló érvényre tesznek szert. Elválnak a magas- és popkulturális formáktól, immár önnön szabályaiknak felelnek meg. A folyamat a végsőkéig izolált kifejezésformák/műfajok entropikus állapotával (kulturális „hőhalálával”) ér véget – a *comics* a nyolcvanas évek közepére ért el ebbe a stádiumba –, amikor is alternatív, ám továbbra is populáris formái *belülről* kezdik ki a monolitikus szórakoztató rendszert. A punk és az amerikai szuperhős-képregény esetében a „régikritikai premisszák azon a ponton törtek fel, amit senki nem látott előre: a tömegkultúra popkulturális szívében”.²¹⁴

Az amerikai szuperhős-képregény a nyolcvanas évek közepén – Marcussal szólva – addig soha nem hallott hangon szólalt meg. Olyan hangon, amely azidáig csupán az underground *comix* műfaján belül volt elképzelhető, vagy teljesen ismeretlen volt az amerikai populáris képregény számára.²¹⁵ Az ekkoriban kialakuló „új mainstream” a *DC* és *Marvel*-féle fővonal *fanzine*-jeiből, konferenciáiból (*cons*) és bolhapiacaiból (*marts*) jött létre; a *fandom*ból, a rajongói szubkultúrából.²¹⁶ A két nagy kiadó, a *DC* és a *Marvel* is közrejátszott a *comics* intézményes és műfaji megújulásában. A *Marvel* az egyik legsikeresebb sorozatát, az *X-Men*t alakította át még a hetvenes években (új hősök bevonásával, a történetek végtelen sorozatokká nyújtásával és a korábbiaknál nagyobb fokú pszichologizálással), a *DC* pedig megpróbált „rendet teremteni” a saját univerzumában. A rajongóorientált kiadás és terjesztés – végképp önmagába záródva – önnön műfajtörténetéből próbált megújulni, miközben elszakadt saját, represszív történetétől.

Az amerikai szuperhős-képregény nyolcvanas évek óta tartó válságkezelési megoldásait áttekintő Geoff Klock rejtély-archeológusként (*mystery archeologist*)²¹⁷ tekint magára. A szuperhős-képregényekkel foglalkozás egy olyan társadalomban, ahol a műfaj

²¹³ Marcus i.m. 51.

²¹⁴ Marcus i.m. 70.

²¹⁵ A terjesztésben bekövetkező országos változások – az újságárus-rendszer hanyatlása és a speciális *fan shop*ok létrejötte – szintén közrejátszottak a változásban. A kilencvenes évek közepére (mindmáig) ez utóbbiak bonyolítják az amerikai képregényforgalmazás kilencven százalékát. Ld. Roger Sabin: *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*, Phaidon Press, h.n., 2001, 157.

²¹⁶ Uo.

²¹⁷ Klock a kifejezést Warren Ellis és John Cassaday *Planetary*-jéből (1999) kölcsönzi – ld. alább. Geoff Klock: *How to Read Superhero Comics and Why*, Continuum, New York – London, 2002. Klocknak a revíziós képregényt áttekintő monográfiája – melyre az alábbiakban nagyban támaszkodom – főként Harold Bloom hatásiszony-elméletére (*Anxiety of Influence*, 1973), illetve a pszichoanalízis jungi és lacani belátásaira támaszkodik. Értelmezése szerint „valamennyi szuperhős-elbeszélés úgy viszonyul a saját konfliktuózus és kaotikus tradíciójához, ahogy az egó viszonyul a tudatalattihoz”. (5) Ezt a viszonyt azonban nem a jungi archetípusok, vagy a strukturális mitológia (Lévi-Strauss, Joseph Campbell) „már eleve ismert” feltevéseiként, hanem a „kontinuitás és diszkontinuitás közti dialektikaként” (10) képzelem el. Klock könyve a műfaj túlélési kódját kutatja, az *önmagát folyton megújító* szuperhős-képregényről szól.

létrejötté óta meghatározó kulturális szerepet tölt be, a múlt század *titkos történetével* való foglalkozással azonos – úgy, ahogy azt Marcus is érti. A szuperhős-képregény – a századforduló óta jelen lévő *comics* uralkodó válfajaként – a korai harmincas évek szülötte, a korabeli *pulp*-ból (rajzos, nagyvárosi, főleg detektívtörténetekből) nőtte ki magát. Klasszikus sorozatai – a *DC Comics Group* fémjelezte *Superman*, *Batman*, *Wonder Woman* és társaik – képezik a műfaj aranykorát; az ezüstkort a hatvanas évek új sorozatai – a *Marvel Spider-Manje*, az *Incredible Hulk*, az *X-Men* – képviselik. Ha egészen pontosan kívánjuk meghatározni a korszakhatárokat, akkor az aranykor 1938-tól, Superman színre lépésétől 1955-ig, az ezüstkort 1956-tól, a *The Flash* újraindulásától 1972-ig, a bronzkor 1973-tól (a *Spider-Man* Gwen Stacy-jének halálától) 1985-ig, a modern kor pedig 1986-tól, Frank Miller *The Dark Knight Returns*-étől datálható – Klock ez utóbbit (az ezüst- illetve bronzkort meghaladó stádiumot) a *revíziós* elnevezéssel illeti.²¹⁸

A *revíziós* „mozgalmat” Frank Miller *The Dark Knight Returns*-étől (1986) és Alan Moore *Watchmen*-jétől (1986) számíthatjuk, akik egyfajta új öntudatosságot hoztak a műfajba. Az öntudatosság elsősorban az önreflexióban, a műfajtörténeti utalásokban és az ősohöz fűződő hatásiszonyban mutatkozott meg – ehhez társult a *comics* felnőtt műfajjává válása, a fokozódó erőszakábrázolás, valamint a szex és a nemi szerepek taglalása. A nyolcvanas évekre stagnáló műfaj közhelyszerű-sablonos történeteit a szuperhős-magánmitológiák kreatív félre- és újraértelmezései váltották fel. A nyolcvanas évek közepére – a konkurencia piacelhódítására, illetve a képregény szórakoztatóipari értékvesztésére reagálva – először a *DC Comics* kísérlete meg a DC-univerzum cselekményvilágon belüli „rendbetételét”. A *Crisis on Infinite Earths* (1985) tizenkét részes sorozata igyekezett koherenssé tenni a több évtizede futó, többtucatnyi széria párhuzamos elbeszéléseit, visszamenőlegesen kigyomlálva az ellentmondásokat és a maga idejére anakronisztikussá vált aktualitásokat (megfelelő, történeten belüli magyarázattal szolgálva a kigyomláltak „meg sem történként” való elfogadtatásához). A szelekció egyúttal a műfaj új (idősebb) célközönségének tulajdonított felnőtt étosz jegyében zajlott. A kísérlet eredményeképpen „a *Crisis* végére a multiverzumot univerzummá redukálták.”²¹⁹ A kiadó igyekezete ugyan kétes eredménnyel járt, nem sikerült maradéktalanul tisztázni a képet, de előrevetítette a későbbiekben meghatározóvá váló stratégiát, a tradícióhoz történő visszanyúlást.

Frank Miller *The Dark Knight Returns*-e (1986) és Alan Moore *Watchmen*-e (1986) az első igazán *revíziós grafikus elbeszélések* (*graphic novels*), melyek a dolgok mélyére ásva, a

²¹⁸ Ld. a szuperhős-ügyekben igen tekintélyes *Wizard Magazine* 2001 januári számát.

²¹⁹ Klock 23.

műfaj alapvető szabályrendszerét teszik kérdésessé. Miller Batmané tisztos ötvenes egy leginkább a hidegháború végi (nem a harmincas évekbeli) New Yorkra emlékeztető Gotham Cityből (ahol Ronald Reagan az elnök), aki az elmúlt negyvenöt év Batman-mítoszát összegezve tér vissza visszavonultságából. A visszatérés mind képileg, mind a történet szintjén megújította a denevérember mítoszát – erőszak terén jócskán felülmúlva a korábbi változatokat. A műfaji tradíció és a hétköznapi politikai valóság elemei mellett Miller a képregényműfajt történetileg végigkísérő kritikával – különösen Wertham *Seduction of the Innocent*-jével – szembeni érveket is beépíti az elbeszélésébe. Wertham annak idején homoszexualitással vádolta a Batman-Robin kapcsolatot, amit Miller a Robin-karakter nőként való ábrázolásával terel „társadalmilag elfogadhatóbb” mederbe, tagadva, hogy e kapcsolatban jelen volna a (homo)szexualitás. „Igyekszik elhitetni az olvasóval, hogy sohasem volt [jelen].”²²⁰ Millernél inkább Batman és a Joker közt áll fenn kvázi-homoszexuális viszony, ami a hős és a gonosztevő alakjának összemosását erősítő mozzanat. Az efféle összemosás annak bizonyítéka, hogy az ezüstkör utáni hősök „morális vákuumban” űzik a bűnt.

Miller néhány korábban már létező, időközben háttérbe szorult szuperhős-konvencióra támaszkodik revíziós elbeszélésében: az erőszakkal és megfélemlítéssel élő hagyományra, valamint a bűnöző és a reakciós hős ambivalens viszonyára. A végtelenségig fokozott erőszakhoz – mely igen messze áll a korabeli mainstream *comics*ban megszokott csetepatéktól – jól illeszkedik Miller nyers, „szálkás” stílusa és (ugyanezen erőszak) részletekbe menő ábrázolása.²²¹ A *Dark Knight* csúcspontja, egy korszakos összecsapás – a Batman és a status quo bajnoka Superman közti leszámolás – politikai krédóként is értelmezhető. A reagani rendszer szolgálatába szegődött régi harcostársában csalódott Batman szavai a Joker imént idézett „vallomásra” emlékeztetnek, egyúttal Miller műfaj iránti keserű véleményének adnak hangot: „Megváltoztathattuk volna a világot... Most nézz ránk... Én politikai teherré lettem... te pedig... egy viccé.” Batman ebben az összecsapásban nyeri vissza – újkeletű, kiégett-cinikus *revíziós* karakterjegyei mellé – eredeti, lázadó, városi legenda-státuszát. Színlelt halálával ismét a visszavonulás mellett dönt, hogy denevérbarlangjában egy új generáció

²²⁰ Klock 34. A dolog ennél kissé bonyolultabb: Miller Robinja *igen fiatal*, serdülőkorú nő – ami újabb bonyodalmakkal járhat. Az idős Batmannel való kapcsolata mindenettől függetlenül valóban plátói.

²²¹ Miller Batmané előbb kiszúrja a Joker fél szemét, majd eltöri a nyakát – miközben Joker egy pengével többször hasbaszúrja és egy csalódott szerelmes szavaival dorgálja: „Igazán... nagyon csalódott vagyok édesem... Tökéletes volt... a pillanat... De nem volt... elég merszed... [hogyan megölj].”

felnevelésével folytassa a harcot „nem annyira a gonosztevők, mint inkább korábbi ábrázolásai és a tradíció ellen.”²²²

A Miller és Moore közti alapvető különbség Klock szerint szövegszerző szempontjaik különbségében keresendő: Miller az erőszak és a fasizmus képeire, Moore szövegszerű és irodalmi vonatkozásokra épít. Míg Miller a széttartó szuperhős-tradíciót – újfajta, erőszakos realizmusa jegyében – koherens egésszé igyekszik szervezni, addig Moore abban érdekelt, hogy minél szélesebb körű pastiche-t hozzon létre a műfaji hagyományból.²²³ Moore Millerhez hasonlóan tisztában van a műfaj történet megkerülhetetlenségével, ám – tudva, hogy az ilyesmi pusztán illúzió – meg sem próbálja egységes történetté alakítani a tradíciót. A *Watchmen* a hős-státusz kimondott megkérdőjelezésére épít – mind társadalmi, mind műfaji értelemben. Nyugdíjas hősök visszaemlékezéseivel, pszichológusi beszámolókkal, fiktív újságcikkekkel, tudományos értekezésekkel idegeníti el az olvasót a történetektől; Moore realizmusa ebben, és nem a Miller-féle „hiperreális” erőszakábrázolásban nyilvánul meg. A *Watchmen* illetlen, abszurd kérdéseket intéz a műfajhoz, mint például „vajon mi készíttet valakit arra, hogy jelmezt öltve kergesse a bűnt?”, vagy hogy „kinek van szüksége ekkora felszerelésre ahhoz, hogy szajhákat és zsebmetszőket hajkurásszon?”.²²⁴ Moore stratégiája nyilvánvalóan abban áll, hogy egy realiztikus, cinikus világba helyezve a szuperhős létjogosultsága megkérdőjeleződik, hogy a hősöknek „csak olyan világban van értelmük, ahol maszkos ellenfelek igazolják a fantáziájukat.”²²⁵ Az igazán zavarbaejtő kritika azonban csak itt kezdődik, az (általában testhezállós) kosztüm és a maszk szexuális fétisként való értelmezésekor.²²⁶ A *Watchmen* antihőse, Rorschach – a szuperhős-kosztüm szempontjából – rendhagyó módon kerül ábrázolásra. Az ő esetében Moore és a rajzoló Dave Gibbons a klasszikus detektívtörténet kellékeit (ballonkabát, puhakalap) egy Rorschach-tesztábrára hajazó maszkkal ötvözi. Rorschach egész kis filozófiát vall a maszk értelméről: „A létezés véletlenszerű. Nincsenek mintázatok, hacsak nem az, amit beleképzünk, miután sokáig bámultunk rá. Nincs értelem, hacsak nem az, amit mi választunk a hatás kedvéért.” (VI/26) Az utóbbi megjegyzést nehéz *nem* műfaji önreflexióként olvasni.

²²² Klock 48.

²²³ Klock 58-59.

²²⁴ Ld. Klock 63.

²²⁵ Klock 64.

²²⁶ Az elbizonytalanodás a képek szintjén is megjelenik: Moore hőseit különös melankólia lengi körül, ami távol áll Miller agresszív-magabiztos Batmanétól. Miller Todd McFarlane-nel közös *Spawn Batman*-e (Image Comics, 1994) még kevésbé melankolikus. A maszk fétisszerepe azonban itt is szerepel: „You’ve no need to conceal your identity here.” – mondja Alfred, a komornyik Batmannek a Denevérbarlangban. „Sometimes I’m more comfortable with the mask on.” – hangzik a válasz. (10)

A *Watchmen* további különlegessége a jelenetei közti rendhagyó kapcsolatokból következik. Moore előszeretettel rendel egymás mellé látszólag össze nem illő képeket, ahol az egyik dialogikus formában kommentálja (és teszi közvetett kritika tárgyává) a másikat, általában egy-egy sablonos akciójelenetet. A panelek közti kapcsolatokat a *párhuzamos montázs* uralja – hol egy TV talkshow-t vetít egy utcai csetepatéra, hol az utca emberének kommentárját fűzi össze egy klasszikus kalóz-képregény jeleneteivel. A hatás mindkét esetben a különböző szövegek ellenpontoszó/egymást kiegészítő jellegében nyilvánul meg. „A *Watchmen*re mindvégig jellemző az elhalasztott, máshol lévő jelentés, mely igen gyakran nincs is tisztában önnön relevanciájával.”²²⁷ A *comics*-műfajra igen kevésbé jellemző pillanatról-pillanatra történő váltások (képátmenetek), valamint az *analógiás* – egy-egy képelemet más-más kontextusban megismétlő – *beállítások* szintén hozzájárulnak a *Watchmen* hatásához.

A történet szintjén Moore képregénye főként a műfaji klisék megidézésével, majd szokatlan irányba terelésükkel operál. A *Watchmen* egy szuperhősökre vadászó (szuperhős-) sorozatgyilkos utáni nyomozás története; közvetve a társadalmi felelősségvállalásról és a hidegháború Amerikájáról szóló szatíra. (A cím egyszerre utal az emberfeletti emberek felelősségére – a *Who watches the Watchmen*-feliratot egy zavargás alkalmával festik fel egy falra –, valamint a robbanás pillanatában megállt hirosimai órák képeire.²²⁸) A történetbeli sorozatgyilkos első áldozata, a (*Peacemaker*re és *Nick Fury*-re hajazó) Comedian, a huszadik századi amerikai történelmet végigharcoló, kiégett-amorális zsoldos (utóbb „gyakorlatilag náci”-ként emlegetik). A Comedian „extranormális” ügynökként tevékenyen részt vett a második világháborútól Vietnámon át az 1980-as iráni túsdrámáig az összes nemzetközi (amerikai) fegyveres konfliktusban – miközben „látta a társadalom repedéseit és látta a maszkos emberkéket, akik megpróbálták összetartani... Látta a huszadik század igazi arcát és úgy döntött, reflexióvá lesz – paródiává.” (II/27) A szuperhősök egyszerre tanúi és alakítói a huszadik század *titkos történetének* – mind politikai, mind filozófiai értelemben. Übermensch-státusuk megfelelő rálátást (és kritikus pozíciót) biztosít a számukra az őket alkalmazó társadalommal szemben. A *Watchmen*ben többször szó esik az ún. „Keene Act”-ről, a kosztümös szuperhősök ellen hozott – fiktív – 1977-es törvényről, mely kimondja: „a vigilancia ismét illegálisnak minősül, ahogy az előtt is az volt, mielőtt a stratégiailag hasznos tehetségekhez igazították a törvényeket”. (IV/23) A rendőrség vigilantizmus miatti sztrájkja alkalmával kitörő zavargások után hozott Keene-törvény – amellet, hogy a *Watchmen*

²²⁷ Klock 67.

²²⁸ Az utóbbi szimbólum egyúttal az alkotó nélküli világra is utal – vö. „A clock without a craftsman.” (IV/28)

történetének szimbolikus sarokpontja – a *comics*-műfajt sújtó másik titkos történetre, az amerikai képregény represszív történetére hívja fel a figyelmet.

A Comedian halála ügyében nyomozó Rorschach (régivágású republikánus, a szélsőjobboldali *New Frontiersman* olvasója) rég kiábrándult az oltalmára szoruló áldozatok – klasszikus, *műfaji* – illúziójából. Naplóbejegyzései egyrészt felsőbbrendűség-tudatáról tanúskodnak, másrészt a hétköznapi emberekkel szembeni idegenségének adnak hangot: „A város veszettségtől haldoklik. A legtöbb, amit tehetek, hogy néha letörlöm a tajtékot a szájáról. (...) Magukra hagyom az emberi csótányokat...” (I/16) Rorschach fasizmusa rokon a Comedian, vagy a Miller által revideált Batman fasizmusával – alternatívája, superhős-ellenpárja a liberális (és „feltehetőleg meleg”) Nite Owl, illetve (a Shelley-féle „királyok királyára” utaló) milliárdos Ozymandias.²²⁹ A történet végén Ozymandias lepleződik le tettesként, aki – a végsőkig protektor superhős szerepével azonosulva – a tömeggyilkosságtól sem riad vissza a hidegháború vége és a világbéke érdekében. (Ozymandiast annak idején épp a Comedian ébresztette rá az igazi hivatására, arra, hogy a hétköznapi bűnök – „promiszkuitás, kábítószer, campus-felforgatás” [II/10] – üldözése helyett többre hivatott.) Moore satírikus távolságtartását mi sem jelzi jobban, mint hogy a történet tulajdonképpeni főgonosza – a patrióta-fasisztoid Comedian, vagy Rorschach helyett – a pacifista józan üzletember, Ozymandias. Az utóbbi, *kritikus* szerzői döntés összezseng a műfaj²³⁰ Doc Manhattan általi definíciójával: „barátságos középkorú férfiak[ról szól], akik szeretnek átöltözni”. (IV/14)

A revíziós superhős-elbeszélések második nemzedéke számára a Miller- és Moore-féle atmoszféra túl sötétnek bizonyul. Míg a *Dark Knight* vagy a *Watchmen* realizmusa még közelebb áll a műfaj *noir* gyökereihez, addig az utánuk következők – Kurt Busiek és Alex Ross *Marvels*-e (1994), valamint a Kurt Busiek – Brent E. Anderson-féle *Astro City* (1995) – a *comics* elveszett „gyermeki csodáit” igyekeznek visszaadni – természetesen korántsem felhőtlen módon.

²²⁹ Négyőjük – a *Captain Atom*ra emlékeztető Doctor Manhattan-nel, Captain Metropolis-szal és Silk Spectre-rel kiegészülve – alkotják az egykori Crimebusters-t, mely csapat a még korábbi Minutemen utóda. A *kontinuitás* a *Watchmen*re éppúgy jellemző, mint Moore későbbi vállalkozására, a *League of Extraordinary Gentlemen*-re.

²³⁰ Moore számos műfaj történeti kiszólással él a történet során. Ld. „Back in '39, before the real masked men showed up, super-hero comics were enormous. Guess their appeal wore off... I remember there was Super-Man, Flash-Man...” (III/25), „...the Superman exists, and he's American”, illetve: „we asked those costumed vigilantes remaining from the 1940's masked hero fad how they felt”. (IV/13) A negyvenes évek „múló szeszélyére” (kosztümös superhőseire) tett hasonló utalásokkal Moore sajátos – egyszerre nosztalgikus, egyszerre kritikus – kettős játékot folytat.

A *Marvels* az arany- és ezüstkor hőseinek cselekedeteit írja újra a történetek kisemberei, különösen a fotós Phil Seldon szemén keresztül, a negyvenes évektől kezdődően. Seldon a szuperhősök tetteiről tudósító *Marvels* című lap szerkesztője (utalás az 1939-ben alapított *Marvel Comics* kiadóra), melyben hősei „igaz cselekedeteit”, a *comics* történelmi pillanatait közli fotóriportokban (hasonlóan a *Spider-Man* Peter Parkerének eredeti foglalkozásához). A *Marvels* revíziója egyrészt a (Millerét nagyságrendekkel meghaladó) *hiperrealista ábrázolásban* rejlik, ami képes elhitetni az olvasóval, hogy így, és nem másként estek meg a (képregény)történelmi események. (A sorozat fotószerű beszámolót mellékel Captain America – ugyancsak képregénytörténelmi – mozdulatáról, Hitler kiütéséről, valamint fiktív filmhíradó-részleteket közöl Human Torch és a Sub-Mariner világháborús győzelmeiről.) A *Marvels* ugyanakkor – Alex Ross rajzai mellett – Sheldon monológjaival közvetíti a „köztünk jártak”-érzését: „Többé nem mi voltunk a játékosok. Megfigyelők voltunk. Vártunk valamire – anélkül, hogy tudtuk volna, mi az.” „Olyan volt, mintha a legendák istenei tértek volna vissza a Földre – legalábbis ha az ember az újságokban olvasott róluk.” Az emberek képtelenek beavatkozni a fejük fölött zajló eseményekbe, szerepük a „csodák” utáni újjáépítésre korlátozódik: „Zsörtölődtünk és mindannyian azt mondtuk, valamit tennünk kellene. De mit lehetett tenni? Mi tennivaló akadt az ember számára?” A *Marvels* második része az emberi beavatkozás lehetőségével foglalkozik – az emberek és a mutánsok közti konfliktussal; a harmadik a hatvanas évek fejleményeivel: a *Fantastic Four* és az *X-Men* fémjelezte időszakkal, illetve a *Silver Surfer*-féle Galactus inváziójával – közvetve a Marvel kiadó megújulásával.

A sorozat negyedik, befejező része Spider-Man partnerének, Gwen Stacynek a halálát meséli újra – eredetije egy 1973-as, valóban műfajtörténelmi darab –, melynek hatására Sheldon kiábrándul a hivatásából, felhagy a szuperhős-fotózással. Spider-Man képtelen megmenteni Gwent, holott „[e]z volt a *Marvels* dolga. Az ártatlanok megmentése. Ezért voltak köztünk.” Voltaképpen a műfaj *felnötté válása*, a Marvel kiadó „felőtt tragikumot” bemutató törekvése okozza a lány halálát. „Busiek visszatér a szuperhős-elbeszélések korábbi erejéhez, mégis a kiábrándultság látomásával végzi – még mielőtt Sheldon elkezdhetne írni valami olyasmit, mint a *Watchmen*.”²³¹

Az *Astro City* ezen a ponton indul – a félig tisztelgő, félig kiábrándult hangnál. Elbeszélő stratégiája látszólag a *Watchmen*éhoz hasonló: maga is fontos és jelentéktelen mozzanatokkal rendel egymás mellé (az utóbbiakat jóval hosszabb terjedelemben kifejtve),

²³¹ Klock i.m. 86.

illetve aránytalanul ábrázolja fő- és mellékszereplőit (amivel végképp eltávolodik a *Crisis on Infinite Earths* jelentős eseményekre koncentráló stratégiájától). Astro City hősei „hétköznapi” szuperhősök, akik mindennapi jócselekedeteik közben arról álmodoznak, milyen volna szabadon élni és élvezni a képességeiket. A bűn azonban visszahúzza e hősöket – „Nincs idő... Sosincs idő”-lamentál az első történet *Samaritanusa* – és örökös akcióra kényszeríti őket (ami, végső soron, megnyugvással tölti el a város szuperképességű lakóit). Busiek szatírája abban áll, hogy hétköznapi-monoton cselekvésként mutatja be a szuperhősök műfajilag felmagasztalt tetteit, amivel elemi módon kérdez rá a szuperhős-*comics* értelmére. Az *Astro City* másfelől a Miller és Moore előtti időt idézi vissza; a műfaj egy olyan elképzelt, alternatív állapotát, mely mentes maradt a *Dark Knight Returns*- és a *Watchmen*-képviselte realizmustól éppúgy, mint az őutána következő revíziós megoldásoktól. (Ehhez a stratégiához, a műfaj alternatív időbe menekítéséhez kapcsolódik a *Kingdom Come*-sorozat Mark Waidtól és Alex Rosstól [1996]. A *Kingdom Come* – ahelyett, hogy az *Astro City*hez hasonlóan a műfajt „káros módon” befolyásoló hatások előtti időhöz menekülne vissza –, túlmutat a jelen idején egy olyan alternatív közeljövő felé, melyet már a Miller-féle Batman utódai, a következő generációs erőszakos-amorális bűnüldözők és hősök uralnak.)

A Moore által 1999-ben elindított *America's Best Comics* a DC és a Marvel uralta piac revíziójára tett kísérletet. Sorozatai – a *League of Extraordinary Gentlemen*, a *Tom Strong*, a *Promethea*, a *Top Ten* és a *Tomorrow Stories* – részint az *Astro City* módszerével élnek, ám ezúttal nem a *Dark Knight*-ot és a *Watchment*, hanem magát a szuperhősök előtti időt, a műfaj gyökereit idézik vissza.

A *League of Extraordinary Gentlemen* a *comics* és a *pulp* tizenhét és tizenkilencedik századi irodalmi gyökereit hozza vissza egy olyan szuperhős-csapat képében, melynek tagjai (Haggard Allan Quatermainje, Stoker Mina Murray-e, Verne Némó kapitánya, Stevenson Dr. Jekyll és Mr. Hyde-ja, Wells Láthatatlan Embere) maguk is emblemikus (ponyva)irodalmi alakok.²³² A Szövetség – „egy kalóz, egy kábítószerfüggő és egy alakváltó”, valamint egy félvámpír özvegy és egy amorális bűnöző alkalmi társulása – hivatott megmenteni a végveszélybe jutott brit világbirodalmat, mely ezúttal a *speampunk* hibrid-anakronisztikus műfaji köntösében kerül bemutatásra. Moore és a rajzoló Kevin O'Neill Albionja a „sosemvolt birodalom” iránti nosztalgiára épít – egy *mai* metropolisz viktoriánus-

²³² A tömegkultúra kialakulásának idejéből származó figurák egyazon fikciós térben szerepeltetése Klock szerint olyasmí, mintha Dr. Frankenstein elrabolná a *Little Women* egyik főszereplőjét, majd Sherlock Holmes és Hercule Poirot nyomozna az ügyben. (101) A *League of Extraordinary Gentlemen* minden iróniától mentes, Stephen Norrington-féle filmváltozata (2003) furcsamód igen szemérmesen kezeli az eredetijét, átlagos *blockbusterré* alakítja a Moore-féle ironikus-politikus stílusparódiát.

industrialista, gőzgépek és gázlámpák uralta karikatúrájára. „Őfelsége birodalmát” ezúttal nem kisebb veszély fenyegeti, mint Conan Doyle James Moriarty-je és egy kínai ópium-hadúr közti leszámolás, vagy H. G. Wells marsbéli tripodjainak inváziója.

A *League* a címadó csapat tagjainak *kameói* mellett²³³ számos egyéb utalással él. Poe Auguste Dupin-je vezeti (közvetlenül a *Rue Morgue* mellett) Miss Murrayéket Hyde nyomára, akinek legújabb áldozata Anna Coupeau, *alias* Nana. Az ismeretlen megbízó előbb az „alig néhány éve” eltűnt Sherlock Holmes fivére, Mycroft – utóbb kiderül, a Mr. M. szignó éppen Holmes ösellenségét, Moriarty-t takarja. A kolonialista rend ellen lázadó Némó „kollégaként” utal Roburra és Mors kapitányra stb. – voltaképpen a történet valamennyi szereplője létező irodalmi alak. A *League* főszövegének járulékos részei, valamint a (szintén Moore által írt) mellékletek ugyanezt az intertextuális koncepciót erősítik – a száz évvel korábbi publicisztikai nyelvre való rájátszással együtt. A kötetek copyright-oldala „a világhírű northamptonshire-i csalogány” Moore és a „tuppenny-i Tintorettó” O’Neill megjelölése mellett az „Isten óvja a Királynőt” obligát fordulatával zárul, a szerkesztő előszava pedig a „fiú olvasóközönség” épülésére szolgáló megjegyzésekkel: „először is, a nők mindig bajjal járnak. Másodszor, a kínaiak briliáns elmék, de gonoszak. Végül, a laudánium, módjával fogyasztva jót tesz a látásnak és segít megelőzni a vesekövet.”²³⁴ A karakterek szintén emblematikusak: O’Neill a klasszikus, Sidney Paget által a *Strand Magazine*-ben illusztrált Sherlock Holmes-történetek (1891-1893) karaktereit imitálja, karikírozza. (Eljárása a klasszikus szövegillusztrációk adaptációs „kényszermechanizmusára” mutat rá; arra a kérdésre, hogy bizonyos ismert illusztrációk mennyiben kötődnek a szövegükhöz, hogy olvasható-e a *Salomé* Beardsley, vagy az *Alice* Tenniel illusztrációi nélkül.) A történelmi játék – az idézeteken, a nyelvi imitáción és a képi-nyelvi stílusparódián túl – a történet szintjén is megmutatkozik. Moore utal a Szövetség egy meg nem nevezett (fiktív) tizennyolcadik századi előképére, amivel nem csupán a csapatközpontú superhős-alműfaj áthagyományozódására mutat rá, hanem arra is, hogy a *League* „kinevetteti az uralkodó magas-alacsony-kultúra

²³³ A két kötet legtöbb utalása Stoker Mina Harkerére vonatkozik: „valami rettenetes dolog történt vele tavaly – mondja róla Quatermain –, de nem beszél róla. Elvált a férjétől... (...) Most pedig abban az istenverte [*bloody*] sáljában búslakodik...” (III/9) Miss Murray válasza szintén sokat sejtető: „Mr. Quatermain, ön nem igazán ismer sem engem, sem a történetem (...) fogalma sincs az álmaimról. A pusztá rémálmok nagy megnyugvást jelentenek a számomra, uram.” (IV/5) „Tud róla bármit is? Azelőtt házas volt, nemde? – kérdi Quatermain Némótól – „Azt hiszem, igen. Úgy tudom, egy szerencsétlen és szemlátomást balvégzetű férfúval, bizonyos Harkerrel. Volt valami botrány, ami azután az önök egyik angol válaszához vezetett...” (V/16)

²³⁴ A két kötet referenciáihoz ld. Jess Nevins: *Heroes & Monsters: The Unofficial Companion to the League of Extraordinary Gentlemen*, MonkeyBrain Books, h.n., 2003. Jess Nevins – Alan Moore: *A Blazing World: The Unofficial Companion to the Second League of Extraordinary Gentlemen*, MonkeyBrain Books, h.n., 2004. Valamint: Jess Nevins: *The Encyclopedia of Fantastic Victoriana*, MonkeyBrain Books, h.n., 2005.

szembeállítást, eszünkbe juttatva, hogy az e századi magaskultúra az előző popkultúrája volt.”²³⁵

A *Tom Strong* az olvasó lelkéért folytatott küzdelem kísérleti darabja: a műfajt hagyományosan átható fasisztoid ideológia és a hőssel azonosuló olvasó kettős hatására, illetve az utóbbi meghasonlására épít. Az olvasói szkepszisre és intelligenciára alapozó stratégia nem ritka a műfaj történetében – a provokáció itteni mértéke viszont az. (Moore egy korábbi sorozata, a *Miracleman* ugyancsak az olvasói teherbírással játszott – azzal, hogy az áltudományos magyarázatokon edződött befogadó mennyit képes lenyelni zokszó nélkül a kvázi-tudományos okfejtésekből.) A *Tom Strong* ereje a korai *comics* bájos naivitására való rájátszásból adódik; a szuperhős-család idejétmúlt toposzának felmelegítéséből (melyből Tom felesége és lánya mellett nem hiányozhat a „jó robot” és a beszélő majom sem), valamint a dialógusok együgyűségéből („Csak az *élet* az, ami értelmet ad a csillagoknak és a világoknak, édesem. Az élet... vagy valami nagyon hasonló.” – mondja Tom a második epizód végén). A témák szintén a *comics* „legmélyebb” pillanatait idézik; Tom földöntúli aztékokkal és „szvasztika lányokkal” küzd, idő-oda röpköd az időben, és állandó optimistaként veszi a legvégletesebb akadályokat. A hangnem és a rajzok stílusa (a *League of Extraordinary Gentlemen*től sem idegen) „kisfiús” történeteket idézi, miközben olyan kérdéseket feszeget – látszólag öntudatlanul –, mint az antiszemitizmus és a fasizmus. Tom ezekre adott jóhiszemű válasza a törvénytelen náci fiának adott blőd válaszában – a *comics* domináns-amerikanizált eszmeiségének kritikájában – merül ki: „szeretném ha tudnád, létezik egy jobb *gondolkodásmód*. Egy jobb *életmód*”.

A *Promethea* „radikális stilisztikai kísérletezésével és innovatív történetmesélési technikáival” igyekszik enyhíteni az első revíziós hullám pesszimizmusán, egyúttal megteremti a műfaj első igazán nőies, „szilikonmentes” hőshőjét.²³⁶ A sorozat mottója – „Ha nem létezett volna, ki kellett volna találjuk” – részint az általa betöltött műfaji ürre utal, részint egy korábban már létező „irodalmi szuperhős” elveszett hagyományára. A sorozat első füzetéhez csatolt esszé – „A *Promethea*-rejtvény” – egy fiktív irodalmi folklórhagyományra utal, mely a tizennyolcadik századi új-angliai költőtől, Charlton Sennettől ered (aki „valószínűleg” Shakespeare-től kölcsönözte a karaktert). *Promethea* irodalmi mítosza olyan szövegeken keresztül vezet el a máig, mint Margaret Taylor Case *Little Margie in Misty*

²³⁵ Klock 102. A *League* egy évszázaddal korábbi elődjének tagjai: Dr. Christopher Syn (a Russell Thorndike-féle *Doctor Syn*-regények [1915-1944] hőse), Mr. és Mrs. Percy Blakeney (Orczy bárónő *Vörös Pimpernel*éből [1905]), Swift Lemuel Gulliverje (1726), Nathanael Bumppo (J. F. Cooper *Bőrhárisnya*-történeteinek [1827-1841] hőse), valamint Frances „Fanny” Hill (John Cleland azonos című erotikus regényéből [*Fanny Hill*, 1749]).

²³⁶ Ld. Klock 111-114.

Magic Land (1901-1920) című *comic strip*-e – vagy az *Astonishing Stories* pulpmagazinban közölt *Warrior Queen of Hy Brasil* (1924) – egészen a Mooréval azonos című képregénysorozatig 1946-ból. Promethea története – Moore filológusi ambícióival összhangban, ami a *League* mellett a jó tíz évvel korábbi *From Hell*ben mutatkozik meg leginkább – a ponyva- és klasszikus irodalmi bűvópatakok természetéről szól. Főhőse, a Promethea-mítoszból szakdolgozó lány – egy az ötödik századba visszanyúló, generációról-generációra öröklődő küldetés aktuális inkarnációjaként – maga válik Prometheává, a „képzelt szent ragyogásával”. (II/19) A *Promethea* allegóriája szó szerint a költői képzet legködösebb tájaira vezeti az olvasót; a sorozat harmadik része a Promethea-mítosz genezisébe, a *Misty Magic Land*-be tett utazás – egyszerre utal Margaret Taylor *strips*orozatára, Sennett *A Faerie Romance*-ére és a *Szentivánéji álmra*.

A *Top Ten* egy szuperhősök lakta nagyváros szuperhős-rendőrsztagát viszi színre. A provokáció itt az olvasók által az unalomig ismert műfaji klisék fáradt ismételéséből, valamint a szuperhősök hihetetlen mértékű elszaporodásából adódik (lényegében mindenki az). A történet Neopoliszban játszódik, melyet „a háború után” – a szuperhős-populáció ösellenfeivel – náccal és örült tudósokkal terveztettek; ahol a városba érkező vonatról leszálló szuperhősöket szuperhősök fogadják a peronon („Van itt valaki, akit úgy hívnak, hogy ’Bronzember’? ’Bronzembert’ keresem.”) és szuperhős-rendőrök nyomoznak a szuperképességű lakosság szupergonoszokkal kapcsolatos bejelentései ügyében. A város faji problémái a robotok – az ún. „ferro-amerikaiak” – és a „szimpla” szuperhősök közt bonyolódnak, a lakosság hipertoleráns vallási kérdésekben (a buddhizmus és az ördögimádás jól megférnek egymás mellett), és a leghétköznapibb graffitik és a hirdetések sem feltétlen túloznak („Gigantikus szerszámomért [*man-thing*] hív: 555-3281” „Itt az idő a ruhaváltásra? Ugorjon be a Telefonfülkébe!”²³⁷). A *Top Ten* revíziós stratégiája – az *Astro City*éhez igen hasonló módon – a műfajilag ismerős elemek hétköznapi ismerősségre való visszavezetésében áll. Hatása a műfaji ortodoxia felől blaszfém elemek és a néhol valóban megindító jelenetek közti feszültségből származik.

A címében és kiállításában (antológia) a hőskor sci-fi és *comics*-magazinjait idéző *Tomorrow Stories* a szuperhős- és a detektívműfaj mára elfeledett közös gyökereire mutat rá.²³⁸ A sorozat által felvonultatott toposzok – a maszkos detektívtől (*Greyshirt*) a csodagyereken (*Jack B. Quick*) át a végzet ledér asszonyáig (*Cobweb*) – sajátos

²³⁷ Az előbbi felirat Stan Lee és Roy Thomas klasszikusára (*The Man-Thing*, 1974) utal, az utóbbi a *Superman*ből ismerős klisére – a szuperhős villámgyors ruhaváltására.

²³⁸ Úgy, ahogy a *League of Extraordinary Gentlemen* a szuperhős-*comics*, a *mystery* és a *penny dreadful* (a filléres rémregény) közti analógiára utal.

átértelmezésen mennek keresztül Moore-nál. A szokványos csodagyerek-történetként induló *Jack B. Quick* – az *Astro City* és a *Top Ten* alapötletéhez hasonló módon – egy olyan közösségbe vezeti el az olvasót, ahol mindenki tisztában van a kvantumfizika és a relativitáselmélet tételeivel és senki sem lepődik meg az ugyanezen tételeket sorra megdöntő kísérletektől. A *Greyshirt*-történetek látszólag a *crimefighter*-műfaj „naiv idejébe” repítenek vissza, ahol (mint Conan Doyle-nál, vagy a Will Eisner-féle *The Spirit* esetében) a rabló-pandúr viszonyt sajátos sportszerűség jellemzi. A harmincas évekkel való párhuzam csupán látszólagos: a leginkább a külsőségekben megnyilvánuló naivitást Moore anakronisztikus párbeszédei ellenpontozzák, hogy végül a *Greyshirt* első füzetének legutolsó képkockáján feltűnő futurisztikus rendőrautó igazolja az olvasó gyanúját: ismét a „sosemvolt múltban” járunk. A *Cobweb* hősnője, Laurel Lakeland a negyvenes éveket idéző hajviseletével, dominó-maszkjával és áttetsző lila hálóingével részint az aranykor szuperhős-nőideálját testesíti meg, részint az ezüstkor utáni szabados hősöket. Társával, Clarice-szel – feltételezett szeretőjével – Batman Denevérbarlangjához hasonló rejtekhelyen szövik világmegmentő terveiket, ahol a falakat *batarangok* helyett vibrátorok díszítik. (*Cobweb*, promiszkuitására jellemző módon, egy rövid kameó erejéig *Greyshirt*-tel is kacérkodik.) A *Cobweb*-történetek – az erotikus felhangokon túl – stílusukban is rendhagyóak. A rajzoló Melinda Gebbie gyakran él stílusváltásokkal: hol tizenkilencedik századi rézkarcokból összeállított szürrealista kollázssal, hol a hatvanas éveket idéző *comix*-imitációval.

A fentiek tétje leginkább az amerikai képregényipar – a hollywoodi stúdiókontrollhoz mérhető – 1954-es önszabályozó *Comics Code*-ja felől érthető meg.²³⁹ A *Comics Magazine Association of America Inc.* által lefektetett irányelvek betartásáért a *Code Authority* testülete felelt, élén a *code administratorral*, aki – a Shakespeare-korabeli *Master of Revels*-hez hasonló funkcionáriusként – pecséttel hitelesítette a kiadásra érdemesnek ítélt oldalakat. Ha végigkövetjük a *Code* pontjait,²⁴⁰ a Miller és Moore-féle első revíziós hullám a vele

²³⁹ Magyarul ld. Rubovszky Kálmán (szerk.): *A képregény*, Gondolat, Bp., 1989, 103 skk. A főszövegben szereplő idézetek az itteni fordításból származnak.

²⁴⁰ Az idézet a *Code General Standards B*-részéből származik: „1. No comic magazine shall use the word horror or terror in its title. These words may be used judiciously in the body of the magazine. 2. All scenes of horror, excessive bloodshed, gory or gruesome crimes, depravity, lust, sadism, masochism shall not be permitted. 3. All lurid, unsavory, gruesome illustrations shall be eliminated. 4. Inclusion of stories dealing with evil shall be used or shall be published only where the intent is to illustrate a moral issue and in no case shall evil be presented alluringly nor so as to injure the sensibilities of the reader. 5. Scenes dealing with, or instruments associated with walking dead, or torture shall not be used. Vampires, ghouls and werewolves shall be permitted to be used when handled in the classic tradition such as Frankenstein, Dracula and other high calibre literary works written by Edgar Allen [sic] Poe, Saki (H. H. Munro), Conan Doyle and other respected authors whose works are read in schools throughout the world. 6. Narcotics or drug addiction shall not be presented except as a vicious habit.” in

szembeni lázadás, a Kód drasztikus eltörlésének gesztusaként értelmezhető – míg az utánuk jövők egyáltalán nem törődnek a restrikciónkkal. Néhány kiragadott példa a *Code* szövegéből: „Túlzott erőszakot bemutató jelenetek alkalmazása tilos” – a nyolcvanas-kilencvenes évek *Batman*-e, *Spawn*-ja, *Hellspawn*-ja, a *Sin City* és társaik soha nem látott erőszakot visznek színre. „A jónak mindig győznie kell a rossz fölött, és a bűnözőnek meg kell kapnia a büntetését” – a *Watchmen*nel, a Kód morálja ellen intézett támadással veszti értelmét. „Vámpirokat és hullaevő démonokat is csak akkor [szabad ábrázolni], ha *Frankenstein*, *Dracula* vagy más rangos irodalmi művek (például Edgar Allen [sic!] Poe, Saki (H. H. Munro), Conan Doyle) történeteiről van szó” – a *League of Extraordinary Gentlemen* önkéntelenül is eleget tesz a cikkelynek, másfelől alapos „vandalizmusnak”²⁴¹ veti alá az említett rangos irodalmi műveket. „Narkotikumot és kábítószeret nem szabad mutatni” – az *Authority* hősei keménydrogfogyasztók (a sorozat ennyiben a *Tom Strong* provokatív vonalát követi). „A nőket valóságúen kell ábrázolni, de nem szabad semmilyen testi érdemet túlzottan hangsúlyozni” – a *Promethea* hősnője elsőként tartja be e pontot a revíziós stratégiák egyikeként. „Szexuális perverziók vagy ezekre való célzások szigorúan tilosak” – a *Powers* superhősei perverz fantáziájuk rabjai (általánosan ellentmond e pontnak a maszk fétisjellege, illetve a hősök szinte kivétel nélküli szexuális diszfunkciója).

A revíziós superhős-narratíva Grant Morrison *Justice League of America*-jában (1996) és az azt követő sorozatokban talál leginkább önmagára. Az eddigi revíziós kísérletek – a *Crisis on Infinite Earths*-től kezdődően – megpróbáltak rendet teremteni a maguk univerzumaiban, történeteiket igyekeztek konzekvens diegetikus keretben tálalni. A *League* ezzel szemben a káoszt emeli szövegszervező elvévé, ennyiben plauzibilisebb, mint a legtöbb koherens cselekményvilággal rendelkező hasonló történet.²⁴² (Az eljárás kulcsát a Key nevű főgonosz terve példázza a *JLA*-ból. Key ismeri a műfaji szabályokat, tudja, hogy a konvenció szerint nem győzhet, ezért „pszichovírussal” fertőzi meg a League tagjait, akik hallucinációik csapdájában folytatják a küzdelmet – ahol akár legyőzik Key-t, akár nem, ő a „valóságban” érintetlen marad. Az írói felelősség terhét Morrison a karakterekre ruházza át, ami példátlan a

Diana Schutz – Charles Brownstein (szerk.): *Eisner / Miller. A One-On-One Interview Conducted by Charles Brownstein*, Dark Horse Books, 2005, 118.

²⁴¹ A kifejezés Alan Sinfield *kratív vandalizmus* fogalmára utal – ld. Sinfield: *Theaters of War. Shakespeare and the Vandals*, in *Faultlines: Cultural Materialism and the Politics of Dissident Reading*, Oxford, Clarendon Press, 1992. Magyarul ld. Hadszínterek: Caesar és a vandálok, in Sinfield: *Irodalomkutatás és a kultúra materialitása*, Janus-Gondolat, Bp., 2004, 11-46.

²⁴² Vö. Klock 127.

revíziós eljárások sorában. Nem foglalkozik a tradíció által felvetett kérdésekkel (fikció vs. realitás, hepiend) – vagy ha igen, akkor ezeket a cselekmény szintjére utalja vissza.²⁴³

A *The Authority* (Warren Ellis, 1999) – a *Stormwatch* (1996) és a *WildC.A.T.s* (1992) sorozatok szintézise – gyökeresen megváltoztatta a szuperhős-csapattal kapcsolatos korábbi műfaji konszenzust. Az *X-Men*, a *Fantastic Four*, az *Avengers*, a *Justice League of America*, a *League of Extraordinary Gentlemen* és társaik a szuperhősök (az emberfeletti emberek) és a (hétköznapi) emberek status quojáról szóló elbeszélések, ahol az előbbi csoport az emberi(es)ség védelmében teszi a dolgát – tiszteletben tartva az emberek érdekeit és szuverenitását. A *Stormwatch* nem, az *Authority* pedig még kevésbé éri be a passzív őrangyal szerepével, és „felelősséggel viseltetik a világ afelé terelésében, amerre szerinte az emberiségnek tartania kell”.²⁴⁴ A szuperhős hagyományosan súlyos árat fizet a képességeiért – az inkognitóé; az *Authority* tagjai ezzel szemben a popsztárokéhoz mérhető imádatban részesülnek. Celebritásuk a külsőségek mellett (még több akció, még több hősiesség) a hagyományos értékek felforgatásában/áthágásában is megnyilvánul: a csapat hatalomvágyában, drogfüggőségében és homoszexualitásában. Ugyancsak az *Authority*-hez kötődik a műfaj eleddig példátlan mértékű öncsonkítása; a *WildC.A.T.s/Aliens*²⁴⁵ (1998) crossoverhez, melyben Ellis majdhogynem kiírtja a *Stormwatch* tagságát, megteremtve ezzel a korábbi kötöttségektől mentes *Authority*-t.

Warren Ellis *Planetary*-jével (1999) a revíziós sor logikus végpontjához érkezik el: a saját tradíciójára történészként tekintő revíziós képregényhez. A *Planetary*-ben ezüstkori hősök küzdenek az aranykor hőseivel, akik a szuperhős-képregény előtti idők *pulp*-hőseivel állnak harcban. A sorozat összes száma „egy-egy önálló esemény, a szuperhős-irodalom valódi történetével kapcsolatos új titkok felfedése: össze nem illőnek tűnő művek közti kapcsolatoké”.²⁴⁶ A *Planetary* történetei a *Marvels*-hez hasonló módon szoros olvasatok a műfaj klasszikusairól, rengeteg háttérinformációval és utalással.²⁴⁷ A *Planetary* csapata – Jakita Wagner, Elijah Snow és a Drummer – *rejtély-archeológusok*: az elmúlt száz év fantasztikus eseményeit, a huszadik század titkos történetét kutatják a titokzatos Fourth Man megbízásából. A sorozat titkos történetei a műfaji emlékezet felől titkosak; Ellis (Moore *League*-jével ellentétben) egyrészt nem nevezi meg a forrásait, megfejtésüket az olvasóra

²⁴³ Klock 132.

²⁴⁴ Klock 137.

²⁴⁵ Az *Alien*-filmekből ismert – időközben pop-ikonná vált – xenomorfról van szó, H. R. Giger és Ridley Scott teremtményéről.

²⁴⁶ Klock 154.

²⁴⁷ Klock minden bizonnyal túlzó véleménye szerint a *Planetary* szuperhős-műfajon belüli szerepe az *Ulysses* prózátörténeti jelentőségéhez fogható. (155)

bízza (ami nagyban hozzájárul a sorozat hatásához), másrészt utalásrendszere messze túlmutat az írott forrásokon – a *pulp* és a *comics* mellett a populáris film műfajaira is kiterjed (a japán óriásszörny-filmektől az amerikai *exploitation*-ön át a hongkongi akció- és kísértetfilmekig).

A sorozat központi metaforája a hópehelyszerű *multiverzum* – a párhuzamosan létező, végtelen számú, szimmetrikus univerzum koncepciója –, mely az alternatív valóságok mellett az alternatív (egymással versengő) történetek metaforája is egyben. Ellis másképpen viszonyul a tradícióhoz, mint Moore. Alapkérdése – „Mi lenne, ha fognál minden régit, és újjáalakítanád”²⁴⁸ – túlmutat a „régit” új kontextusba, új összefüggésbe helyezésének stratégiáján. Az elmúlt száz év szuperhős-kontinuitásának ez idáig ismeretlen, fiktív oldalával foglalkozik, valamint e kontinuitásnak a hétköznapiakba való beszüremkedésével²⁴⁹ – azaz a műfaj történet újraértelmezésével és domesztikációjával. Az epizódok, mint önálló egységek fokozatosan, képileg homogén módon mélyítik el az újraalkotott ponyvatörténetet. (Ellis csupán a címlapokon engedélyez némi stílári változatosságot; a borítók mindig az adott történet „szellemiségét” hivatottak közvetíteni.) Az újraértelmezést egyfelől a *brand* megőrzése mozgatja – a *Planetary* Ellis *Wildstorm*-univerzumán belül játszódik –, másfelől a világteremtéssel való játék: „mint bármelyik tisztességes sci-fi moziban, végül egy tökéletesen új világot kell megteremtünk.” E világnak „ugyanakkor furcsán ismerősnek kell lennie, ahogy eljátszunk a klasszikus szuperhős-klisékkel és ahogy előássuk azokat – új és remélhetőleg elragadó módon.” Ellis nagy hangsúlyt fektet az utóbbi kitételekre: az ezoterikus műfaji utalások ellenére a történetek önmagukban is igen szórakoztatóak. A *Planetary* ennyiben eltávolodik a *Watchmen*, *Marvels*, *Astro City* által képviselt, kimondottan a beavatottaknak szóló revíziós hagyománytól.

*

„Az emberek kétségbeesnek, ha a szuperhősök szexelnek. Vegyük szemügyre alaposabban az átlagos szuperhőst. (...) A szuperhősöknek folyton szexelniük kellene. Ezt várja el a nyugati civilizáció mindazoktól, akik nem hordanak ruhát.” (Warren Ellis)

²⁴⁸ Ld. Warren Ellis: *Planetary Proposal*, <http://home.earthlink.net/~rkkman/frames/summaries/Sproposal.htm>. Az idézet pontosan így hangzik: „I’m talking about a world in the superhero genre whose only known heroes, for the most part, are sourced in conspiracy theory and hallucinated alien histories. What if, underneath all that, there was an entire classic old superhero world? What if there were huge Jack Kirby temples underground built by old gods or new, and ghostly cowboys riding the highways of the West for justice, and superspies in natty suits and 360-degree-vision shades fighting cold wars in the dark, and strange laughing killers kept in old Lovecraftian asylums... what if you had a hundred years of superhero history just slowly leaking out into this young and modern superhero world of the Wildstorm Universe? What if you could take everything old and make it new again?”

²⁴⁹ Uo. „Planetary are a three-person field team dedicated to both excavating the secret history of a 100-year superhero continuity that no-one knew existed, and dealing with its present-day incursions into the light of day all over the world.”

A Millertől Ellisig tartó hagyományt a szuperhős-műfajt *a műfajon belül* meghaladó kísérletsorozatként értelmezhetjük. A *Dark Knight Returns*, a *Watchmen*, a *Marvels*, a *Planetary* és társaik úgy lépnek túl a szuperhős-konvenciókon, hogy továbbra is jelentős műfaji háttértudást feltételeznek az olvasó részéről. A kilencvenes évek első felében induló Brian Michael Bendis képregényei – a műfaji-referenciális háttértudás szempontjából – végképp túllépnek a szuperhős-*comics* többször kifogásolt kiskorúságán.²⁵⁰ Bendis szuperhős-képregényeiben a fővonalat képező hétköznapi történések háttérül szolgáló „hős-szál” másodlagos; nézőpontja ennyiben a *Marvels* Kurt Busiek-jével rokon – azzal a különbséggel, hogy nem nosztalgikus-evangelizáló módon közelít a hősök cselekedeteihez.

A *Powers* (2000) és az *Alias* (2001) kiadásukat tekintve szintén túllépnek az említett kiskorúságon; az előbi az Image Comics független kiadónál indult (később átkerült a Marvelhez), az utóbbi a Marvel felnőtt sorozatában, a MAX Comics-ban jelent meg. Stílus szempontjából mindkét sorozat a Marvel-univerzumot a *film noir* képi világával ötvözi – félig leengedett redőnyök falra vetülő árnyékával, opálüveg ajtókkal és mindent belengő cigarettafüsttel –, ami a „vágásokon” és az oldalkompozíciókon (a panelek elrendezésén) is megmutatkozik. Bendis korai, ugyancsak *noir* képregényei – az *A.K.A. Goldfish* (1994) és a *Jinx* (1997) – óta jellemző védjegyei: a sokpaneles elrendezés, a láncszerűen kigyózó buborék-sorok, valamint a dialogikus duplaoldalak – a *Powers*re és az *Alias*re éppúgy jellemzőek, mint a személyes-önéletrajzi köteteire (*Fortune and Glory*, *Total Sell Out*), valamint a későbbi szuperhős-történeteire (az *Ultimate Marvel*-szériáira). A hagyományosan a grandiózus akciójeleneteknek szentelt dupla oldalak dialógusokkal való kitöltése a már említett (poszt-) revíziós stratégiát jelzi, az akció háttérbeszorítását.

A *Powers* egy olyan világban játszódik, ahol a szuperhősök viszonylag hétköznapiak, de nem e világból valók; ahol a fegyverviselés mellett a dominó-maszk viselete is engedélyhez kötött. Főszereplői, Christian Walker és Deena Pilgrim, a rendőrség szuperhős-ügyekkel foglalkozó osztályának nyomozói – akik hivatásuknál fogva napi szinten szembesülnek a „hatalmakkal” (innen a cím). Walker ráadásul maga is ex-szuperhősként üldözi a bűnt, és – bár utolsó kosztümös akciójában elvesztette szuperképességeit – képtelen szabadulni a múltjától. A sorozat „a szuperhős-életstílus beteges oldalával foglalkozik: elmeháborodott sötét alakokkal, groupikkal, kormány szintű összeesküvésekkel,

²⁵⁰ Ld. Ellistől az *Argument Starters And Other Notes* (1996), a *Fairy Tales and Next Big Things* (1996), a *The Old Bastard's Manifesto* (2000) és a *Why they'll never let me write Superman* (1998) című esszéket a www.tcj.com, a www.comicbookresources.com és a www.popimage.com oldalakon.

drogfüggőséggel, szexuális elhajlásokkal, pitiáner svindlerekkel és grandiózus tömeggyilkos téveszmékkel.”²⁵¹ A szuperhős-életmód sötét oldalát nem kis részben a külvilág teremti meg: a média (a hősöknek szentelt tévéműsorok, az állandó szakértői viták), illetve a *rajongók*. Az első kötet (*Who Killed Retro Girl?*) ez utóbbival, a rajongói viszonyulással foglalkozik – és a szuperhős halálával elkezdődő megistenülésével. Walker és Pilgrim első közös ügye, a Retro Girl-gyilkosság indítéka a szuperhős mitizálása, amit a tökéletes rajongói tett, a gyilkosság szavatol. (Retro Girl „Elvishez, Marilynhez és James Dean-hez hasonlóan – halott, halott, halott.”) Anonim gyilkosa az amerikai popkultúra panteonjába emeli, halhatatlan legendává avatja: „Maguk szerint mit gondolnánk Elvis Presleyről, ha ma is élne? Megmondom: egy nagy, kövér vicc volna. Teleshop-reklám.”

Az *Alias* képi világa – a felnőtt mondandót rajzfilmszerű képekkel ellensúlyozó *Powers*-hez képest – a nyolcvanas-kilencvenes évek alternatív képregényeinek vonalát követi. A rajzoló Michael Gaydos a műfaji klasszikusok – Dave McKean (*Black Orchid, Violent Cases*), Kent Williams (*Tell Me, Dark, Blood: A Tale*), Teddy Kristiansen (*House of Secrets, Sandman Mystery Theatre*) és Mike Mignola (*Hellboy*) – mellett az expresszionista festészetet említi legfőbb hatásaként.²⁵² Az *Alias* képi világa a klasszikus „vonalas” *comics*-stílus és a darabos-elnagyolt alternatív hagyomány közt egyensúlyoz – ahol az előbbit Matt Hollingsworth nem homogén, néhol egészen akvarelles színei és David Mack (*Kabuki*) borítói ellenpontozzák.

A sorozat főhőse, Jessica Jones²⁵³ (*alias Jewel*) – a *Powers* Walkeréhez hasonlóan szintén kiugrott szuperhős – magánnyomozóként kerül kapcsolatba egykori társaival, az Avengers-szel. Legutóbbi ügyében nyomozva a szokványos in flagranti helyett Captain America ruhaváltásának lesz tanúja – ami (mint utóbb kiderül) jogos aggodalomra ad okot („Egész véletlenül nem bérelnek fel senkit bújócskára, hogy véletlenül videóra vegyen olyasvalakit, mint Captain America, amint éppen átöltözik”). A nemzeti zászlóba öltözött Captain America szerepe szimbolikus az ügyben: a nyomozás szálai végül a legmagasabb politikai körökig (és a küszöbönálló elnökválasztásig) vezetnek. A jelentős történések ellenére az *Alias* aktív és ex-szuperhősei – a *Watchmen* és a *Powers* hőseihez hasonlóan – szakmabeliként társalognak a hivatásukról, civil énjük uralja a történetet. Bendis az *Alias*-ben ismét a szuperhős-lét sötét oldalával foglalkozik, ám ha lehet, még messzebb megy a műfaj trivializálásában (mint a *Powers*-ben). Rendszeresen él reflexív szólammokkal, és általában

²⁵¹ A Wikipedia „Powers”-szócikkének a megfogalmazása.

²⁵² Interview: Michael Gaydos (<http://www.popimage.com/industrial/090501michaelgaydos.html>).

²⁵³ Jones a Marvel-szuperhősök körüli jogi bonyodalmak szülte. Bendis eredetileg Jessica Drew-t (*Spider-Woman*) szemelte ki az *Alias* főszerepére, ám a kiadó nem vállalta fel a karakter „felnőtt” verzióját.

mindent elkövet a képregényklisék lebontása érdekében. Jones alkalmi partnere, Luke Cage *cape-chaser*, kizárólag a superképességű populációra szakosodott „kosztümpecér”²⁵⁴ – *sidekick*-je *rajongó*, akit ezúttal nem a mítoszteremtő gyilkos indulat hajt, hanem az alternatív superhős iránti vonzalom. A *sidekick* Bendisnél eltávolodik a „közkatona”, vagy a „szerető” toposzától, és a műfaji tudással felvértezett *rajongónak* adja át a helyét.

Bendis képregényeinek erőssége „az árnyalt és abszolút hiteles karakterek cselekvéseinek és dialógusain keresztül bonyolult történetvezetésben” áll.²⁵⁵ A tipikus huszonkét oldalnyi superhős-füzetek akcióra és végkifejletre kihegyezett történetvezetése helyett az akciójelenetek közti kitöltő (*filler*) részekre – helyezi a hangsúlyt. Dialógusai fontosabbak, mint az „érdemi” akció – ez utóbbi másodlagos szerepet tölt be a szövegbuborékokban és a karakterek arckifejezéseiben, gesztusaiban bonyolódó történetekben.²⁵⁶ Bendis az *Alias*-szel és a *Powers*-szel a hetvenes évek felnőtt *X-Men*jéhez nyúl vissza; a revíziós mozgalom *elé*, „ahol a mutáns-lét serdülőkori, faji, vagy szexuális metaforaként szerepel”.²⁵⁷ Jones legfőbb ellenfelei nem holmi szupergonoszok, hanem a hipokrizis és a rasszizmus – ahogy az akciójeleneteknél is drámaibbak a hősök *coming out*-jai. Az *Alias* a *valós* „superhősökkel” – mutánsokkal, melegekkel, különböző etnikumokkal – benépesített amerikai társadalom kényszeres viktimizációjával foglalkozik; azzal a kérdéssel, hogy vajon „miért érezzük olyannyira fontosnak, hogy elpusztítsuk a hőseinket”. A hősöket, akik morálisan többértelmű eszmék hordozói egy olyan társadalomban, mely a jó és rossz közti „világos” megkülönböztetésen alapul, mely erkölcsi alapon cenzúrázza a tömegműfajait.

²⁵⁴ „If I was a lawyer, I would probably end up fucking a lot of lawyers. But being in our profession – I am probably end up fucking a lot of people in our profession.”

²⁵⁵ Adrian Reynolds interjúja Bendis-szel (<http://www.popimage.com/industrial/061300bendis2.html>).

²⁵⁶ A harmadik rész rendőrségi kihallgatás-jelenete (tíz hosszúkás panelen zajló párbeszéde) tipikus Bendis-dialógus, mely jól érzékelteti a hétköznapi jelenet mögötti műfaji kételyt: „– Tud repülni? – Nem igazán. – Nem igazán? – Nem igazán. – Mit jelent az, hogy »Nem igazán?« – Azt jelenti, »Nem igazán.« Fel tudok szállni, igaz? De nem tudok... nem vagyok túl jó a leszállásban. Szóval nem sokat csinálom. Mint a legtöbb dolog az életben... a repülés sem habostorta. Higgye el. – Talán ha gyakorolná... – Gondolja?”

²⁵⁷ *Comics, Comix & Graphic Novels*, 159.

A *comics* nyolcvanas-kilencvenes évekbeli története a külső-represszív és a belső, önmaga teremtette korlátok meghaladásának a története – a műfaj „nagykorúvá” válásáról tanúskodik. A korlátokon való átlépés itt egyfelől a rögzült műfaji toposzok tartalmi-ideologikus elbizonytalanításában mutatkozik meg, másfelől a képregényipar, a terjesztési csatornák és az olvasói elvárások gyökeres átalakulásában, illetve a szerzői jogi feltételek megváltozásában (a képregény „szerzői” korszakának a független kiadói rendszer újjáépülése a feltétele).

Ugyanezen korlátok más módon is semlegesíthetők, például a konvenciók tudatos imitációjával; a rögzült-kanonizált, a műfaj közönsége által értett és beszélt nyelv más médiumokon keresztüli megidézésével. A konvenciók az ilyen esetekben kettős funkciót töltenek be: egyfelől segítenek integrálni az új médiumot a régi kontextusába, miközben el is bizonytalanítják a korábbi mediális konfigurációt. Az *animációs film*, egyidős lévén a mozgóképpel, története során nemigen töltött be hasonló elbizonytalanító funkciót. Mégis, kezdettől fogva a szükségszerűség és az virtuozitás közti térben mozog. Egyszerre kényszermegoldás és kreatív-invenziós filmkísérlet; ipari léptékű megvalósulásait leszámítva minden esetben „fel kell találnia” önmagát. Újabb és újabb technikái – tradicionális celluloid-animáció, *stop-motion*, gyurma-, komputer-, *cut out*, homok, báb, filmemulziós és élő felvétellel ötvözött animáció – a kísérleti filmes tradícióhoz kötik a műfajt. A kísérleti jelleg a médiumok közti kapcsolatokban is megnyilvánul, ami a filmek és a történetek *hordozói* közti viszonyokra hívja fel a figyelmet. A később jövő technika, ha nem éppen ez a célja, óhatatlanul is a korábbi technikákra emlékezteti a nézőt; általuk, vagy éppen velük szemben nyer értelmet. A komputeranimáció hasonló módon, az „analóg” animációs médiumok által határozza meg önmagát. Valós- és nem valósdejű válfajai – amellet, hogy képesek megidézni az animációs kifejezésmód tradicionális anyagait és fizikai sajátosságait – reflexív módon kezelik a műfaji hagyományt, melyből kifejlődtek.

Hagyományos játékfilmes látványszervezés és az „új animáció”

A film új médiumai számos korábban is létező, nem kimondottan mozgóképi médiumot is a filmes vizsgálódás hatáskörébe utalnak („írott” irodalom, animáció, storyboard, képregény stb). A filmtudomány tárgyának megváltozása a régi-új médiumok társtudományi fogalom- és szempontrendszerét is magával hozza: az irodalmi elbeszélés filmtörténeté, a filmnyelv integrátorává, mozgókép-irodalommá lesz; az animáció filmszervező elvé, a képregény a filmadaptációt és disztribúciót újraértelmező tényezővé válik. Az intermedialitás – esetünkben a számítógépes képszintézis filmelméleti hasznosíthatósága – egyúttal a különböző kulturális és technológiai regiszterek közti átmenet kérdése.

A számítógép-generálta képek (*CGI*) érdemi fontosságát általában elfedik az új médium látványteremtő és anyagi aspektusai – holott ez utóbbiak csupán felszíni, tárgyalásukat tekintve felszínes jelenségei egy alapvetőbb folyamatnak, mely egyelőre beláthatatlan mértékben befolyásolja mind a filmes, mind a (legtágabban értett) irodalmi elbeszélést. A számítógépes képszintézis mind nagyobb térhódítása másfelől csupán az illúzióteremtés történetének legújabb fejezete, melynek a perspektíva, a *trompe-l'oeil*, vagy maga a film is részese. Ebben az értelemben a számítógép-generálta kép a mindenkori reprezentáció szolgálatában áll, annak legújabbkori eszköze, a technikai lehetőségek és az elbeszélés követelményeinek függvényeként. A *CGI* talán legfontosabb hozadéka a passzív, „szemlélődő” képkultúra aktivizálása, a nem-triviális interaktív elbeszélő formák bevezetése. Bizonyos válfajai – mint a valós idejű számítógépes képszintézis – befogadói nézőpontból egyfajta *immerzív*, *interaktív* élményt hoznak létre, ami a „belemerülés” és a „történetalakítás” képességével a közvetített térben-bennelét fokozott, eddig ismeretlen szintjét eredményezi – legyen az film, játék, vagy oktatási célú szimuláció. Ez utóbbi fogalmak (immerzió és interaktivitás) sajátos, dinamikusan változó és műfajfüggő realizmuskonceptiót feltételeznek, mely nem a reális-irreális megkülönböztetése, hanem a narratív valóság perspektívájából ítéli meg az illúzió hitelét. Abból a szempontból, hogy az adott keretek, szabályok közt mennyiben bizonyul reálisnak a reprezentáció, mennyiben képes felfüggeszteni a nézői szkepszist.

A film „nagy elbeszélésének” mozgatórugójaként feltételezett valóság helyett egyre inkább – a digitális képiség idején pedig különösen – az illúzió kerül a figyelem középpontjába. Mondhatni, a kulturális, gazdasági, technológiai szempontokon túl az illúzió

megteremtése a film evolúciós folyamata mögötti meghatározó hajtóerő.²⁵⁸ (A képi illúzióteremtés erejét mi sem jelzi jobban, mint az a tény, hogy a technikailag reprodukált kép hitelének megkérdőjeleződése – a képi reprezentáció kulturális hitelvesztése – mellett a képiség mit sem veszít fontosságából, általános jelenlétéből.) A számítógépes képszintézis telosza, a „végső digitális realizmus” maga is illuzórikus: az illúzió egyre valóságosabbá válásával fokozódik az immerzió, ami a virtualitás elhalványodásával jár együtt. Az illúzió realitása ugyanakkor a virtualitás mellett a valószerűséget is felfüggeszti, és sajátos, műfaji-vizuális szabályokat ad helyette. A virtuális valóság (VR) egyre kevésbé oximoron és egyre inkább eufemizmus.²⁵⁹

A számítógépes képiség megítélésében – a technofóbia mellett – meghatározó szerephez jutnak a populáris kultúrával kapcsolatos általános vélemények, előítéletek. A populáris kultúra termékeit a műfajiság mellett a ciklikusság jellemzi – az elektronikus szórakoztatóipar immerzív-interaktív virtuális valósága ennyiben a filmipar sikerformulákat követő *remake*-jeinek adekvát médiuma. A játékprogramok szekvenciózussága a technikai fejlődés, az említett telosz folytán kevésbé öncél mint a populáris film esetében, mindamellett továbbra is jövedelmező tényező. Az egyre realiztikusabb (illuzórikusabb), immerzívebb játékok – csakúgy, mint a digitálisan „újrakevert” filmek – nem tartalmilag, hanem a kereteket illetően szárnyalják túl az elődöket.²⁶⁰ Az ismétlődés, a sorozatjelleg itt elveszíti az invenció-alapú (magas)kultúra felől értett pejoratív értelmét: a technológiai fejlődés mellett természetessé válik, hogy az illúzió mértéke és nem a tárgya lesz a meghatározó. Az invenció természetesen itt sem tűnik el, ám technológiai síkra helyeződik át: a szemképrázttatás, az illúzióteremtés szolgálatába áll. A CGI anyagi, üzleties szempontját érintő vádakat a kifejezésforma közösségi létmódja oldhatja, a „szintetikus” filmkészítés gyakran alulról építkező (rajongói, kultikus) jellege.²⁶¹

A filmanimáció és az interaktív játékanimáció, a nem valós és a valós idejű animáció különbsége „definíció szerint” abban ragadható meg, hogy az előbbiben a néző (felhasználó, játékos) „teljeskörű” szabadságot élvez adott, lehatárolt környezetben, míg az utóbbiban

²⁵⁸ Philip Hayward – Tana Wollen (szerk.): *Future Visions. New Technologies of the Screen*, British Film Institute, London, 1993, 2. Az immerzió és az interaktivitás fogalmához ld. Ryan: *Narrative as Virtual Reality*.

²⁵⁹ Hayward – Wollen (szerk.): *Future Visions*, 6.

²⁶⁰ A populáris kultúra árnyalt értelmezéséhez és az immerzióval összefüggő szomatikus dimenziójához ld. Shusterman i.m.

²⁶¹ A független CGI és játékfejlesztői szcéna intézményei és elnevezései gyakran hivatalos (sőt, tudományos) fórumokat imitálnak, parodizálnak: *Machinima-Awards*, *-Oscar*, *-Academy*, *QuakeCon*, *Game Developers' Conference* stb.

korlátozott szabadsággal bír egyfajta „totális” környezetben.²⁶² A kettő közti különbség – az illúzió realitásának fokozódása mellett – egyre kevésbé szembeötlő.

A *valós idejű* számítógépes képszintézis legismertebb felhasználási területe a számítógépes játékoké – melynek kapcsán gyakran hangzik el a filmmel való közeli fúzió jóslata. Azonban vélhetően még az adaptáció és a promóció gyakran emlegetett földhözragadtabb szempontjai sem merítik ki a film és a számítógépes játékipar kölcsönös egymásrautaltságának kérdését. (A filmes játékadaptációk és a legkülönbélebb filmek játékatíráta a két kifejezésforma lassú összeolvadása felé mutatnak, melynek jelenleg a technikai feltételek, hosszabb távon az interaktivitás és az immerzió szabhatnak gátat.) A játékmotorokkal (ún. *engine*-ekkel) filmező *machinima*-mozgalom – mely sajátos módon nem az immerzió felől hidalja át a film és a játék közti szakadékot – a lineáris és a visszacsatolós (azaz a hagyományos és az interaktív) történetmesélés konvencionális kifejezésformái, határvonalai közt foglal helyet.

A *machinima* kifejezés szóösszevonás eredménye (a *machine animation*ből ered), adott történet „elbeszélésére” utal virtuális környezetben, valós időben. Az eljárás számítógépes játékmotort használ filmforgatási közegként, ahol a „színészek” valós időben, a játék hálózati üzemmódjában játsszák el a szerepeiket – a dolog ennyiben a színházzal, illetve a színházi tévéközvetítéssel rokon.²⁶³ A műfaj egyik legfontosabb előnye a költséghatékonysága (az alapjáték árát leszámítva ingyenes), továbbá az a körülmény, hogy általában kellőképpen támogatott, illetve a játékosközösség által jól ismert játékokról van szó (a mozgalom az ún. *mod*-szcénából, a játékmódifikációkat készítő amatőr közösségekből nőtt ki). A *machinima*-filmek karakterei a játékok (módosított) karakterei, a környezet (módosított) pályaelemekből épül fel; a beállítások a szereplők, illetve a játékban megfigyelőként (*spectator*ként) résztvevő kameraman pozíciójából kerülnek rögzítésre. A felvételt vágás, utómunka, szinkronizálás, hangeffektek valamint zene hozzáadása követi.

A kis költségvetésen túl a gyors eredmények, a rövid felvételi idő, a kis „forgatási” stáb, valamint a moduláris felépítésből adódó nagyfokú rugalmasság teszi vonzóvá a műfajt. A felsoroltak mellett nem utolsó szempont a *machinima* – egyelőre kiaknázatlan – oktatási célú felhasználása, filmes készségfejlesztő szerepe. A műfaj hátránya részint az előnyéből fakad: az elérhető, olcsó *engine*-ek elavult (több éves) technológiára épülnek, az aktuális játékmotor-licenszek pedig igen drágák. (Az ideális *machinima*-készítés feltétele a program

²⁶² *Future Visions*, 76.

²⁶³ A mozgalom tevékenysége túlmutat a filmkészítésen. Léteznek színházi és képzőművészeti alkalmazásai is: ún. „klánok” részvételével élő előadásokat adnak elő (ahol nincs mód az utószerkesztésre), vagy virtuális kiállításokat szerveznek *machinima*-környezetben.

forráskódjához való azonnali hozzáférés, ami fejlesztői és kiadói szempontból kivitelezhetetlen. Kérdés, mit hoz a jövő ebben a tekintetben; léteznek ugyanis olyan kereskedelmi és ingyenes célszoftverek, amelyek eleve machinima létrehozására szolgálnak, több modellező és animációs programcsomagnak pedig ingyen elérhető a tartalomfejlesztő tanulóváltozata.)

A machinima legjellegzetesebb „hátránya” (ha ez egyáltalán annak tekinthető), hogy a grafika, az animáció minősége – egyelőre – ritkán vetekszik a nem valós idejű animációéval, és bár a film minősége utómunkával szinte a végtelenségig csiszolható, mégis, inkább az animáció *időbelisége* a döntő a műfaj meghatározása kapcsán. A machinima *valós idejű, belülről vezérelt animáció* – szemben a nem valós idejű, külsőleg vezérelt (marionett-típusú, kulcskocka-alapú, stoptrükk-elven működő) hagyományos és számítógépes animációval.

A machinima jelenleg filmtervezői eszközként is használatos (Steven Spielberg az *A.I.* forgatásakor például az *Unreal* című játék motorját használta previzualizációs közegként). A műfaj jövőjét nagyban meghatározza a film és a játék vélhető közeledése, az interaktivitás és az immerzió fokozódása, mely a machinimához hasonló hibrid műfajok, kifejezésformák kialakulásához vezethet. A fúzió pillanatát a nem valós idejű animáció álomhatárának – a másodpercenkénti filmanyag egy másodperc alatti kiszámításának – elérésére datálva: a machinima a nem valós idejű animáció majdani állapotát vetíti előre. A játékmotorok fejlődésével, illetve az említett célszoftverek megjelenésével technikailag egyre színvonalasabb eredmények elérésére nyílik mód. A technikai fejlődés másfelől a feladatok bonyolódásához vezet, fokozódó összetettséghez, ami a műfaj professzionalizálódását igényli: a machinima vélhetően átalakul a folyamat során és gerilla filmműfajból profivá válik.

A *nem valós idejű* számítógépes képszintézis felhasználási területei az állóképi illusztrációtól az animációs filmen át az élő felvétellel ötvözött digitális mozgóképig terjednek (zöldháttertrükkök, kompozitálás, utószínezés, különféle egyéb effektek). Általános szempontjuk, hogy – hacsak nem kimondottan az ellenkezője a cél – elfedjék az immerziót gátló médium jelenlétét. Az elfedés bevett módja a valódi optika, filmanyag fizikai tulajdonságaiból és hibáiból következő jelenségek digitális imitációja – egyfajta „hibaesztétika” jegyében (*bokeh*, filmzaj, kromatikus és szférikus aberráció, *lens-* vagy *sun-flare*, *depth-* és *motion-blur*, *cel-shading* stb.). Egyes effektusoknak – mint a *lens-flare*nek – sajátos történetük van, ahol a jelenség (az „analóg” kamera lencsési közti tükröződést értve alatta) kezdetben tiltott, hibának számít, később megtűrt, illetve a filmszerűség fokozására szolgáló, keresett hatás. A CG-változat fordított utat jár be: kezdetben túljátszott eszköz, majd „tiltott”, illetve a kamera helyett a

szem napba nézését imitáló *sun-flare* váltja fel. Az ún. *shaderek* és utófilterek – a mostanság legdinamikusabban fejlődő effektek – nem valós, és különösen valós idejű alkalmazásai a filmes valószerűség, azaz egyfajta illúzió fokozására szolgálnak: a valóságillúziót, az immerziót közvetve, a mozi felől igyekeznek megteremteni. A zajos, optikailag hitelesen torzult, elmosódó, vagy rajzfilmszerű effektek a műfaji-vizuális emlékezetre apellálva nemhogy elidegenítenék a nézőt, de kimondottan fokozzák belevonódottság-érzését.

A *cel-shading* a hagyományos celluloid-alapú rajzfilm árnyalási módját imitálja – azaz egy ismerős, eredetileg gazdaságossági szempontok által meghatározott és kialakított stílust –, immár jelentős többletmunkával, az illúzió realitása érdekében. Az invenció technológiai síkra áthelyeződését példázva, az eljárás az animáció történetének stílustörténeté alakulását illusztrálja. A CG-animáció saját eszköztára mellett korábbi formákból válogat – így a film történetéből is. A *Tim Tom* című független animáció²⁶⁴ például a thaumatróp és az imitált médium, az analóg film technikájának megidézésével, továbbá a stoptrükk darabosságára való rájátszással egyfelől túlmutat a szemképráztatás esztétikáján – másfelől (kisköltségvetésű, amatőr produkcióról lévén szó) értelmetlenné teszi az üzleti szempontok felvetését. A társművészetek mellett a saját médiumra történő utalást is beépíti az elbeszélésébe. A valószerű arc-animációt (a CG-ipar egyik Szent Grálját) sajátos módon kerüli meg: a karakterek vonásait és mimikáját a fejük helyén lévő notesz lapozgatásával helyettesíti.

A számítógépes animáció valós és nem valós idejű (szinkrón) szempontjai mellett szót kell ejtenünk a más műfajokkal, valamint a különböző kulturális regisztereket megidéző kifejezésformákkal való (diakrón) kapcsolatairól is. A BAFTA-díjas *JoJo in the Stars* (2003) filmtörténeti „kordokumentumként” működik, vizuális programja a műfaji illúzióteremtést szolgálja: egy filmtörténetileg behatárolható stíluskorszakra, a német expresszionizmusra játszik rá.²⁶⁵

A filmet kettős törekvés jellemzi, megpróbálja egyszerre elfedni és felmutatni az illúziót megteremtő technológiát. Úgy vonja be a nézőt a játékba, hogy az – bizonyos feltételek mellett – „elhiszi”, hogy filmtörténeti rekvizitumot lát; ugyanakkor folyton kikacsint a történeti keretből. (A már említett *Tim Tom* egyik hőse ugyanígy – a hordozóközegre történő egyértelmű utalásként – a képileg megelevenedő hangsáv amplitudó-görbéjén ugrálva menekül a filmszalagot megvágó olló [!] elől.) A technológiai reflexió

²⁶⁴ Christel Pugeoise – Romain Segaud, 2002.

²⁶⁵ A rendező Marc Craste elhatárolódik a film expresszionista értelmezésétől; filmjét a *Radírfejjel*, a *Berlin fölött az éggel*, Fellini *Útonjával* és Tod Browning *Freaks*-szével hozza párhuzamba. Craste intenciói mindenképpen méltánylandók – az alábbiakban mégis a *JoJo* expresszionizmusa mellett érvelnék.

mellett az (expresszionizmushoz képest) későbbi műfajokra történő utalások is megjelennek a filmben: a *JoJo* szerves előképének tekinthető *Pica Towers*-epizódok²⁶⁶ a *slasher* horrorfilmek kliséit parodizálják az expresszionista filmkörnyezetben; lírai epizódjai Fellini filmjeit idézik meg stb.²⁶⁷ A film diakrón kulturális átvitele a magas és alacsony-kultúra közti kulturális tabut áthágó „tiltott határátlépésben” nyilvánul meg. A melodráma és a horror, a thriller és az opera határmezsgyéjén egyensúlyozva *műfajilag* alkot hatásos stíluselegyet; a „steril” digitális képiséget „analóg klasszikussá” alakítva *stílusában* alkot maradandót. Stílustörténeti revíziója – a rendezői intencióktól függetlenül – az expresszionista filmhez kötődő elméleti állásfoglalásokhoz vezetik az értelmezést, melyek – különösen a díszlet és a karakterek kapcsán – hasznos szempontokkal szolgálhatnak a stílustörténeti elemekkel operáló film elemzésekor.

Az expresszionizmus fontosságát Craste filmje és az említett kulturális cserefolyamat szempontjából az adja, hogy ez az első igazán konceptualizálható (és utólag „felfedezhető”) filmtörténeti stíluskorszak – illetve az a körülmény, hogy stílusjegyei leginkább a tömegkultúra műfajaiban éltek és élnek máig tovább. Az utólag felfedezhető stíluskorszak a filmtörténeti hagyományteremtés alapjául szolgál, a film(történet) önlegitimációjának feltétele. Az expresszionizmus idővel a film mint kulturális forma ön-kanonizációs folyamatának egyik leghatásosabb eszközévé vált, a hozzá történő visszanyúlás – legyen az *remake*, stílárís játék, vagy az eredeti kópia felújítása – akaratlanul is a filmtörténeti hagyomány felé intézett gesztusként értelmeződik. Nincs ez másként a szemcsés, fekete-fehér filmanyagot imitáló effektekkel, „festett” árnyékokkal, volumetrikus fényekkel, vertikálisan nyújtott terekkel és inzertekkel operáló *JoJo* esetében sem.

Az expresszionista filmhez, különösen a később „caligarizmusnak” nevezett, *plasztikus* stádiumához meghatározott stílusjegyek rendelhetők, ami az expresszionizmus egyéb kifejezőmódjairól – vagy az addigi filmekről – bajosan mondható el. Az expresszionista film kitüntetettsége mégsem abban áll, „ami első megjelenésekor a legfeltűnőbb volt, tehát a színházi és képzőművészeti expresszionizmus eszközeinek átvételében”, hanem abban, hogy a „meglévő [eszközö]k kifejezőerejét, közvetlen érzéki átélhetőségét akarja növelni”.²⁶⁸ A caligarizmus közvetlenül a színházból és a festészetből ered, általánosan groteszk elemekkel operál; térszervezését, karaktereit, történeteit tekintve a

²⁶⁶ <http://www.studioaka.co.uk/picas/frame1.html>

²⁶⁷ Az animáció stílustörténeté alakulásának talán még érdekesebb, interaktív esete az akció-kalandjátékot a japán fametszet-hagyománnyal ötvöző *Okami* (Clover Studio, 2006). Itt a festői médium nem csupán a látványban jelentkezik, hanem a játékmenetet is befolyásolja: az akcióból kilépve a mozgó kép interaktív festménnyé merevíthető, ahol a képen véghezvitt változtatások a játékot folytatva alakítják a történeteket.

²⁶⁸ Kovács András Bálint: *Metropolis, Párizs*. Képzőművészeti Kiadó, Bp., é.n. 29-30.

túlzásig vitt műviség jellemzi. Filmjei „nem filmművészeti, hanem a filmre alkalmazott festői expresszionizmusból született műalkotás[ok]”.²⁶⁹ A caligarizmus sajátossága a festészethez való sajátos viszonyulásában ragadható meg a leginkább, fókusza szűk, leginkább a groteszk fantasztikum megragadására hivatott. A díszlet elemei – melyek a klasszikus expresszionista filmben a „tér nyelvén juttatták kifejezésre a lélek szerkezetét”²⁷⁰ – a kommercialitás szolgálatában állnak. „Teremtő módon eljáró, válogató torzításról”²⁷¹ van tehát szó, ami több, mint szimpla groteszk, több, mint „egy örült agyrémeinek megfelelő képi kifejezésekre fordítása”. Vitatott, hogy az expresszionista kamera kinek a szemével lát, hogy vajon „a cselekmény dramaturgiai motivációjától független, nem azt illusztráló szemszögeket hoz[-e] létre”²⁷² – vagy épp ellenkezőleg, az elbeszélés igényeinek megfelelően képes-e több, dramaturgiailag indokolt szemszöget is alkalmazni.²⁷³ A caligarizmust – a látványtervekből adódó, beállításokat érintő megkötöttségeket tekintve – talán nem annyira a dramaturgiailag kötött / dramaturgiailag kötetlen, hanem az *illusztráció szemszögét figyelembe vevő* kamera jellemzi. A kamera itt a díszletbe beépített tökéletes szemszög miatt nem mozoghat (a filmtörténeti közmegegyezés szerint a *Der letzte Mann*ig). A *JoJo in the Stars*ban a kameramozgás – két-három „felfokozott” jelenetet leszámítva – minimális, ellenben sok enyhe zoommal és általában a vízszintes svenk eszközével él. A film világítása célratoró: a kezdeti globális, fényszóródásos (*radiosity*) megoldást – a költségek és a számítási idő lefaragása érdekében – a bevett CGI megoldás helyettesíti: sugárkövetés, volumetrikus fények, valamint számos részecske-réteg utólagos kompozitálása a „felvett” anyagra.

Ha a díszleteket tekintve csupán óvatos párhuzamot vonhatunk a caligarista filmekkel, a *JoJo* karakterei kimondottan eleget tesznek a plasztikus expresszionista karakterekkel szembeni elvárásainknak. A *Nyugat*ban érkező Sós Aladár sajátos „hármasság” keretén belül vélte megragadhatónak a *Caligari*-film problémáját: „Ha a sors irreális, és a színtér irreális, akkor irreális embert is kell hozzájuk sürgősen követelnünk.”²⁷⁴ A hármasságból nem annyira a történet és a díszlet a problematikus, hanem a kellőképp irreális karakterek hiánya: „voltaképpen valamilyen bábszínház volna az igazi tere az expresszionista szceneriáknak.” A groteszk tér és az élő színészek diszkrepanciáját a „fából faragott figura merevségének érzését

²⁶⁹ Jean Mitry: Film, in Lionel Richard (szerk.): *Az expresszionizmus enciklopédiája*, Corvina, Bp., 1987, 228.

²⁷⁰ Siegfried Kracauer: *Caligari-tól Hitlerig. A német film pszichológiai története*, Magyar Filmintézet, 1991, 63.

²⁷¹ Lotte H. Eisner: *A démoni filmvásznon*, Magyar Filmintézet – Filmvilág – Szellemkép, 1994, 31.

²⁷² Kovács i.m. 43.

²⁷³ Lásd erről: Thomas Elsaesser: Secret Affinities, *Sight and Sound*, 1988-89 (58), 33-39; Thomas Elsaesser: Social Mobility and the Fantastic: German Silent Cinema, *Wide Angle*, 1982 (52), 14-25; Brad Prager: Taming Impulses: Murnau's Sunrise and the Exorcism of Expressionism, *Literature Film Quarterly*, 2000/4 (Vol. 28).

²⁷⁴ Sós Aladár: Az expresszionista filmekről, *Nyugat*, 1921/2.

keltő” Conrad Veidt sem képes feledtetni – bár ő az, aki „megmutatta nekünk, hogy a pantomim kifejezési lehetősége hol múlja felül a kimondott szó kifejezési lehetőségét.”²⁷⁵

A *JoJo* karakterei – csakúgy, mint a *Tim Tom* két figurája – a lehető legegyszerűbbek: caligarista filmhez illő bábok, marionettszerű, groteszk mozgással. Elemi formákból felépített alakok, szimpla vonásokkal (a film egyetlen dialógusában résztvevő karakterek maszkot viselnek), érzelemkifejező mimikájukat gombszemük alakváltozása helyettesíti. A marionettszínház kleisti keírása – „minden mozdulatnak [megvan] a maga súlypontja; csak ezt a súlypontot kell a bábu testének belsejében vezérelni; a végtagok közönséges ingák módján automatikusan engedelmesskednek”²⁷⁶ – voltaképpen a *JoJoban* is alkalmazott *inverz kinematika* elvét fogalmazza meg. A bábokat mozgatóik hierarchikus kapcsolatba rendezett mozgatóelemekkel, kívülről vezérelt, súlypontozott, félig automatizált módon vezérlik. Az inverz kinematika (a „virtuális marionettmozgás”) lényege: a mozdulat a legalacsonyabb elemhez közvetlenül kapcsolt kontrollpont mozgatásával, visszafelé, a hierarchiában magasabb helyet betöltő elem irányában hajtódik végre (a legutolsó ujjperc meghúzásakor az egész test utánamozdul). Az inverz kinematikát előre irányuló (ún. *forward*) kinematikával, valamint a mozgatóelemek megfelelő elrendezésével ötvözve Craste karakterei hiteles szereplői az általuk bejátszott térnek.

Kleist következtetése – miszerint „mennél jobban sötétül és halványul a szerves világban a reflexió, annál sugárzóbbá és elevenebbé válik a grácia benne” – az illúzió realitásának programját működtető *JoJo in the Starsban* fokozottan érvényes. Craste szerint a film – a bizarr díszlet és a még bizarrabb alakok ellenére – „az élet nagy témáiról” szól. Paradox módon, szenvedésre (szenvelgésre) képtelen apró hőseivel próbálja meg érzelmekkel felruházni az általa teremtett furcsa kis világot. Alighanem ez a „képtelenség” az oka annak, hogy bár a film melodráma, mégsem kelt visszatetszést a nézőben.

²⁷⁵ Balázs Béla: Conrad Veidt mint Paganini (*Der Tag*, 1923. nov. 6.) in *Válogatott cikkek és tanulmányok*, 283.

²⁷⁶ Heinrich von Kleist: A marionettszínházról, in *Kultusz és áldozat. A német esszé klasszikusai*, Európa, Bp., 1981, 93-94.

Pszichorealizmus és élettörténet

„A függőség első áradása fantasztikus munkát eredményez. Egy egész életet le lehet élni ennek az elveszett pillanatnak a keresésével.” (Derek Lamb, in Chris Landreth: *Ryan*)

Míg az animációs film története a határtalanság, a korlátok nélküli kommunikáció nyomvonalán halad, addig a dokumentumfilm és kvázi fikciós megfelelőit – Vertovtól a *cinéma vérité*-n át a Dogma 95-ig – születésüktől fogva a „korlátok” érdeklik.²⁷⁷ (A dokumentumfilm művi elhajlásai – a doku-drámák és *mockumentary*-k – bár látszólag túllépnek a műfaj „valós” kötelmein, szintén valamiféle realitáson alapulnak, e realitáshoz képest határozzák meg önmagukat.) Az animáció *konstruáltsága* ugyancsak ellentmond a dokumentumszerűségnek, a tényeken alapuló, tényeket elbeszélő műfajnak. A határtalan, a képzeletnek szabad utat engedő – ugyanakkor nyers anyagi és formai korlátokhoz kötött – animáció mégsem zárja ki a dokumentációt; a kérdés csupán az, hogy miként oldja fel a fabrikált-valós közti mediális ellentmondást.

Az animált dokumentumfilm egyidős a rajzfilmmel – úgy, ahogy a dokumentumfilm egyidős a mozgóképpel. Winsor McCay *The Sinking of the Lusitaniája* (1915), a műfaj elsőszülöttje, óriási érzelmi hatással bírt a maga idejében – közvetve neki is köszönhető az Egyesült Államok belépése a világháborúba. Mivel nem készült élő felvétel a katasztrófáról, a *Lusitania* filmhíradásként készült – erős érzelmi-drámai felhangokkal –, ennyiben az információhiányt pótló szándék „melléktermékének” tekinthető. A műfaj későbbi képviselői – a huszas és harmincas évek dokumentumfilmesei, Walter Ruttmann, Hans Richter, Dziga Vertov, később John Grierson, Norman McLaren – már tudatosan ötvözik az animációt az élő felvétellel, nem látnak ellentmondást a két médium egyesítésében. A két kifejezésmód közti „inherens” ellentmondást a hatvanas évek zsurnaliszta, televízió által uralt dokumentarista közhangulata hozta magával – ami a hibrid műfajt a függetlenfilmes szcénába, illetve a nemzeti filmgyártás intézményeibe szorította vissza. Az animált dokumentumfilm a második világháborút követően jobbra az olyan finanszírozó szervezetek köszönheti a létét, mint a *National Film Board of Canada*, vagy újabban a stockholmi *Filmens Hus*.²⁷⁸

²⁷⁷ A „határtalan animációhoz” ld. Liz Faber – Helen Walters (szerk.): *Animation Unlimited. Innovative Short Films Since 1940*, Laurence King Publishing, London, 2004. (A kötet íme Tim Hope-tól [*The Wolfman*, 1999] ered: „Animation is unlimited: when you get it right, it is a phenomenal, direct form of communication.”) A fenti, meglehetősen általános megfogalmazás csupán a két műfaj ellentétes tendenciáira utal; Robert J. Flaherty's *Nanook of the North*-ja (1922) óta világos, hogy a dokumentumfilm is rendelkezhet fikciós minőségekkel.

²⁷⁸ Ld. Gunnar Strøm: How Swede It Is, *Frames Per Second Magazine*, March 2005, (Vol. 2, No. 1), 13-16, www.fpsmagazine.com

A dokumentum- és animációs film egyesítésének függetlenfilmek kísérletei igen változatos eszközökkel éltek – és élnek mindmáig. A műfaj klasszikus példái, a gyermeki fantáziavilág megragadását célzó John és Faith Hubley filmjei – *Moonbird* (1959), *Windy Day* (1967), *Cockaboody* (1973) –, vagy a gyermekkori és történelmi traumát színre vivő Paul Fierlinger filmje (*Drawn From Memory*, 1991) a mentálisan, vagy időben távoli önéletrajzi események szubjektív-rajzolt elbeszéléseit nyújtják. Az animációt máskor – a McCay-féle *Lusitaniából* ismerős módon – látszólag a hiányzó filmanyag kényszere szüli; ilyen film a harmadik típusú találkozások áldozatait meginterjúvó *Abductees* (Paul Vester, 1995). Az utóbbi film – az élő képek hiánya mellett – erősen szubjektív módon ábrázolja a sci-fibe illő eseményeket. Narrátorai beszámolóit *cartoon*-szerű rajzokkal ötvözi, meditatív-álomszerű kapcsolatot teremtve a beszéd és a képek között. A műfaj jelentős hányadát a társadalmi-politikai üzenetet metaforikus-rajzolt módon közvetítő filmek képezik: a totalitárius rendszert bíráló *The Hand*-tól (Jirí Trnka, 1965) a *Pro and Con* börtöndrámáján át (Joanne Priestli és Joan Gratz, 1992) a *The Velvet Tigress* (Jen Sachs, 2001) tárgyalótermi tudósításáig. Az utóbbi filmben az animáció teszi lehetővé és érzékletessé a gyakossági pert övező bizarr nyilvánosság kritikáját.²⁷⁹ A hasonló történelmi beszámolók és portrék – a megtörtént jelentős események fiktív-szubjektív dokumentarizálása – az olyan nem kimondottan dokumentarista műfajokba is átszivárognak, mint a videoklip; ld. az iraki fegyverellenőr Dr David Kelly halálát tematizáló *Harrowdown Hill*-t (Chel White, 2006).

Az animált dokumentumfilm – a médium „fabrikált” jellegéből adódóan – leggyakrabban interjúkat visz színre, ahol az előzőleg rögzített hanganyag szolgál a film vázaként. Az élő felvétel animációval történő helyettesítése a szokványos, „beszélő fejekkel” dolgozó műfajt másfajta kommunikációra készíti, mint amit a televízióban megszokhattunk – egyúttal mentesíti a nézőt a „kikényszerített empátia” alól (értelmezését nem köti meg az élő arc látványa, a hang és a kép különemúsége szabadabb asszociációra ad módot).²⁸⁰ Az animált interjú a médium nem tradicionális használati módja, mely mindenekelőtt valami „valósat” közvetít, irreális-animált képeken keresztül. A műfaj klasszikusai – a brit Aardman *Conversation Pieces*-sorozata (1978-83), a *Late Edition* (1983), a *War Story* (1989) és a *Creature Comforts* (1989) – létező helyekből és személyekből indulnak ki, melyeket különféle animációs technikákkal teremtenek újra, új összefüggésbe helyezve a nyersanyagot, azaz az eredeti hang- és képfelvételeket. (A narratori hang nem ritkán az interjúalanyoké vagy

²⁷⁹ Sheila Sofian: The Truth in Pictures, *Frames Per Second Magazine*, March 2005, (Vol. 2, No. 1), 7-11, www.fpsmagazine.com

²⁸⁰ Sofian 9. „...the filmmakers are finding new ways to communicate material that in the past would have been relegated to 'talking heads,' interviews of people, or edited with stock footage.”

az interjúvezetőé; a beszélő kiléte, amennyiben tudatosul, jelentős mértékben változtathat a filmmel kapcsolatos nézői viszonyuláson.)

A doku-animáció, illetve a hagyományos interjú-műfaj sajátos ötvözetét nyújtja Chris Landreth 2004-es *Ryan* című rövidfilmje. A mintegy tizennégy percnyi vegyes technikájú (főként számítógépes, 3D) animáció a hatvanas évek legendás montreali animátorával, Ryan Larkin (1943-) életével foglalkozik. Larkin a hatvanas és hetvenes években számos kísérleti filmet készített a National Film Board megbízásából – úgymint a Pán-mítoszt szénrajz-animációval elbeszélő *Syrinx*-et (1965), az Oscar-díjra jelölt *Walking* (1968) és a pszichedelikus „tudatfolyam”-animáció *Street Musique* (1972) című filmeket. A pályája csúcán lévő – akkoriban az animáció Frank Zappájának és George Harrisonjának kikiáltott – Larkin 1978-ban otthagya az NFB-t és néhány évnyi szabadúszás után végleg felhagyott az animációval. Döntését részint magánéleti tragédiák (bátyja és anyja halála), részint alkohol- és drogproblémái indokolták – és bár a kilencvenes évekre legyőzte kokainfüggőségét, máig küzd alkoholizmusával és sokáig egy montreali hajléktalanszálló lakójaként, koldulásból élt.²⁸¹

A független animátor Chris Landreth (1961-) kilencvenes években induló karrierjét olyan díjnyertes rövidfilmek jelzik, mint az absztrakt-önreflexív *The End* (1995) és a szatirikus „neo-futurista” *Bingo* (1998). Az eredetileg mérnök Landreth animátor-karrierjét szoftverterterként kezdte a modellező és animációs szoftvereket fejlesztő *Alias/Wavefront*-nál (a filmes és játékipari etalonprogram, a *Maya* fejlesztőinél). Első kísérleti filmes próbálkozásai – *The Listner* (1991), *Caustic Sky* (1992), *Data Driven: The Story of Franz K* (1993) – ebből a munkakörből, valamint Landreth mérnöki érdeklődéséből erednek; az itteni tapasztalatait, ötleteit ültette át filmjeibe, melyek később, jóval érettebb formában a *Ryan*-ben köszönnek vissza. Landreth igen tudatos rendező, munkáiban előszeretettel utal saját tevékenységére, illetve filmjei szélesebb társadalmi és műfaji közegére. A *The End* egyszerre foglalkozik a komputertechnikai lehetőségek animációtörténeti szerepével és a műfaj politikai esélyeivel; a *Bingo* a 3D-animáció szürrealitásán keresztül beszél a propaganda személyiségromboló hatásáról. Az utóbbi filmben alkalmazta először a később a *Ryan*-ben konceptualizált pszichorealizmus eljárását, a karakterek emocionális zavarát kifejező képi metaforákat.

²⁸¹ Larkin (főként a *Ryan* általi publicitásnak köszönhetően) mára viszonylag rendezett anyagi körülmények közt él és ismét dolgozik – a beszédes című, Laurie Gordonnal közös *Spare Change* című animáción.

A *Ryan* Landreth és a munkanélküli, lehetetlen körülmények közt élő Larkin találkozásának és barátságának a dokumentuma. A film valós hanginterjúk animált újraértelmezése, mely az eredeti elképzeléshez képest egy igen személyes történetet mesél el Larkin „felemelkedéséről és bukásáról” (a film 2004-ben elnyerte a legjobb animációs rövidfilmnek járó Oscar-díjat és a *25th Genie Award* legjobb animált rövidfilmnek szóló elismerését).²⁸² A *Ryan* – a Larkinnal folytatott beszélgetések mellett – Landreth személyes élettörténetét (anyja alkoholizmusát és alig néhány évvel korábbi halálát) is bevonja az értelmezésbe, emellett Larkin korábbi élettársát és mentorát is megszólaltatja a filmben. A valós-újraértelmezett beszélgetés helyszíne a montreali hajléktalanszálló kantinja, ahol Larkin akkoriban élt; a beszélgetőfelek egy mikrofonokkal körülvett asztalnál ülnek, körülöttük a hajléktalanszálló bentlakói – valamennyien elnagyolt, karikatúrisztikus alakok. Landreth képileg a fotorealizmust a pszichorealizmussal ötvözi: karakterei – az interjút vezető Chris és az interjúalany Ryan – torz „bábok”, melyekre a valós Landreth és Larkin fotóiból összeállított textúra feszül. A CGI-animáció – korábban már tárgyalt – Szent Grálja, a fotorealizmus Landreth-nél sajátos státuszba helyeződik; mint azt a film dvd-kiadásához fűzött kommentárjaiban kifejti, leginkább a fotorealisztikus elemek nem szokványos használati módjai érdeklik. A „hihetetlenül összetett, rendezetlen, kaotikus, olykor mondén és folyton konfliktuózus minőség megvilágítása – amit emberi természetnek nevezünk.”²⁸³ Ezt a törekvést érti pszichorealizmus alatt, melyet egyfajta „tükörországgként” mutat be a filmben – torz, szétfolyó terekkel, a beszélő-visszaemlékező karakterek tudatállapotának képi lenyomatával. A *Ryan* első jelenete – Chris interjú előtti monológja – hivatott tisztázni a pszichorealizmus premisszáit, a film vizuális játékszabályait; a múltbéli traumák és az aktuális érzelmek ábrázolását a félig valós, félig szurreális karaktereken és tereken keresztül. Chris és Ryan szinte a felismerhetetlenségig szétroncsolt arcát – bár részben emlékeztetnek az eredetijükre – üregek és bemélyedések borítják, apró „pszichikus” kezek és csillószerű (egymást stimuláló) „érzelmi fonalak” nyúlnak ki belőlük, Chris fejéből „neon-glória”, Ryanéből tüskék nőnek ki stb. A valós hangokra ráültetett pszichorealista képi világ egy harmadik – hol kritikus, hol résztvevő-kommentátor – narratív hangot hív életre, ami „újfajta,

²⁸² A film további elismerései: a 2004-es SIGGRAPH zsűridíja, a Prix Ars Electronica Arany Niké-je, a 2004-es Worldwide Short Film Festival „Sun Life Financial Award”-ja, valamint a 2004-es Cannes-i Filmfesztivál három rövidfilm díja (Kodak Discovery Award, Canal+ Award, Young Critics Award).

²⁸³ *Ryan. Génie de l'animation*, National Film Board of Canada – Copper Heart Entertainment, 2005. Ld. Barbara Robertson: Psychorealism, *Computer Graphics World*, 2004/7 (Vol. 27). A cikk online változata megtalálható a <http://www.cgw.com> archívumában.

érzelmileg erőteljes művészi formává olvasztja össze az animációt és a dokumentumműfajt”.²⁸⁴

Landreth munkamódszere a felvett hang- és képanyag (fotók és többórányi videofelvétel) „önindukcióján” alapult; a film végső, *személyes* történetét és hangvételét a nyersanyag előre nem látott alakulása adta. A rendező visszaemlékezésében az alkoholizmus témája érintőlegesen merült fel a beszélgetések során (Larkin alkoholfogyasztására tett megjegyzése nyomán), ami heves reakciót váltott ki az interjúalanyából. Ehhez társult Landreth családi traumája – elhunyt anyja emléke –, hogy a film szakmai visszaemlékezésből a személyes gyászmunka eszközévé váljon. A katalizátor szerepét betöltő nyersanyag a pszichorealista képiségre is kihatott; Landreth és Larkin karakterei „fájdalmat, tébolyt, félelmet, sajnálatot, szégyent és kreativitást tükröznek”.²⁸⁵ A film másik két interjúalánya (Larkin egykori élettársa, Felicity Fanjoy, és közeli barátja-főproducere, Derek Lamb) a főkérdésektől eltérő módon kerül ábrázolásra. Larkin interjúk alatt rajzolt portréi alapján, melyeket Landreth utóbb a maguk nyersségében „feszített fel” a karaktermodellekre. Az eljárást Landreth koncepciózus okokkal magyarázza: míg Chris és Ryan karaktere a fotorealista nyersanyag pszichorealista átértelmezésén kell hogy alapuljon, addig Felicity és Derek Ryan érzékein és emlékezetén keresztül jelennek meg. (Derek az interjú során egy hidraulikus fotelben jelenik meg, Felicity pedig a visszaemlékezés pillanatában jelenik meg, bontakozik ki Ryan rajzából.)

Landreth és stábj – Larkin „gyurmaanimáció”-szerű filmjei előtti tisztelgésükkel – kizárólag *kézi* (ún. *keyframe*-) animációt használt a film készítése során. Az arcmimika és a kézi gesztusok pózról-pózra, mozdulatról-mozdulatra történő felvétele – amellet, hogy rendkívül idő- és munkaigényes módszer – végül szerves mozgást eredményezett, ami sajátos kontrasztot képezett a szürreális karakterekkel. (Az eljárás szellemisége egyrészt – saját bevallása szerint – „különös animátori büszkeséggel” töltötte el Landreth-t, másrészt közelebb áll a klasszikus, fázisrajzokkal dolgozó Larkin filmjeihez, mint a *motion capture* vagy a rotoszkópia.) A beszédnek és a gesztusoknak az Aardman-filmekben megfigyelhető, egymást erősítő jellege általában nagyban megkönnyíti a készítőik dolgát a „beszélő fejekre” épülő animációkban. A *Ryan*-re éppen az ellenkezője igaz: Larkin „sokat gesztikulál, de ami talán a legmeglepőbb benne az az, hogy a kezei egyáltalán nincsenek összhangban azzal, amit

²⁸⁴ Uo.

²⁸⁵ Uo.

mond.”²⁸⁶ Landreth munkáját nagyban megnehezítette Larkin aszinkron metakommunikációja, hogy a karaktert nem időzíthette a hangfelvételhez.

A *Ryan* egyedi képi világának további összetevőiként – a pszichorealista karakterek realista mozgása mellett – a környezet és a környező karakterek érdemelnek figyelmet; az említett kázinó, a hajléktalanszálló bennlakói, vagy a film végi utcai jelenet járókelői. A környezet pszichorealista ábrázolása a Maya animációs- és modellezőprogram Paint Effects funkciójához kötődik: Landreth és munkatársai az előzőleg nagy gonddal felépített tereket (valós montreali terek virtuális megfelelőit) ezen az effekten futtatták keresztül, különös, „zavaró-festett” jelleget kölcsönözve a hétköznapi miliónek. A Paint Effects hatása a tér elemeinek folyamatos perspektívorzításában is megmutatkozik: ahogy a virtuális kamera végighalad a téren, a kázinó berendezése a valós optika törvényeihez képest folyton más-más nézőpontba helyeződik. A kisegítő karakterek szintén a pszichorealizmus törvényeinek felelnek meg; groteszk alkatuk hol a nyomorukat, hol (mint az utcai járókelőknél) a szenvtelenségüket tükrözi.

A terek bevilágítása – Landreth korábbi filmjeihez, különösen a *Bingo*-hoz hasonlóan – itt is kulcsfontosságú. A tér drámaiságát itt paradox módon az adja, hogy – a szokásos, karakterekre irányuló fő- és mellékfények (*key*, *rim lights*) helyett – a valós tér valós fényviszonyait igyekszik visszaadni. A kázinó hideg neonfénye, a falakról visszavetülő szórt fény – a torz karakterekkel, cigarettafüsttel, lomhán forgó fali ventilátorokkal és mindezek dezorientált-pszichorealista ábrázolásával – szurreális hatást eredményez. Hagyományos filmes világítást (spotlámákat, volumetrikus fényeket) csupán a közbeiktatott flashbackekben használ; a film e pontokon fekete-fehérbe vált át, az aktuális filmidő kimerevedik (ilyen pillanat Felicity megjelenése), a háromdimenziós animációt kollázsszerű szekvenciák váltják fel. A *Ryan* hasonló, nem konvencionális képi megoldásai és képváltásai különös műfaji-értelmezői térbe helyezik a film nézőit. A dialógus érzelmi hevével összhangban az enteriőr is átalakul, végül szinte felismerhetetlenné válik. (Landreth a SyFlex ruhaszimulációs szoftvert használta az effekthez: a „szilárd” virtuális teret elasztikus „ruhává”, saját anyagi-fizikai törvényeinek engedelmessé gumiszobává alakította.²⁸⁷)

Az interjú csúcspontján – az alkoholfüggőség kérdésének felvetésekor – Landreth a végtelenségig fokozza a pszichorealista hatást: a háttér ecsetvonásokká alakul, Chris fejéből teleszkópos „neon”-glória nyílik, majd Ryan dührohamakor egyetlen villanással kiég; a kamera többször fókuszot és nézőpontot vált és minegy a „láthatatlan” kameramant imitálva

²⁸⁶ Uo.

²⁸⁷ Uo.

belerázkódik az asztalcsapkodásba; Ryan fejéből „tüskék” bújnak elő, érzelmi „csillói” girbegurba ágakká alakulnak át. Az eközben elhangzó mondatok kétértelmősége – „Nem tudok semmit sem csinálni. Kiegttem. A nélkülözés a legpusztítóbb dolog.” – egyszerre utal Ryan anyagi és alkotói válságára (Larkin/Ryan a „kiegttem” és a „nélkülözést” ugyanazzal a szóval – *deprivation* – fejezi ki).²⁸⁸ A jelenetet az animált interjú élő hangfelvételeit dokumentumfelvételekkel váltogató montázs követi Barbara Landreth alkoholizmusának stádiumairól – mindeközben Derek Lamb hangját halljuk, aki „minden művész legnagyobb félelméről”, „a személyes kudarctól való rettegésről”, az anyagi és szellemi deprivációról beszél. Az óvatlan kérdés következményeként beinduló gyászmunka végül *az aktív művész* Christ-t hozza deprimált állapotba.

A film az emberi viselkedést flâneurként²⁸⁹ élvező és tanuló Ryan képével zárul, amit – mint mondja – „képes felhasználni a munkája során” a montreali Boulevard St. Laurent-on. A kolduló Ryan furcsa táncot lejt, melyet az immár „bölcsebb” (és számos pszichorealista sebbel gazdagabb) Chris figyel az utca túloldaláról. Az elégikus befejezés visszatér a korábbi, mérsékelt pszichorealista képi világhoz, az álomszerűen szétfolyó, lelassított utcaképhez, melyet Magritte-képekből és Landreth *Bingo*-jából előlépő alakok népesítenek be, ahol a kirakatüvegben Ryan saját egykori filmje – és éneke – mozdulatai tükröződnek vissza.²⁹⁰

Lawrence Greene 2004-es filmje, az *Alter Egos* – melyet az NFB a *Ryan* „kiterjesztésének” szánt – az animációs (ál)dokumentumfilmről szóló dokumentumfilm. Greene Landreth és Larkin mellett számos – az utóbbi életében fontos szerepet betöltő – személyt megszólaltat, köztük Felicity Fanjoy-t és Derek Lamb-et. A valós kamera (és egy Landreth által a kezébe adott DV-kamera) előtt nyilatkozó Larkin gesztusai a *Ryan*-ból ismerős animált mozdulatokat idézik, ugyanakkor rá is mutatnak a két műfaj (az animált és a valós dokumentumfilm) közti különbségekre. A valós Ryan első látásra kevésbé megejtő, mint animált alteregója – az *Alter Egos* nem is Larkin „bukásával” foglalkozik elsősorban. A *Ryan* (mint film) státuszával foglalkozik, az animált dokumentumfilm és valós főszereplője viszonyával – közvetve a

²⁸⁸ Ryan további mondatai – és itt ér dührohama a tetőpontjára – az anyagi válság felé mozdítják el a kétértelmőséget. Eközben teljesen nyilvánvaló, hogy többről van szó, insége nem pusztán anyagi természetű. „I will surely, you know, be right on deck. I’ll give up booze and give up cigarettes and be right on deck if somebody gives me some fucking money. One cannot do anything, anything at all without the power of money. I got, like, you know, ten dollars in my pocket. Which is to me, like, a really happy experience. But to most people, they spend ten dollars every fifteen minutes. I can’t believe it, man.”

²⁸⁹ Ld. Chris Robinson: Last Exit on St. Laurent Street: The Wonderfully Fucked Up World of Ryan Larkin, *Animation World Magazine*, Nov. 2000, <http://www.awn.com/mag/issue5.08/5.08pages/robinsonlarkin.php3>

²⁹⁰ A jelenet egyúttal Larkin korai pártfogója, Norman McLaren filmjei előtt is tiszteleg – a *Neighbours* (1952) és az *A Chairy Tale* (1957) előtt.

dokumentumfilm és alanya ingatag kapcsolatával, a dokumentarizmus egyszerre kizsákmányoló és promóciós természetével.

A film legmegrendítőbb pillanata az a jelenet, melyben Larkin először szembesül a hosszas interjúsorozat animált végeredményével. Ha a *The End* az animátor és fiktív-virtuális karakterei közti viszonyrendszerrel foglalkozott a lehetőségeit próbálgató fiatal médium szemszögéből²⁹¹ – akkor a *Ryan* a komputeranimáció és az animált dokumentumfilm, az animátor és valós tárgya közti kapcsolatot tematizálja a médium érettebb periódusában. Landreth az *Alter Egos* tanúsága szerint mindvégig meg volt arról győződve, hogy a kész film „fel fogja rázni” Larkint – akár pozitív, akár negatív értelemben. A montreali hajléktalanszállón megtartott négy szemközti premier első reakciója – „Nem vagyok nagyon oda a csontvázképemért” – a pszichorealizmusnak szól Larkin részéről. „Mindig könnyű lefesteni a valóság groteszk verzióját” – mondja – mégha ez a groteszk verzió sokszor valóságosabb is a portré alanyának önképénél.

²⁹¹ „I’m doing this cool animation with lots of profound symbolism and political allegory” – magyarázza kellő öniróniával a *The End* animátora a karaktereinek. A *Bingo* – Landreth értelmezésében – jóval sötétebb képet fest az animációs médiumról, ami egyfajta figyelmeztetésként is értelmezhető a részéről. A film azt a (Landreth szerint a *Mein Kampf*-ra utaló) tételt illusztrálja, hogy az ideológia, legyen bármely hazug is, kellő mértékű hangsúllyal „igazsággá” lényegül át.

A diakrón mediális átvitelek az azonos médiumon belüli, különböző időben, különféle kulturális regiszterekben zajló átmenetekről tudósítanak. Az irodalmi elsőbbség és legitimitás, a műfaji tradíciótól való elszakadás és a tradícióhoz való imitív visszanyúlás eseteiről. Az átvitel itt nem a szokásos médiumok közti, hanem a médiumon *belüli* – kulturális, műfaji, anyagi-hordozóbeli (*intramediális*) kapcsolatokra utal. A dolgozat korábbi elemzéseiben többször felmerült a tradícióhoz, az adott médium kanonikus formáihoz és példáihoz való viszonyulás kérdése. A science-fiction film ideologikus értelmezői – mint láttuk – hagyományos tartalmi aspektusoknak rendelték alá a műfaj formai-vizuális szempontjait, míg a *Nyugat* és köre értelmezői a populáris irodalmi tradícióhoz tartozó szövegekkel és szerzőkkel igazolták „haladó” irodalmi törekvéseiket. A nyolcvanas évek amerikai szuperhős-képregényei a saját elődeik revíziójával vészelték túl a műfaj recessziós periódusát, az ezredforduló digitális animációs eljárásai pedig a film hagyományos formai-technikai feltételeinek imitációjával teremtenek új tartalmakat. Valamennyi esetben vagy kifejezetten populáris művekről, vagy a „magas” és populáris regiszterek közti kapcsolatokról esik szó, ami a mediális szempont kitüntettségét jelzi az elemzésekben. Ludwig Pfeiffer szerint a hagyományos művészetfogalom terheltsége ellehetetleníti az objektív elemzést, ezért az intermediális megközelítést szorgalmazza a kultúra értelmezésében. (Javaslatá Shusterman elképzelésével rokon, aki Dewey nyomán vonja le következtetéseit a *megvalósulási módjában* testet öltő művészetről.)²⁹²

Az *intermedialitás* szinkrón esetei különböző médiumok közti, azonos időben zajló átmenetekről adnak számot; adaptációs, elbeszélés- és kifejezéstechnikai kapcsolatokról. A következő fejezetek a film és irodalom, irodalom és film, valamint a videojáték és film kapcsán utalnak a különböző médiumkonfigurációk közti kapcsolódási pontokra, miközben számot vetnek a médiumokat használó „ember” antropológiai szempontjaival. (A médiumok, különösen az optikai médiumok antropológiai vonatkozásait az elemző fejezetek után, külön tárgyalom Friedrich Kittler kapcsán.)

²⁹² Ld. Pfeiffer i.m. 21-23. Az „aktualizációjában elbeszélő” művészetkonceptió *par excellence* médiuma, a videojáték az „Emotív játékelbeszélés” című fejezetben kerül tárgyalásra.

Játékfilm az elbeszélésben²⁹³

(Virtuális és valós kameramozgások)

A *virtuális kameramozgás* eredetileg azt a filmes fényképezési eljárást jelöli, mely a „valós” filmtérben mozgó, virtuális nézőpont időpillanatát elkülöníti a fényképezett tárgy időpillanatától. A nyolcvanas évek közepétől ismert módszer (*still camera-movies*) térben sorbarendezett, álló kamerák felvételeit a felvételek egymásutániségában játssza le. A tér különböző pontjain elhelyezkedő kamerák egyidejű (vagy fokozatos fáziseltolódással megoldott) expozíciója olyan mozgófilmet eredményez, ahol a „mozgás” az idődimenziótól elválasztva zajlik. Az eljárás eredetisége abban áll, hogy míg a hagyományos filmfelvételnél a tárgy és a (mozgó) kamera ideje egybeesik, addig itt kétféle időről beszélünk: a tárgyról és a térben „mozgó” kameráéról. Szélsőséges esetben végtelenre nőhet a tárgy és a kamera sebességkülönbsége, azaz a mozgásában „megfagyott” tárgyat továbbra is „mozgó” kamera rögzíti.²⁹⁴ A virtuális kamera fizikailag nem mozog, csupán az egymástól megfelelő távolságra elhelyezett fotókamerák egyidejű expozíciójából származó, térben „sorbarendezett” képek levetítésekor jön létre a mozgás érzése. A mozgás sebessége újabb képkockák (kamerák) hozzáadásával csökkenthető, míg fordítva, megfelelő képkockák (kamerák) kiiktatásával növelhető – azonos képkockasebesség (*frame per second*) mellett. A tárgyat „körbeprepülő” kamera azonban – bár emblemikusnak mondható –, csupán az egyik felhasználási területe az eszköznek. Ahhoz, hogy a virtuális kamera további feladataira rátérhessünk, érdemes tekintenünk *a hagyományos kameramozgások funkcionális felosztását*.²⁹⁵

Az első, legalapvetőbb kameramozgás a tárgyat a képben tartva mozgó *lekövető* mozgás: lehet *svenk* (*pan*: vízszintes, *tilt*: függőleges elfordulás), *fárt* (elmozdulás), de *zoom* is akár. Eredményét „a mozgásban lévő szereplőről készült fix beállításnak” (76) tekinthetjük. A következő, *átkötő* gépmozgás alapesetben két kép összekötésére szolgál. Átkötő mozgás esetén a „kamerát nem érdekli a két végpont közötti szakasz” (77), illetve nem feltétlen konkrét fizikai elmozdulásról van szó, mivel a „mozgás” kivitelezhető az optikai beállítások változtatásával is. Az átkötés a két pont egymáshoz viszonyulását, térbeli elhelyezkedését

²⁹³ A cím Bordwell *Elbeszélés a játékfilmben*-jére utal, és a bordwellivel ellentétes irányú mozgást sejtet. Az alábbiakban a filmes és az irodalmi elbeszélés egymást feltételező, *kétirányú* folyamatairól lesz szó – míg az ezt követő fejezet a dimanikus, „filmszerű” irodalommal (főként Chuck Palahniuk regényeivel) foglalkozik.

²⁹⁴ Kimondottan erre a hatásra épít a *The Matrix* című film (Larry és Andy Wachowski, 1999) ún. *bullet-time* effektusa.

²⁹⁵ A kameramozgások (gépmozgások) funkciójuk szerinti felosztásában Szabó Gábor kategorizációját követem. Ld. Szabó: *Filmes könyv. Hogyan kommunikál a film?* Ab Ovo, h.n., 2002.

teszi egyértelművé; különleges esete az ún. *rántott svenk* (*switch pan*), ahol az átkötést csupán néhány elmosódott filmkocka jelzi. A harmadik – szempontunkból meghatározó – mozgás a *leíró gépmozgás*, mely lényegében az átkötő ellentéte, a két kép közti szakaszra helyezi a hangsúlyt. „A kamera lassú mozgással igazít végig azon, amit bemutat, elmesél, körülír”, „funkciója hasonló az irodalmi leíráshoz.” (79) Lassú, vagy a lassúság érzetét kelti, „körülfolyja” a tárgyat, lajstromozza a jelenet tárgyait, karaktereit. Az utolsó, negyedik mozgásfajta a kimondottan a kamera mozgásának érzékeltetésére hivatott dinamikus mozgás; lehet szubjektív, a *mozgásélményt* inkább átadó, vagy valamely tárgy/karakter dinamikájának, súlyának érzékeltetésére szolgáló mozgás (ilyen például a testes/fenyegető alak lépteitől rázkódó, „megszemélyesített” kamera).

Rövid története során a virtuális kamera hagyományosan a videoklipekre, reklámokra jellemző dinamikus gépmozgással azonosult, ugyanakkor léteznek leíró (bemutató, körülíró) alkalmazásai is. Ha áttekintjük a virtuális kamera fő felhasználási területeit, akkor elsőként a mozgások *megismétlését* (*playback*) említhetjük. Alkalmazása a felvétel sebességének megváltoztatásától a felvétel elemeinek eltüntetésén, illetve új elemek behozatalán át a kompozitálásig, az előtér-háttér megváltoztatásáig terjed. Következőként – az ismétléstől alapvetően nem különböző alkalmazásként – a *méretváltó mozgásokat* (*scaled moves*) említhetjük; a miniatűrökkel felvett jeleneteket, a különböző méretű elemek összeillesztését, bemutatását. Harmadikként a klasszikus *mozgáskontrollt* (*motion control*) kell megemlítenünk, a kameramozgás felvételbe illesztését (hagyományosan: szervomotorokkal és számítógépes vezérléssel, újabban digitális *motion trackinggel*) – voltaképpen ez utóbbi a virtuális kamera alapvető és leggyakoribb használata, a „virtuális rendezés” szinonimája. A következő terület a számítógép által generált képek (*CGI*) import és export alkalmazásai – a *renderelt* elemek élő felvétellel ötvözése, illetve a *mozgáskontroll* által kapott, számítógéppel rögzített adatok valamely „külső” számítógépes alkalmazásban történő felhasználása, továbbalakítása.²⁹⁶ A hevenyészett és redundáns felsorolás talán képes érzékeltetni a virtuális kamera sokoldalúságát és nélkülözhetetlenségét. Kevés az olyan filmes produkció, ahol ne használnák; ahol mégsem, ott ezt hangsúlyozottan, a virtuális kamerához kötődő mozgás- és látványvilágtól tudatosan elszakadva teszik.

(A virtuális kamera mint leíró eszköz)

²⁹⁶ További felhasználási módok: az ún. „megfagyott pillanat” (*frozen moment*), valamint a videoklipekből ismerős különleges effektek – ez utóbbiak azonban messze túlmutatnak az itt tárgyalt virtuális kameramozgások problémakörén.

A virtuális kameramozgás és -mozgalom (*virtual camera movement*) egyik meghatározó rendezője az eredetileg videoklip és reklámfilmes David Fincher. Az 1992-es debütálása óta öt nagyjátékfilmet jegyző,²⁹⁷ technikai beállítódásáról híres rendező munkamódszere szorosan kötődik a virtuális kamera teremtette filmes lehetőségekhez. A kamerához fűződő vonzalom Fincher esetében nem meglepő, mivel rendezői pályáját megelőzően kameramanként dolgozott a vizuális effekt-stúdió *ILM*-nél (*Industrial Light and Magic*). Bryant Frazer joggal beszél Fincher „invazív, mindent-látó kamera-szeméről”,²⁹⁸ mely előszeretettel hatol be a jelenetek leghelyetlenebb helyeire, mutat be mikroszkopikus történéseket, halad át tárgyakon. Távoli párhuzamként Hitchcock kamerakezelését említhetnénk, aki „a szereplők optikai nézőpontján keresztül tudósít a történekről”, vagy „a saját látó / elbeszélő jelenlétét manifesztálja” általa.²⁹⁹ Finchertől nem áll távol egyik törekvés sem, ám nem pusztán a kész felvételen használja ki a kamera-szem adta lehetőségeket. Már a *previzualizáció* során, a tervezés fázisában mozgó *storyboardokat* használ a beállítások és mozgásszekvenciák tesztelésére; előre „megrendezi” jeleneteit a számítógépen. A módszer a pontos tervezés és a fokozott rendezői kontroll mellett jelentős költségmegtakarítással jár; Fincher a hagyományosan a trükkjelenetekre korlátozott previzualizációt a film összes jelenetére kiterjeszti, gyakorlatilag virtuálisan előre „leforgatja” a teljes filmet – a kamerabeállításoktól a bevilágításig –, amit a forgatási idő effektív megrövidülése mellett a végeredmény is igazol.

A fincheri, *invazív* elbeszéléstechnika leginkább példákön keresztül világítható meg. Az alább bemutatandó két jelenet – a *Fight Club* konyhajelenete, valamint a *Panic Room* egyetlen leíró, helyszínt megalapozó jelenete – teljes egészében a virtuális kameratechnikára épül. A jelenetek „voltaképpen” (virtuális) felvételét mindkét esetben previzualizáció, valamint megfelelő előmunkálatok előzik meg: a forgatási helyszín digitális rögzítése (*photogrammetry*), illetve a képalapú modellezés (*image-based modeling*). A *photogrammetry* a tér háromdimenziós rekonstrukciója, élő díszletben felvett mozgó- és nagyformátumú állóképekből, ahol az eredeti felvételek tartalmazzák a virtuális tér textúráira és megvilágítására vonatkozó információt is. Az eljárás lényege: a fizikailag létező teret a lehető legtöbb szögből és legváltozatosabb közelségből lefényképezik és lefilmezik, majd a benne lévő tárgyakat és magát a teret a felvett képanyag segítségével virtuálisan újraalkotják (a munka nagy része célszoftverrel, automatikusan történik), végül a fotókból nyert mintázatokkal feltextúrázzák. A módszer előnye, hogy a fotók eleve tartalmazzák a fény- és

²⁹⁷ *Alien3* (1992), *Se7en* (1995), *The Game* (1997), *Fight Club* (1999), *Panic Room* (2002).

²⁹⁸ Bryant Frazer: *Panic Room* „the invasive, all-seeing nature of Fincher's camera eye” <http://www.deep-focus.com/flicker/panicroo.html>

²⁹⁹ Bordwell: *Elbeszélés a játékfilmben*, 35.

árnyékviszonyokat, így – bár a jelenetet utóbb szoftveresen is bevilágítják – az eredeti fényhatások a textúrákba „égnek”. A króm- és üvegfelületeknél fontos tükröződésekét ún. sugárkövetéssel (*raytracing*) számolják, ahol a tükröződő, fénytörő felületek színét *rekurzíve* állapítják meg: a kamera-szemből „fényugarakat” küldve a fényforrások felé. A sugárkövetést ún. *radiosity* eljárással kombinálva realisztikus eredmény érhető el (a két eljárás kombinációjára máig csupán a *Blue Sky Studios* házi fejlesztésű programja, a *CGI Studio* képes). A *radiosity* rendkívül időigényes, a számolási kapacitástól függően képkockánként órákban/napokban mérhető folyamat, melynek során a térben elhelyezkedő színes, diffúz tárgyak fényátadását (*light transport*) számolják ki és jelenítik meg. A módszer a valós felvételekkel összetéveszthető minőségű képet, voltaképpen egy igen apró fénypontokból álló „pointillista festményt” eredményez.³⁰⁰

Az előmunkálatokkal párhuzamosan kerül sor az érdemi „forgatásra”; a previzualizáció során, majd az ott rögzített kameramozgás- és bevilágítás-adatok felhasználásával készül el a végső felvétel. A *Fight Club* híres konyhajelenete a fenti, funkció szerinti felosztásban a leíró és a dinamikus gépmozgás közt foglal helyet. Ez a mozgás azonban többszörösen is eltávolodik a kiindulópontjául szolgáló *való*stól – a felvétel helyszínét tekintve éppúgy, mind a rendezés lehetőségeit illetően.³⁰¹ A jelenet egy egyszerű, ám hagyományos filmes elbeszélői eszközökkel „uralhatatlan” történetet visz színre – a főhős elmeséli lakása megsemmisülését négy snittben. A kameramozgás összetettsége – a previzualizáció hatékonyságának igazolásán túl – a hagyományos-mechanikus kameratrükkökkel kivitelezhetetlen mozgás *leíró* jellegére is felhívja a figyelmet:

A kamera ráközelít a gáztűzhelyre, majd az egyik gázrózsa fölött köröz (a gázszivárgás érzékeltetése); „padlószinten” távolodunk a hűtőszekrénytől a konyháról adott totálíg (a konyha térfogatának érzékeltetése); ezután az első beállítás folytatásaként a kamera átröppen a gázrózsától a hűtőszekrény épp bekapcsoló kompresszorához (a gáz szikrát kap); végül a második snitt folytatásaként bekövetkezik a robbanás.

A beállítások dinamikus kameramozgással mutatják be a történéseket; lendületes, gyors mozgással írják le, szó szerint körüljárják az elbeszélteket. A jelenet kétszer két snittből épül fel, két közeliből és két totálból. A közelik az „éppen zajló” eseményeket mutatják be (a gázszivárgást, az elektromos szikrát), a totálok az események következményeit (a gázzal megtelő helyiséget, a gázrobbanást). A jelenetet a narrátort mutató snittek tagolják, az ő

³⁰⁰ A későbbiekben – a dolgozat Friedrich Kittler mediálarcheológiáját tárgyaló fejezetében – részletesebben foglalkozom a sugárkövetés és a *radiosity* különbségeivel.

³⁰¹ Előrebocsátva a később kifejtett gondolatmenetet, Kittler az optikai médiumok történetét kettős mozgásként írja le: egyfelől a *való*stól való fokozatos (dezanropomorfizált, önreferens) eltávolodásként, másfelől a *való*shoz való visszatalálásként.

szavai kommentálják a képeket, melyek követik az elbeszélő gondolati ugrásait (a film több jelenete is erre a hatásra épít). Fincher legutóbbi nagyjátékfilmje, a *Panic Room* legösszetettebb felvétele a fentihez hasonló eljárást használ. A virtuális kameramozgás itt is leíró jelleget kölcsönöz a hihetetlenül összetett jelenetnek:

A kamera lassan távolodik a hálósobától, majd kétemeletnyi zuhanás után a földszinti konyha magasságában ráközelít egy ablakra (kint elmosódott alakok mozognak az esőben). *Pan* következik az ablak melletti bejárati ajtóra, majd gyors zoomolás után bent találjuk magunkat a kulcslyukban (valaki megpróbálja kinyitni az ajtót). Kizoomolunk a kulcslyukból, vissza az ablakra (valaki ismét benéz az ablakon); hátrálunk, közben a kamera százyolevan fokot elfordul és a konyhai asztallapok magasságában keresztülhalad a helyiségen – egyúttal egy kávéfőző edény fülén. A hátsó udvar felőli üvegezett ajtóig haladunk (ahol újabb behatolási kísérletnek lehetünk tanúi); ismét *pan* a fal mentén egy ajtóig (az ajtóüvegen keresztül látjuk, amint valaki felmászik a tűzlétrán). Független irányú *pannel* követjük a behatolót, át a szoba mennyezetén egy újabb ajtóig, majd *pannel* visszaértünk a kezdőképhez, a hálósobához. Átsvenkelünk a tetőablakra (a behatoló épp elhalad mögötte), majd a riasztórendszert hatástalanító mozdulatra. Itt szakad meg a snitt, a riasztórendszer kikapcsolt állapotát mutató kijelzőre történő vágással.

Az átkötő és lekövető kameramozgás leíró gépmozgásként működik, mivel a zárójelben szereplő érdemi történéseket meséli el (magát a betörést). A hangok nyomatékossítják mind a kameramozgást, mind az elbeszélteket („halljuk”, amint a kamera áthalad a falakon, érezzük a változó terek változó akusztikáját). A képkivágásból kimaradó, illetve a kamera mozgásából adódóan lassan ki-beúszó elemek fokozzák a tényleges történések feszültségét, a ráérőség éles ellentétet képez a néző fenyegetettség- és kiszolgáltatottság-érzéséből adódó türelmetlenségével.³⁰²

A dinamikus gépmozgástól a leíróig megtett út (az itt vizsgált példákban) a tárgyánál elidőző „irodalmi” leírástól a filmszerű (dinamikus, főként igékre épülő, „minimalista”) irodalom által bejárt út fordítottjaként mutatkozik meg. A virtuális kamera, túljutva heurisztikus korszakán, egyre gyakrabban él kevésbé dinamikus, leíró jellegű gépmozgásokkal a filmben – éppúgy, ahogy bizonyos irodalmi elbeszélésmódok is dinamikus, filmszerű eljárásaikkal előszeretettel kölcsönöznek a mozgóképes eszköztárból.

(Dinamikus irodalom. Alex Garland – Danny Boyle: *28 Days Later*)

A virtuális kamerától való elszakadás – a Dogma-mozgalom mintájára – egy meghatározott filmes *megjelenítési hagyománytól való tudatos elszakadás* is egyben. Az efféle elszakadások a műfaji filmek kapcsán ha lehet, még szembetűnőbbek, mivel esetükben a képi, megjelenítésbeli toposzok hangsúlyosabbak, erősebben élnek a közönség műfaji

³⁰² A szekvencia technikailag a már említett eljárásokat alkalmazza: *motion controlt*, *image-based modelinget*, *photogrammetry-t*.

emlékezetében, mint a szerzői film esetében. A virtuális kameránál megfigyelt *hiperrealizmus* a műfaji kereteken belül (e kereteket kitágítva) él a technológia adta lehetőségekkel. A virtuális kamera, azaz a technológia tagadása ezzel szemben a műfaji kereteken áthágva teremti meg a filmes elbeszélés közegét – miközben új tartalmi-formai jegyekkel gazdagítja az adott esetben kifáradt, sablonossá vált műfajt.

A *28 Days Later*, a rendező Danny Boyle és az író Alex Garland második közös projektje a horrorfilmben eredendően bennefoglalt társadalomkritikát, „osztályparanoiát”³⁰³ emeli magasabb szintre, miközben formailag is új szintet visz a műfaj kliséi közé. A film számos, a műfajon, sőt a filmes kifejezésformán túlmutató kérdést felvet. A műfaji besorolás nehézségein túl elsőként a film és a forgatókönyv viszonyának kérdését – a kettő közti kapcsolatot a tartalmi-ideologikus perspektíva helyett *formai* szempontjaként tálalva. Film és irodalom viszonya elsőként általában az *adaptáció* (filmrevitel, forgatókönyv-próza) tartalmi aspektusain keresztül kap figyelmet. A *stílus* kérdése, mivel a két kifejezésforma sajátos eszköztárai közt bajos az átjárás, gyakran fel sem merül. A szerzői film, szerzői filmes kifejezések sem kölcsönviszonyt feltételeznek a két szféra között, csupán az egyikre – a filmre – vonatkoztatják a másiktól kölcsönvett szempontot. Ritka az olyan forgatókönyv (regény, elbeszélés), mely a film felől formai, elbeszéléstechnikai szempontból érdemelne figyelmet.

Alex Garland *28 Days Later*-e (Faber and Faber, 2002) a ritka kivételek közé tartozik. A filmrendezők és producerek általában előszeretettel utalnak az igazán olvasmányos forgatókönyvekre, különösen, ha a szerző közismert bestselleríró: ez esetben az író egyéb munkáiból is átháramolhat némi dicsőség az éppen aktuális filmre. A *28 Days Later* forgatókönyve, mely valóban igazi *page-turner*, tartalmilag az alábbiakban foglalható össze: „Egy az áldozatait állandó gyilkos düh állapotában tartó vírus véletlenül elszabadul egy brit kutatóintézetből. Huszonnyolc nappal később egy motoros küldönc, kómából felébredve, a londoni túlélők maroknyi csapatában találja magát, elkeseredett küzdelemben a fertőzöttek ellen. Miközben próbálják menteni a jövőt az apokalipszistól, rájönnek, hogy nem a vírus a leghalálosabb ellenségük, hanem a többi túlélő.”³⁰⁴ A forgatókönyvek esetében, legyenek bármilyen olvasmányosak, nem feltétlen a stílári szempontok játsszák a főszerepet. A film és az irodalom említett kölcsönviszonya szempontjából minden bizonnyal gyümölcsözőbb volna a korábbi Garland-regények elemzése, különösen a megfilmesített *The Beach*-é (1996).

³⁰³ Ld. erről Chris McGee: A borzalmas test olvasása. A horrorfilm kontextusai, *Metropolis*, 2006/1 (X. évf. 1. szám), 10-31, 28.

³⁰⁴ Az *Amazon* szinopszisa.

Garland első regényét megjelenésekor rövid, filmszerű jelenetekben elbeszelt történetként méltatták (négy év múlva vitte filmre Boyle). A regény nyilvánvalóan sokat köszönhet a filmnek általában és az eredetileg művészettörténész-képregényrajzoló szerzőtől nem idegen képiségnek. Garland a *Beach*-ben a képregény ökonómiáját ültette át irodalmi elbeszélésre, ahol a főként klasszikus vietnám-filmekből (*Apokalipszis most*, *A szakasz*, *Acéllövédék*) táplálkozó popkulturális utalásrendszerét az angolszász fiktív utazásirodalommal (főként Conrad, Golding) ötvözte. „Megtanultam, hogyan kell elmondani egy történetet egyszerűen és nyíltan. Ha van valamiféle stílusom, akkor ez az.”³⁰⁵ Második regénye, a *Tesseract* (1999) a *Beach*-nél is fokozottabb figyelmet fordít az elbeszélés megszerkesztésére; címe, a „hiperkocka”, a negyedik dimenzió kétdimenziós ábrázolására utal. A *tesseract*-kifejezés az elbeszélés multidimenzionális mivoltának megidézésével megtörtént és lehetséges események közt mozog, hoz döntéseket, cselekményesít. Az elbeszélés-szerkezet megpróbál kibújni a szelekciókényszer alól, ugyanazon történet több szereplő szemszögéből rögzíti. Hagyja, hogy a történet adott pontján elváljanak az addig együtt futó szálak, hogy utóbb összeérjenek – bár az időközben megtett utak egymással összemérhetetlen, alternatív történeteket eredményeznek. A hiperkocka-jelleg nem csupán az elbeszélés egésze felől, hanem a beállítások, a mondatról-mondatra történő „vágások” szintjén is megmutatkozik – ez adja a regény dinamizmusát.

A képregényes múlt nem mellékes körülmény Garland pályáját illetően. Regényei a „képkockák” közti átmenetek számos fajtájával élnek, a pillanatról-pillanatra, történésről-történésre, tárgyról-tárgyra, jelenetről-jelenetre, aspektusról-aspektusra váltó átmenetektől a látszólag mindennemű kapcsolatot nélkülöző képek közti vágásokig.³⁰⁶ A nyugati típusú képregénytradícióhoz kapcsolódva Garland a történésről-történésre típusú átmenetet részesíti előnyben, ezt követik a tárgyról-tárgyra és a jelenetről-jelenetre típusúak; a többi átmenet a legritkább esetben fordul elő. A képregény és az elbeszélés párhuzamaiból kiindulva felvethető a kérdés, mennyiben vihetők át a filmből leszűrt belátások a történésről-történésre típusú, dinamikus irodalmi elbeszélésre, Garland „kép-regényeire” (vagy Bret Easton Ellis és a videonemzedék klip-szövegeire, Chuck Palahniuk és Craig Clevenger dinamikus regényeire).³⁰⁷ A Garland-próza esetében a tempó, a gyors vágások mellett a *beállítások* teszik filmélményszerűvé az olvasást. A beállítás fogalma az expozíció fényképes értelmére

³⁰⁵ Interview with Alex Garland in *The Telegraph* by Serena Allott, <http://www.thaistudents.com/thebeach/alexgarland.html>

³⁰⁶ Vö. Scott McCloud: *Understanding Comics. The Invisible Art*, HarperPerennial, h.n. 1994.

³⁰⁷ A videonemzedékről ld. Bán Zsófia i.m. 107. Palahniuk és Clevenger dinamikus prózájával a következő fejezetben részletesen foglalkozom.

(a fényérzékeny anyag megvilágítására) utal, ami nem áll távol az irodalmi filmszerűség általánosan elterjedt definíciójától.

A *28 Days Later* – mint film és forgatókönyv – narratív hatása részint abban áll, hogy a néző képzeletére bízta az apokalipszis megjelenítését (huszonnyolc nappal a történet után indul – a műfaji memóriával bíró néző szemszögéből a George Romero-filmek végpontjáról). Ugyanakkor megelégszik a klisészerű történetek utólagos, utalásos összefoglalásával – állatvédők mentőakciója balul sül el, milliók fertőződnek meg és pusztulnak el a járványban, a túlélők túlélnek stb. Az utalásos jelleg a forgalmazói oldalról a film tálatásában is megmutatkozik. A premier előtti hónap gerilla-reklámkampányának plakátjai („Első nap: leleplezés - Harmadik nap: fertőzés – Nyolcadik nap: járvány – Huszadik nap: evakuálás – Huszonnyolcadik nap: pusztulás”) ugyanezzel a hatáselemmel, a sejtetéssel éltek. A *tag line*-ok nem kevésbé: a biblikus hangnemtől (*Your days are numbered*) a filmben szereplő graffitin át (*The end is extremely fucking nigh*) a baljós, burkolt fogyasztói kritikáig (*Be thankful for everything, for soon there will be nothing*) a film szlogenjei egyaránt az elliptikus történetet magyarázzák.

A marketing műfajmeghatározó szerepe sem elhanyagolható a film kapcsán. A plakátok ajánlása szerint – bár a filmben a szó egyszer sem szerepel – a *28 Days Later* a zombifilm műfaját éleszti újra (*Danny Boyle reinvents the zombie horror film and it's "scary as hell"*). A klasszikus zombifilmek általában valamiféle politikai, társadalmi probléma mellett / ellen foglalnak állást, elsősorban a hidegháború, a faji megkülönböztetés és a társadalmi szolidaritás kérdéseiben. Garland a *28 Days Later*t burkolt háborús filmnek, az angol sci-fi és a hetvenes években virágzó zombi-horror ötvözetének tekinti – a plakátszöveg ennyiben találó. Boyle saját bevallása szerint kedveli a klasszikus horrort, mégis elhatárolódik a műfaji besorolástól. Véleménye a szintén nem műfaji műfajfilm David Cronenbergét idézi: „ha ezt a történetet nem horrorként meséltük volna el, olyan leverő lett volna, hogy soha senki nem vált rá jegyet.”³⁰⁸

A film mindvégig a realista „híradóhorror” és a fantasy- (sőt, sci-fi-) horror határán egyensúlyoz. A *rage*-vírust (düh) eredetileg az ebola szimptomái ihlették (vörös szemek, külső és belső vérzés), ez alakult át később a „pszichológiai vírus” koncepciójává: a düh végső soron a társadalmi feszültség szinonimája. A reklám által ráaggatott műfaji klisék képtelenek elleplezni a burkolt polgárháborús tematikát, illetve a jellegzetesen brit paranoiát: Európa és Amerika cserbenhagyja, karanténba zárja a szigetországot. A fogyasztói társadalom

³⁰⁸ Serge Grünberg: Biohazard. Beszélgetés David Cronenberggel (2. rész), *Filmvilág*, 2004 február 42. A megjegyzés *A légy* (1986) című filmre utal.

kritikája (Romero *Dawn of the Dead*je óta bevált receptként) a hangsúlyos marketing összefüggésében ritka önironikus gesztusnak tűnhet a filmben; ugyanígy a két ijesztő epizód közé illesztett bevásárlás-jelenet szintén különös zárványt képez a történetben. A horror és a társadalmi tematika találkozása az összképet tekintve szerencsésnek mondható: a *28 Days Later* egyszerre horror az érzékeknek és az intellektusnak.

Túllépve a film tartalmi-ideológiai vonatkozásain, a műfaji kliséktől eltávolító formai, forgatástechnikai szempontok új utakat nyitnak az elemzés számára. A horrorfilm tematikája és médiuma közti analógia a műfaj kezdetétől fogva fennáll. A legkorábbi filmes próbálkozásokat belengő „*a priori* rettegésen”³⁰⁹ túl – mely az új kifejezésforma ismeretlen nyelvének volt betudható – a film kifejezés- és technikatörténete voltaképpen az újabb és újabb elrettentő hatások történeteként is leírható. A plánok, a vágás, az áttünések és a hang megjelenése a borzalom megannyi forrásaként működött a korabeli nézőközönség számára: első alkalmazásaik többnyire éltek is ezzel a hatáspotenciállal. A mozgókép anyagi – hordozóját, rögzítését és tárolását illető – sajátosságai párhuzamba vonhatók a korai horror- és rémfilmek válfajaival.³¹⁰

A horrorfilm tematikus és formanyelvi elemeinek párhuzamos története a *28 Days Later* legfontosabb megjelenítésbeli szempontján, a *digitális kamera használatán* is nyomon követhető. A digitális kamera a fogyasztói társadalom bevásárlóközpont-kulisszái közt tébláboló élőhalottait – a műfaj kiüresedett védjegyét – szokatlanul friss módon mutatja be. A film operatőre, Anthony Dod Mantle szerint a DV-kamera használata – az anyagi megfontolásokon túl – esztétikai, elbeszéléstechnikai szempontból is jelentős döntésnek bizonyult. Nyers képi jellemzői megfelelnek a durva, szókimonó forgatókönyv és a szubjektív szemszög igényeinek; zavaró, darabos, szemcsés, elmosott képei egy újfajta, sajátosan realista horror eszközei. Boyle az elbeszélte apokaliptikus-anarchista események adekvát megjelenítőjeként méltatja a DV-technológiát: ebben a világban „nincs többé elektromosság és környezetszennyezés, mintha valami [földöntúli] csendesség tért volna vissza”. A cél ennek a világnak a túlélők szemszögéből történő bemutatása, a lehető legkevésbé hatásvadász módon. Mivel a horrorfilm látványtörténete – a nézők egyre elasztikusabb mozgóképolvasási képességeivel párhuzamosan – egyúttal a valóság egyre kisebb mértékű torzításának a

³⁰⁹ Varró Attila: A kép és a szörny. A klasszikus horrorfilm mozgóképi önreflexiója. *Metropolis*, 2006/1, 110-123, 122. Ugyanerre az eredendő rettenetre utal Kittler a korai filmesek által „megcsonkított” színészek kapcsán, in Kittler i.m. 177-179, illetve Gunning a műfajokkal kapcsolatban: „a korai nézők a filmi kép ontológiai bizonytalanságára reagáltak”, amit értelemszerűen a horrorműfaj aknázott ki elsőként. Gunning i.m. 289.

³¹⁰ Varró i.m. 111: „a Vámpír a fényérzékeny negatív révén történő képrögzítés metaforája, a Múmia az idő konzerválását, a fénykép halhatatlanságát testesíti meg, az ember-gép féllények, mint a Gólem vagy Frankenstein monstuma pedig a mechanikus képrögzítés lélekfosztó mivoltától való primitív félelem kivetülései.”

története,³¹¹ ezért a látvány hiperrealitásán túllépve a (műfaj)filmben ismét a technológiai sajátosságok (hibák, anyagi jellemzők) kerülnek előtérbe.

A műfaj klasszikusaitól eltérően – Romero *Holtak*-trilógiájától, Tom Savini *Night of the Living Dead*-jéig – a filmbeli fertőzöttek emberfeletti sebességgel közlekednek. A dühük fokozása érdekében a legtöbb esetben atlétákkal játszották el a vírus élőhalott áldozatait; a mozgásukból adódó rettenetet a digitális kamera sajátosságai fokozták. A DV kevésbé tolerálja a gyors mozgást, ugyanakkor természetellenesen éles képet ad: a film egyik csúcspontján az esőben imbolygó szubjektív kamera képe a hagyományos, analóg filmfelvételeken edződött szem számára szokatlanul darabos mozgásélménnyel szolgál. A DV „egészen más módon »olvassa« a jelenetet, mint a film.”³¹² Amellett, hogy tiszta, éles felvételt ad a látottakról, mindent tökéletes mélységelességgel vesz fel. (Stephen Prince eljátszik a gondolattal, hogy hogyan reagált volna minderre a mélységelességre oly nagy hangsúlyt fektető Bazin. Mivel a digitális videóval a Bazin idején még különleges effektnek számító mélységelesség tulajdonképpen *normává* vált, ezért filmetikusként feltehetőleg siratta, realistiként üdvözölte volna a hatást.)³¹³

Az esztétikai szempontok mellett a digitális megoldás logisztikai haszna sem elhanyagolható. Mivel a valós terek bevilágítására, a hagyományos kamerák beüzemelésének hosszas procedúrájára a *28 Days Later* forgatási körülményei nem adtak módot, a kihalt Londonban játszódó, mintegy húsz percnyi jelenetsort reggel, csúcsgorgalom előtt, alig pár perc alatt vették fel. A realiztikus ábrázolás – a megfelelő esztétikai és anyagi-szervezésbeli szempontok mellett – számos technikai problémát is felvet; például a DV-nyersanyag feldolgozásának adott stádiumában elkerülhetetlen *tömörítés* zavaróan hathat, mesterséges hatást eredményezhet (különösen a sötét tónusú képek esetében). A művi hatás elkerülésére Dod Mantle külön szűrőkészletet fejlesztett ki a forgatás során a digitális kép jellegzetességeinek (nyersségének, sajátos fényérzékenységének) finomítására. A történetbeli elektromosság hiánya a bevilágítás tilalmával járt együtt: az esti jeleneteket nappal vették fel, a sötétséget utólagos szűréssel és kontraszt-világosság módosítással oldották meg. A DV-kamera jellemzője, hogy a nappali felvételeken az ég könnyen kiég, ezért Dod Mantle az eget szűrők közbeiktatásával és utólagos kompozitálással adta vissza – ami utólag a Boyle által említett csendesség tartalmi szempontját erősítette sajátos, szurreális atmoszférát adva a felvételeknek.

³¹¹ Varró i.m. 122.

³¹² Stephen Prince: The Emergence of Filmic Artifacts. *Cinema and Cinematography in the Digital Era*, *Film Quarterly*, Vol. 57 No. 3, 24-33, 30.

³¹³ Prince i.m. 31.

A legismertebb Dogma-filmek operátőre, a DV-kamerát szinte védjegyként használó Dod Mantle szerint „minden történetnek megvan a maga látványa”.³¹⁴ Annak ellenére, hogy a Dogma stílusához kezdettől fogva a digitális kép kötődött (hasonlóképpen triviális okokból, mint a *28 Days Later* esetében) – elsősorban mégsem a nyersanyag adja a Dod Mantle-filmek sajátos képiségét, hanem a kamera furcsa státusza: a könnyű kézikamera képes közel hozni az eseményeket, képes igazán szubjektív módon bemutatni a történéseket.³¹⁵ A Dogma-filmekben – mint a *28 Days Later*ben is – a kamera az eseményeknek szegezett fegyver, ezt a fajta dinamizmust pedig a DV-kamerák képesek biztosítani. Ahogy a *Születésnap* kamera-szeme azt az érzést hivatott felkelteni, mintha egy az egészből mit sem értő rokon szemszögéből néznénk végig a családi drámát – úgy a *28 Days Later* szintén a történésekből kezdetben mit sem értő főhős, Jim (vagy az állatkísérleteket fényképező aktivisták) nézőpontjából mutatja be az eseményeket.

Boyle filmje természetesen nem Dogma-mozi; a „tisztasági fogadalom” szinte valamennyi pontját megszegi – mint a Dogma-filmek általában. A valóságos helyszínek, a kézikamera, a megvilágítás hiánya (megannyi Dogma-szabály) mégis a populáris filmprodukciók, közelebből a horror képi sablonjaitól eltérő eredménnyel szolgálnak, zavarják a műfaji-vizuális memória felől értelmező szemet. A *28 Days Later* nyitánya, a kísérleti majmoknak vetített agresszív, *valós* híradófelvételek értelmezése messze nem okoz efféle zavart. Nem véletlen, hogy ez a film egyik legmeggrázóbb képsora.

³¹⁴ Richard Kelly: *The name of this book is Dogme95*. Faber and Faber, 2000, 99. Anthony Dod Mantle legismertebb munkái: *Születésnap* (Thomas Vinterberg 1998), *Mifune* (Søren Kragh-Jacobsen 1998), *Julien Donkey-Boy* (Harmony Korine 1999), *Táncos a sötétben* (Lars von Trier 1999), *Dogville* (Lars von Trier 2002), *Manderlay* (Lars von Trier 2005). A *28 Days Later* előtti két, Boyle-lal közös tévéprodukciója a *Vacuuming Completely Nude in Paradise* (2001) és a *Strumpet* (2001).

³¹⁵ A Dogma „tisztasági fogadalmát” rögzítő Trier és Thomas Vinterberg lelki szemei előtt eredetileg „nagy, második világháborús, 35-milliméteres kamerák” lebegtek; végül az anyagi megfontolások, valamint Trier *Birodalom*-sorozatának (*Riget*, 1994) sikere igazolta a költséghatékony technológia alkalmazását.

A történet visszahódítása (Chuck Palahniuk regényei)

„the first time I read 'Guts', nobody fainted. My goal was just to write some new form of horror story, something based on the ordinary world (...) a book you wouldn't want to keep next to your bed. A book that would be a trapdoor down into some place dark. A place only you could go, alone, when you opened the cover. Because only books have that power.” (Chuck Palahniuk)

(Kritikai és ideologikus zavar)

Chuck Palahniuk³¹⁶ regényei zavarbaejtőek a szerzőiség, szövegszerűség, vagy a szövegek implicit ideologikusságának legújabbkori elméletein edződött értelmezés számára. Amellett, hogy szerzőjük tanúsága szerint zömmel „megtörtént” eseményeken alapulnak, Palahniuk minden alkalmat megragad szövegei „valóságreferenciáinak” hangsúlyozására. Az efféle vonatkozások ugyan már jó ideje nem okoz(hat)nak problémát az irodalomértelmezés és kritika számára, a „zavar” oka a Palahniuk-életmű *fokozott* referencialitásában áll.³¹⁷ „Valójában igen kevés dolgot találok ki abból, ami a könyveimben szerepel. Azt hiszem abban vagyok jó, ahogyan ezeket a dolgokat *szinte* valóságnak bemutatom, ahogy újraalkotom őket.”³¹⁸ A referencialitás melletti – annak részint ellentmondó, részint kiegészítő – másik palahniuki törekvés, az *erős fikcionizáló hajlam* főként ideologikus szempontból problematikus: a valós történetek és az általuk implikált „mondanivaló” csupán a kiindulópontjai a Palahniuk-regényeknek, a hangsúly az említett újraalkotáson van. Mint mondja, „amint elképzelek valami szörnyű, szomorú vagy megalázó dolgot, rögtön megtalálom a módját, hogy történetbe foglaljam. És hogy szívszaggató legyen. Ez a hihetetlen szabadság nem tarthat örökké.”³¹⁹ Az utóbbi megjegyzés, az elbeszélői „szabadságtól” megdöbrent író hangja, leginkább a Palahniuk munkásságát övező szélesebb irodalmi-társadalmi, valamint a létfeltételül szolgáló mediális közegből, e közeg alakulástörténetéből érthető meg.

³¹⁶ A Wikipedia szócikkében szereplő életrajzi összefoglalóból idézem: „Chuck (Charles Michael) Palahniuk (1962) [e: póla-nik] amerikai satírikus regényíró és szabadúszó újságíró, Portlandből (Oregon). Leginkább a *Fight Club* című, számos díjat elnyert regényéről ismert, melyből David Fincher rendezett filmet. Hivatalos weboldalának köszönhetően az egyik legismertebb szerző az interneten. Stílusukban Bret Easton Ellis, Irvine Welsh és Douglas Coupland írásaival rokon szövegei révén vált az X-generáció egyik legismertebb regényírójává.”

³¹⁷ A szerzői elemző szempont fokozatos kritikai visszacsempésződése Palahniuk pályája kezdetén már lezajlott folyamat az amerikai kritikai mezőn. A szerzőiséget újradefiniáló ideologikus kritikai irányzatok fellépésével párhuzamosan lezajlott oktatás- és irodalompolitikai folyamatokról magyarul ld. a *Helikon* 1992/2-es „Profizmus az irodalomtudományban”-számát.

³¹⁸ C. P. Farley: On Oprah's Diaphragm, <http://www.powells.com/authors/palahniuk.html>

³¹⁹ Interjú a moviepoopshoot.com-on <http://moviepoopshoot.com/squib/index.html>, utolsó letöltés dátuma: 2004. 09. 20.

Palahniuk pályája egy szélesebb disztribúciós és befogadói szemléletváltást jelez az ezredfordulós amerikai regényiparban. A pályájuk kezdetén és a későbbiekben is zömmel folyóiratokban publikáló, irodalmi-kritikai lapok köré szerveződő – egyébként pedig elefántcsonttoronyuk magányában alkotó – írók helyére az ezredfordulót követően az *online* megjelenő, *workshop*-módszerrel dolgozó „kultszerzők” lépnek, akik megelőzve az ezirányú kritikusi kísérleteket, maguk teremtik meg a tárgyalásukhoz nélkülözhetetlen fogalom- és szempontrendszert. Az irodalomkritika, irodalomtörténet hagyományos, intakt szerzőt feltételező kategóriái bajosan alkalmazhatók erre az attitűdre, ami bizonyos fokú zavart (és ignoranciát) szül a hivatásos irodalomértelmezés részéről. A „tolakodó” és önnön szabadságával élő szerző megjelenése okozta kritikai zavart jól példázza a meglévő leíró fogalmak és műfaji kategóriák (minimalizmus, transzgresszió, horror, krimi) problematikussága Palahniuk és a vele kapcsolatban leggyakrabban emlegetett szerzők kapcsán. Az intézményesült irodalomkritika lemaradását jelzi, ami szintén a zavar jele, hogy ezidáig – néhány cikket és egy tematikus folyóiratszámot leszámítva – sem monografikus, sem konferencia-formában nem kerültek tárgyalásra (például) a mára kilenckötetes Palahniuk művei, hogy az eddigi konferenciák, írói műhelyek lényegében rajongói és kiadói kezdeményezések voltak.³²⁰

A világhálón reprezentált szerzők és olvasótáboruk közti kommunikáció a laikus, rajongói értelmezéseknek kedvez, melyek kreatívan hasznosítják a szerzőktől tanult, illetve saját írói gyakorlatukból nyert fogalomrendszert. (Ezen olvasók többnyire maguk is írók vagy forgatókönyvírók – ami az amatőr- és kísérletifilmes, valamint az irodalmi *szcéna* összefonódását jelzi.) A kultusz felől érkező visszajelzések, a rajongókkal folytatott levelezés szintén erősen befolyásolják a „nem irodalmi” – a hivatalos irodalmi intézményeken kívül álló – szempontok térnyerését a laikus irodalmi fórumokon. Palahniuk hivatalos rajongói weblapján közzétett *workshop*-esszéi, a hozzájuk kapcsolódó kérdések és válaszok, valamint a más szerzőkhöz fűződő (elismerő, méltató) viszonyulása szintén az írás „demokratizálódási” folyamatát jelzik. A kiadói és terjesztési struktúra átalakulása mellett maga az irodalmi forma is átalakul, amit leginkább a társművészetek (film, színház, képregény és játékipar) felé történő fokozódó nyitása jelez. A filmstúdiók érdeklődése a regények filmopcióinak kelendőségén mérhető le; az *Amerikai pszichó* és *A vonzás szabályai* mellett Palahniuk

³²⁰ A chuckpalahniuk.net dokumentumfilmje (*Postcards from the Future*), a pennsylvaniai Edinboro University Palahniuk-konferenciái és a *Stirrings Still* 2005/2-es száma (Vol. 2, Fall/Winter) említhető az eddigi érdemi recepcióként. Az alábbiakban említésre kerülő szerzők hazai tudományos és kiadáspolitikai helyzete ha lehet, még ennél is méltatlanabb; a kötetek nagy része egyáltalán nem, kis része ponyvaként kerül forgalomba (az Intercom Könyvek, a Szukits Kiadó, vagy a Park Könyvkiadó „gondozásában”) – és ekként is kezeli őket a hazai irodalomrendszer.

valamennyi regénye megfilmesítés előtt áll, a David Fincher-rendezte *Harcosok klubja* a dvd-kiadás óta kultuszfilm, Craig Clevenger első regénye szintén elkelt, Will Christopher Baer *Kiss Me*, Judasából képregény készül stb. Az írói tevékenységről alkotott elképzelések megváltozása, az irodalomkritika leíró kategóriáinak eróziója, valamint az irodalomrendszer intézményes és mediális megnyílása olyan folyamatok, melyek részben feltételei, részben következményei a Palahniukéhoz hasonló globális elektronikus írói-olvasói közösségeknek.

Az írás feltételeinek megváltozása a hétköznapi írói gyakorlatra nincsen különösebb hatással. Az írás továbbra is magányos közegben zajlik (az otthonülés, a napi írói rutin, a kampányszerű írás [*binge writing*] az itt tárgyalt írókkal kapcsolatban örökzöld interjú témák), a különbség az *írás körülményeinek megítélésében* mutatkozik meg. A kultikus befogadás az eddigénél fokozottabb figyelmet szentel a szövegen „kívüli” irodalmi tényezőknek, melyek beépülnek kritikai eszköztárába, sőt, maguk az írók is számolnak ebbéli, újkeletű befolyásukkal (erre utalnak a fentebb idézett interjúrészek Palahniuktól). Magánmitológiájuk művük szerves részét képezi, és előszeretettel „leplezik le” anekdotikus forrásait. Palahniuk munkája anyaggyűjtési fázisát, illetve a megírt részek átdolgozását tekintve bulimiás beteghez hasonlítja magát, aki a társasági érintkezés során felgyűlt történeteket magányos „öklendezéssel” – az anyag rögzítésével – adja ki magából. Máskor a *vaudeville* hagyományához kapcsolódó színpadi komikusnak (*stand-up comedian*) vallja magát, ami – tekintve, hogy felolvasásai kimondottan performansz-szerűek, szó szerint elalélt hallgatósággal, szomatikus hatásfokozó kellékekkel – igen találó önmeghatározás a részéről.³²¹ A felolvasóturnék Palahniuk (vagy Craig Clevenger, Will Christopher Baer számára) lényegében az írói kontroll, a tudatos szerkesztői munka eszközei, a hallgatóság reakcióinak éber követésével, a különböző hatásokkal való kísérletezéssel.

Palahniuk hivatalos rajongói honlapján³²² közölt *workshop*-esszéibe foglalt módszertani alapelvei nem általánosak, leginkább a saját prózáirói gyakorlatából erednek – ennyiben nem szolgálnak semmiféle módszer, iskola kiindulópontjául. Heurisztikus érvényük ugyanakkor tagadhatatlan; frappáns összefoglalását nyújtják a hagyományos irodalmi kategorizációnak mindmáig „ellenszegülő” szövegek hatásmechanizmusainak. Az sem garancia bármiféle „elemzői kulcs” meglétére, hogy Palahniuk maga is a „minimalizmus” elnevezéssel illeti az általa összegyűjtött alapelveket; a minimalizmus kifejezést elsősorban nem irodalomtörténeti értelemben használja. A fogalom érvényességét tovább erodálja az a

³²¹ A *Guardian* külön cikket és interjút szentelt a *Guts* című elbeszélés szomatikus hatásának, a „Guts effect”-nek. Ld. „I dare you” <http://books.guardian.co.uk/departments/generalfiction/story/0,6000,1168227,00.html>; 'It's Paula-nick' <http://books.guardian.co.uk/departments/generalfiction/story/0,6000,1176928,00.html>

³²² Az oldal stílszerűen „A Kultusz”, *The Cult* nevet viseli – www.chuckpalahniuk.net

körülmény, hogy a Palahniuk-prózára talán legnagyobb hatással bíró Amy Hempel elhatárolódik a minimalista címkétől, helyette Raymond Carver elnevezését, a *precizionizmust* részesíti előnyben. Hempel „a mondat Gordon Lish-féle értelmében” látja a minimalizmus lényegét, egy igen tudatos, logikus írásmódban, mellyel sajátos *rekurzivitás* párosul: az elbeszélés adott téma fölött köröz, ahhoz újra meg újra visszatérve, a téma számos újabb dimenzióját megnyitva bomlik ki. Hempel pointillista festményekhez hasonlítja a szövegeit, ahol a pontok pillanatok megfelelői, melyek „hátrébb lépve” a képet, egy nagyobb egészt adnak ki. Mindamellet Hempel igen tudatos író, aki alapos műgonddal helyezi el „pontjait”, melyek elbeszélései végpontján (hogy a képzavart a végsőkig fokozzuk) „érzelmi lavinaként” zúdulnak az óvatlan olvasóra. A „minimalizmusok” közti különbséget a mindmáig legtöbbet hivatkozott Bret Easton Ellis-szel szemléltetve szembetűnő, hogy míg Ellis a kulturális-társadalmi jelölökkel történő szenttelen játékként hajtja végre „minimalista programját”, addig Hempel (illetve Palahniuk) az aprólékos felépítésre és a „csapdaszerű” refrénekre (*choruses*) koncentrálnak.

A Palahniuk-regényekhez rendelhető asszociációs mező igen széles. A hivatalos rajongói weboldalán közzétett és folyamatosan tárgyalt „Palahniuk-szerű” szerzők listája egy igen sajátos és széles mezőnyt foglal magába. (A lista a lehetséges párhuzamokon túl az azt összeállító olvasók irodalmi preferenciáiról és olvasási szokásairól is sokmindent elárul.) A mezőny több, „koncentrikus” csoportra osztható; első csoportját – Amy Hempel, Denis Johnson, Tom Spanbauer, Mark Richard – asszociatív szempontból indokolt nevek, Palahniuk által is gyakran hivatkozott szerzők alkotják. A második csoportba a nem annyira írásmódjukat, mint inkább *transzgresszív* témaválasztásukat tekintve rokon írók tartoznak – mint Thom Jones, Jay McInerney, Bret Easton Ellis, Douglas Coupland, vagy Irvine Welsh. (Érdekes módon a tematikus értelemben a legkevésbé rokon Amy Hempel szövegei prózapoétikai szempontból közelebb állnak a Palahniuk-szövegekhez, mint az itt felsoroltak – azaz a *transzgresszió*³²³ nem tekinthető mindenható gyűjtőfogalomnak a Palahniuk-szerű szerzők kapcsán.) Harmadik, igen tág halmazt képeznek a lényegében ad hoc alapon ide sorolt szerzők – Alex Garlandtól Albert Camus-ig –, akik alig, vagy egyáltalán nem köthetők a Palahniuk által képviselt íráseszményhez. Az egyre táguló körök a szövegek működését tekintve egyre kevésbé megalapozott asszociációs mezőt nyitnak a Palahniuk-szövegekkel. Az *online* kiépülő asszociációs mező (kánon) részint prózapoétikai, részint az irodalmi

³²³ Palahniuk a *Postcards from the Future* című dokumentumfilmben (Kinky Mule Films, 2003) a *The Monkey Wrench Gang*-et (Edward Abbey, 1975), az *Amerikai pszichót* és a *Trainspottinget* említi a *Fight Club* *transzgresszív* előzményeiként.

kultuszképződés – tudományos-leíró szempontból obskúrus – szempontjaival magyarázható. Ez utóbbiakhoz olyan esetleges, nem irodalmi szempontok sorolhatók, mint a kiadáspolitika, a marketing, vagy az olvasótábor (pop)kulturális kánonja és fogyasztási szokásai. (A fogyasztási szokások kapcsán termékeny mellékkörülmeny lehet az egyes szerzők már említett egymás iránti rajongása éppúgy, mint a könyvajánlások, vagy az interjúkban elejtett megjegyzések stb.)

A pop- és magaskulturális utalások szintén fontos szerepet töltenek be Palahniuk, vagy a vele kapcsolatban leggyakrabban emlegetett szerzők – Craig Clevenger, Will Christopher Baer, Bret Easton Ellis, Denis Johnson szövegeiben. A magaskulturális párhuzamok – az *Ulysses* tudatos regényszervező elvként való alkalmazása Baernél, a Darwin- és Henry James-utalások Palahniuknál, vagy a minimalista(ként elkönyvelt) szövegekkel való ambivalens kapcsolatok – állandó popkulturális utalásokkal váltakoznak. Az amerikai horrorirodalom megidézésével Kingtől Richard Mathesonon át Stephen Graham Jonesig, a *Marsbéli krónikák* sci-fijének formai leképezésével a *Haunted*ben. Sőt, bizonyos esetekben a popkultúra maga válik a regények tárgyává.³²⁴ A „Palahniuk-szerű” (*Palahniuk-esque*) szerzők és szövegek kulturális és műfaji megítélése, részben az itt említett allúziókból kifolyólag számos vita tárgyát képezi. Mi több, olykor tudatosan rá is játszanak ambivalens státuszukra. A hol „macsó pornóként”, hol „emersoniánus romantikusként” elkönyvelt Palahniuk-kötetek például a hagyományos amerikai irodalmi és kritikai központoktól „távol”, „ellenséges közegben” próbálnak érvényesülni (mind földrajzi, mind intézményes értelemben) – ahol, mint írja, az irodalmi termés nyolcvanöt százaléka a középkorú női olvasóréteget célozza meg. Palahniuk önmaga által demográfiaileg meghatározott célközönsége, a húszas-harmincas éveiben járó fiatal férfiak csoportja gyakorlatilag nem olvas. Éppen ezért legfőbb írói törekvése (éppúgy, mint a *Palahniuk-esque* íróké) ennek a nem olvasó olvasóközönségnek a visszahódítása az irodalom számára.³²⁵ Az efféle szociológiai-

³²⁴ Joey Goebel *Torture the Artist*-je (2004), vagy Stephen Graham Jones *Demon Theory*-je (2006) kimondottan a magas-alacsonykulturális szétválasztásra reflektáló regények. A magaskultúra kreatív felhasználásaként Baer *Penny Dreadful*-jának (2004) *Ulysses*-allúziói említhetők. A regény a mottótól a szereplők nevein át (Moon, Mulligan, Dizzy Bloom, Grandma Milly) a karaktermegfelelésekig (Moon – Leopold Bloom, Phineas – Stephen Dedalus) számos utalással él Joyce regényére. Az igazán érdekes utalások azonban még ezeknél is burkoltabbak, az *Ulysses* legkülönfélébb helyeit idézik meg. Leopold Bloom emlékezetes reggelije Phineas ellopott veséjének felel meg; a „nyelvek játéka” (*game of tongues*) a „lelkek transzmigrációjával”, a metempsichózissal mutat párhuzamot; sőt, az *Ulysses* maga válik kábítószerré a főhős, Phineas számára stb.

³²⁵ Palahniuk „kultúrmissziója” nem kis részben az első megjelent regénye (*Fight Club*) körüli kiadáspolitikai bonyodalmakból, illetve magánmitológiájából származik. „Az volt a célom, hogy visszatérítsem az embereket az olvasáshoz [...] azoknak írtam, akik azidáig nem olvastak. Ha ma könyvet írsz, videójátékokkal, videoklipekkal, profi birkózással és egyéb hasonlókkal szemben kell helytállnod, amiket az emberek szabadidejükben csinálnak. És ezek az emberek cselekményre vágynak [...] egy csomó ígére vágynak. Tudod: ígére, ígék hátán.” Ld. a moviepoopshoot.com idézett cikkét. Palahniuk szinte szóról-szóra ugyanezt ismétli meg a *Postcards from the*

(ön)ironikus meghatározás nem pusztán Palahniuk privát véleménye és nem pusztán a Palahniuk-szövegek ideologikus (félre)olvasásának következménye.

Az olvasói szerepek és a szövegek kulturális súlya³²⁶ körüli ideologikus vita mellett elsikkadni látszik a Palahniuk *írásmódjára* vonatkozó – a fentiekkel erősen összefüggő – kérdés. Palahniuk írásmódja és tematikája természetesen nem minden előzmény nélküli az amerikai regényirodalomban. Legfontosabb irodalmi hatásai – az említett „minimalista” szerzők, az angolszász szatirikus hagyomány, illetve horrortradíció – mellett előszeretettel hivatkozik filmekre, színdarabokra és a legkülönbélebb szájhagyomány útján terjedő városi legendákra. Palahniuk ideologikus elemzői „valós” történeteit, bizarr témáit előszeretettel olvassák a férfiakról / a társadalmi osztályokról / a vallásról szóló parabolaként – míg Palahniukot az amerikai kultúrára „boncnokaként” tisztelik.³²⁷ Az ideológiakritikus elemzések – a Palahniuk által is hangsúlyozott, az amerikai regénytörténet központi fogalmát átértelmező – *deviáns individuumfogalmára* helyezik a hangsúlyt. Palahniuk regényei ennyiben „az amerikai Kultúran belüli túlélésről szólnak”, arról, hogy a beteg társadalomban az egyén egészségének kulcsa a normáktól való eltérés. A jobbára tartalmi összegzésekre, azok magyarázatára szorítókozó értelmezések bár képesek árnyalt módon illusztrálni a posztmodern platonizmusról vagy a transzszexualitásról szóló tételeiket, képtelenek visszaadni *a deviancia stiláris lenyomatát* az elemzett szövegekben.

(A palahniuki íráseszmény)

A budoármoralista, humanista, vagy éppen nihilista Palahniuk képét felvázoló kritikusai vélemények mellett a *workshop*-esszéibe³²⁸ foglalt imperatívusz tömör trivializmusa kijózanítólag hathat: „Mi az, amiről akkor sem beszélnél, ha egymillió évig élnél? Írj arról!” Palahniuk „szlogenje” – ha mindenáron ragaszkodunk a hangzatos címkékhez, egy

Future-ben. A könyvforgalmazás nehézségeiről és az olvasói szokásokról ld. Craig Clevenger 2006. szeptember 24-i webnapló-bejegyzését: <http://www.craigclevenger.com/?p=50>

³²⁶ Vö. Eduardo Mendieta: *Surviving American Culture: On Chuck Palahniuk. Philosophy and Literature* Oct 2005 (29) 394-408. Jesse Kavado: *The Fiction of Self-destruction: Chuck Palahniuk, Closet Moralist. Stirrings Still* Fall/Winter 2005, Vol 2, No 2, 3-24.

³²⁷ Mendieta a *mortician*, „temetkezési vállalkozó” elnevezéssel illeti.

³²⁸ Palahniuk 2004-ben indított „workshopja” a chuckpalahniuk.net-en jelent meg havi rendszerességgel, mely az adott havi címadó esszén kívül kérdés-válasz fórumot is magában foglalt. A szerző az (időközben az oldalról eltávolított) esszékből 2006 folyamán „minimalista írásmódszertani” kötetet állít össze Tom Spanbauerrel. Az eredeti esszék címei, sorrendben: *Establishing Your Authority, Developing a Theme, Using 'On-The-Body' Physical Sensation, Submerging the 'I', Hiding a Gun, 'Thought' Verbs, 'Big Voice' Versus 'Little Voice', Using Choruses, Saying It Wrong, Beware the 'Thesis Statement', Reading Out Loud (Part One and Two), Punctuating with Gesture and Attribution, The Horizontal Versus the Vertical, When You Can't Find a Writing Workshop..., Learning from clichés... then Leaving them Behind, Talking Shapes: The 'Quilt' Versus the Big 'O', Textures of Information, Effective Similes*. Az alábbiakban ezen esszék főbb módszertani alapelveit foglalom össze, számos – részint Palahniuk által említett, részint egyéb – példával kiegészítve.

„munkamániás egzisztencialista” mottója – elsősorban nem a transzgresszív ideológust, hanem az *autoriter szerzőt* idézi meg. Az olvasóközönség visszahódításáról szóló önironikus megjegyzések mellett vagy ellenére, Palahniuk és a „köréhez” sorolható írók valóban *versenyhelyzetben* írnak. Olyan kulturális közegben, ahol a történetek elbeszélésének privilégiuma immár nem az irodalomé, hanem a filmeké, videoklipeké és videojátékoké. Palahniuk eddigi életműve – a „történet visszahódításáért” folyó küzdelmet alapul véve – két hatékony, utóbb versenyképesnek bizonyuló elbeszélési stratégiára épült: a transzgresszióra és a műfajiságra (az előbbi a megbotránkoztatással, az utóbbi a szórakoztatással éri el a kívánt hatást). A transzgresszív irodalom „halálával” – a 2001. szeptember 11-i terrortámadásokkal – a megbotránkoztatás, a *misbehaviour* általi társadalmi kommentár helyét a műfaji köntösbe öltöző szórakoztató (*entertaining, charming*) társadalmi kommentár veszi át. Palahniuk esetében a horror és a *mystery*, valamint az önéletírás (*Lullaby, Diary, Fugitives and Refugees, Stranger than Fiction, Haunted*). A formai-tematikus váltás ellenére – a konkurens kifejezésformák eljárásait mindvégig szem előtt tartva – szövegei továbbra is „zsigeri” hatásra törnek.

Az olvasói figyelem megragadását és fenntartását célzó Palahniuk mindenekelőtt „szót kér”, igyekszik megalapozni elbeszélői autoritását, hogy ennek „biztonságából” beszéljen a történeteiről, mindarról, amiről utóbb az ideologikus elemzések szólnak. Az elbeszélői autoritás megalapozása a Palahniuk-regények alapeleméhez kapcsolódik, az anekdotához, a fent említett városi legendához – sőt, ha valamivel, akkor *ezzel* magyarázható a minimalizmus-párhuzam: a kisprózai formák iránti vonzódással.³²⁹ Az autoritás megképezése amellet, hogy alapvetően az olvasói figyelem felkeltését célozza, ugyanezen figyelem elaltatását is szolgálhatja – közvetlenül az elbeszélések, regények csúcspontja előtt, hogy az óvatlan olvasóra lesújtva még nagyobb hatást érjen el –, illetve előkészítheti az elbeszélő „megalázását”.³³⁰ Az autoritás megképezésének két módja – Palahniuk elnevezésével: a „fejből”, illetve „szívből jövő” autoritás (*head / heart authority*) – két különböző stratégiával igyekszik megnyerni az olvasót. A „fejből-módszer” az elbeszélői kompetencia, felkészültség érzésének fenntartásával operál, az olvasó bizalmát a legkülönfélébb (ál-) tények szakszerű felmondásával nyeri el. Palahniuk rendszeresen különféle „receptekkel” szakítja meg az elbeszélést, ilyenek a *Fight Club* anarchista használati utasításai a William Powell-féle *The Anarchist Cookbook* (1970) mintájára, vagy a *Survivor* házi praktikái a homárfogyasztásról,

³²⁹ Vö. Cynthia Whitney Hallett: *Minimalism and the Short Story – Raymond Carver, Amy Hempel, and Mary Robison*, Edwin Mellen Press, h.n., 2000.

³³⁰ A Palahniuk-szövegek elbeszélő főhősei szinte kivétel nélkül *mártírok*, közösségük *messiásai* – a *Survivor* Tender Bransonjától a *Choke* Victor Mancinijén át a *Guts* Saint Gut-Free-jéig.

vagy az emberi testnedvek eltávolításáról. A „szívből-módszer” a tudásával imponáló „szakértő” narrátorral szemben az elbeszélői homlokzatot kockáztató érzelmi attitűd, mely kíméletlen önvizsgálatért és vallomásért cserébe nyeri el az olvasó szimpátiáját (az elbeszélő fent említett „megalázása” ennyiben ehhez kapcsolódik). Palahniuk az „érzelem versus intellektus” képletében látja a két módszer különbségét, mely végső soron a mindenképp való elbeszélői hatékonyság kommunikációs sémáját írja le. A bennfentesség érzetét keltő zsargon és az esendő, lehetetlen helyzetbe kényszerített narrátor ugyanazt a célt szolgálja: az olvasó történetbe való bevonását, egyúttal az olvasói kritika és fenntartások elaltatását.³³¹

A „szív-” és „fej-módszer” kétféle beszédmóddal egészül ki Palahniuknál, melyek nem az autoritásképző „módszerek” megfelelői, inkább kiegészítői. A *Nagy Hang (Big Voice)* a filmes *voiceover* mintájára akkor hangzik fel, amikor az elbeszélő karakter közvetlenül az olvasóhoz szól, megfigyeléseket közöl a világról. A *Kis Hangot (Little Voice)*, Palahniukkal szólva az *establishing shot* irodalmi megfelelőjét ezzel szemben akkor halljuk, amikor az elbeszélő valamely jelenetet, történetet ír le; nem a leírásért magáért, hanem a közvetett közlés céljából. Mindkét hanggal jellemezhető a karakter; a Nagy Hang az, amit tud, a Kis Hang amit tesz. A különbség abban áll, hogy míg a Nagy Hang a hangulatot és az elbeszélés témáját megalapozó eszköz, addig a Kis Hang a konkrét akció eszköze; Palahniuk ezért szinte kivétel nélkül az utóbbi hanggal nyitja az elbeszéléseit. A Nagy Hang az olvasó történetbe bevonása után hangzik fel, általában a regények második fejezetében, a Kis Hangok közti konkluzív monológként, az elbeszélésidő múlását jelző központoszó vagy keretező eszközként. A Nagy Hang, erősen szubjektív jellegéből adódóan könnyen visszatetszővé válhat, túlzott alkalmazása az olvasói bizalom elvesztését kockáztatja. (A szerkezeti kivétel a regények zárórésze, ahol a már említett „szívszagató” hatás érdekében – a regény folyamán kiépített *refrének* ismételt megidézésével – fokozottan jelen van.) A *Fight Club* hatodik fejezete jól példázza az elbeszélő jellemzésére szolgáló belső monológ (a főhős elkalandozó gondolatai), valamint a konkrét-fizikai leírás váltakozását: „Két kivetítőn megy a Microsoft-demóm, érzem a vért a számban, kezdem visszanyelni. A főnököm nem ismeri az anyagom, de nem is fogja engedni, hogy én futtassam a bedagadt szememmel meg a fél arcomat eltakaró sebekkel és öltésekkel. (...) A szám egyre véresebb, ahogy próbálom lenyalni róla a vért, és amint felkapcsolják a villanyt, a microsoftos szakértőkhöz fordulok, Ellenhez és Walterhez,

³³¹ A tartalmi-ideologikus kritikák szempontjai – mint a „közösség és messiása”, a „kommunikációképtelenség”, vagy a „hiperszimuláció” – kódoltan itt is jelen vannak, azonban itt a stílusból, az írói módszertanból következnek. A „szív” és „fej”-típusú autoritás melletti (azokat kiegészítő) egyéb, az olvasót befolyásoló módok: a *szellemesség (cleverness)*, az olvasó *elbűvölése (charming)*, valamint a *provokáció (bullying)* – az utóbbiak időlegesen, de feltétlenül bizalmat váltanak ki az olvasóból.

Norberthez és Lindához, a szám vértől csillog, vér szivárog a fogaim között. Úgy fél liter vért tudsz lenyelni, mielőtt hányni kezdenél. Holnap harcosok klubja, és nem fogom elmulasztani a harci klubot.”³³²

A *Nagy Hang* alkalmazásának hatékony módja a más, nagy autoritással bíró hangok, szövegek kölcsönvétele – Palahniuk az „apostoli hangot” említi Steinbecknél, amit maga is alkalmaz a *Fight Club*ban –, de ugyanilyen „autoriter” hangnak minősülhetnek a leghétköznapibb használati utasítások is (a „fej”-módszer szövegei). Hatékony elbeszélői stratégia lehet a két hang, a szenttelen részletközlő és a személyes kommentátor közti feszültség egymás elleni kijátszása. Erre a hatásra építenek a „drámai eseményeket” ellenpontoszó, jövőbelátó-parafenomén Fertility kommentárjai a *Survivor*ből, vagy az „irányított meditáció” passzusait megtörő blaszfém monológok a *Fight Club*ből.

A palahniuki „íráseszmény” értelmében az elbeszélés teherbíróképessége korlátozott, csak meghatározott számú témát bír el (Palahniuk Tom Spanbauer kifejezését, a *horses*-t használja a megnevezésükre). Ezeket a témákat azonban, a történet mélységének megteremtése érdekében, „végig kell hajtani” az elbeszélésen, ki kell fejteni őket. Palahniuk az egy dallamból kiinduló, arra építő, azt mindvégig megtartó szimfóniához hasonlítja az efféle szöveget – valamint a bírósági beszédhez, melynek az esküdtek (azaz az olvasó) figyelmének fenntartása, véleményének irányítása, befolyásolása a feladata, bármi áron. A Palahniuk-regények témái – a halálfélelem, neurózis és maszkulinitás (*Fight Club*), a kulturális zajártalom, ökoterrorizmus és a szimbolikus hatalom öröklődése (*Lullaby*) – több szinten kapcsolódnak egymáshoz, egész „témahálózatot” hoznak létre a regények végére. Mégis, közvetlenül vagy áttételesen, ugyanazt a mintázatot, ugyanazt az eredeti témát adják eredményül, mint amit a regények elején felvetnek. Még akkor is így van ez, ha a történetek menetrendszerinti „Nagy Hazugsága” végül felül is írja ezt a mintázatot. A *Choke* témája – „semmi sem az, aminek látszik” – ebből a szempontból a csattanóra kihegyezett elbeszélésséma metaelbeszélésének tekinthető.

A fő témák mellett azokat kiszolgáló *altémák* szerepelnek az elbeszélésekben, melyek a folyamatos visszacsatolással emlékeztető funkciót töltenek be, valamint – a témák variánsaiként – segítik azok kibomlását. A regények altémái a főtemát járják körül: a „millenarizmus”, a „fiatal férfiak”, vagy az „apokaliptikus fantáziák” témái³³³ egyaránt a *kulturális tőke újraelosztására* utalnak (*Fight Club*); a család-dinamika, a nemi szerepek, a

³³² Palahniuk: *Fight Club*, 47-48. A jelen fejezetben idézett Palahniuk, Clevenger és egyéb idézetek adatait ld. a bibliográfiában; a továbbiakban a hasonló idézeteket oldalszámmal jelölöm a főszövegben.

³³³ A felsoroltak a Kongresszusi Könyvtár besorolását idézik.

kulturális környezetszennyezés, vagy a mágia a *dominancia* (fő)témájára vezethetők vissza (*Lullaby*). Az *Invisible Monsters* témája a szépségkultusz és az ehhez képest alternatív hatalmi formák keresése; a *Diary* a generációról-generációra öröklődő tévedésekkel foglalkozik. (Ez utóbbi visszatérő téma Palahniuknál, a *Fight Club* és a *Lullaby* is érinti.) A *Haunted* a kreatív alkotói feltételek ellehetetlenülésének és az érte hozott áldozatoknak a regénye; a *Survivor* a halálkultuszok személyiségromboló hatásáról, közvetve a „fehér rabszolgaság” intézményéről, a teleevangelizmusról és a legkülönbözőbb házi praktikákról fejt ki sajátos véleményét.

Érvelhetnénk amellett, sőt Palahniuk maga is hajlik erre, hogy közvetve valamennyi szövege az elidegenedésről, a magányról és annak kezeléséről „szól”. Pontosabban, az izolált otthon megteremtését célzó Amerikai Álommal ellentétben olyan magányos személyekről, akik így vagy úgy, de megpróbálnak kapcsolatot teremteni a külvilággal.³³⁴ Léteznek azonban árnyaltabb változatai is a fő- és altémák közti kapcsolatoknak: Will Christopher Baer témái például közvetettebben hordozzák az elbeszélést. A *Kiss Me, Judas* felfokozott *noir*-krimiként az emberi szervezet biológiai és társadalmi integritásának felbomlásáról „szól”, az integritás fenntartását célzó törekvés, „ösztön” leépüléséről; a *Penny Dreadful* az integritáshoz való visszatérés története; a *Hell's Half Acre* az első regényhez történő visszanyúlásként, egyetlen hosszú búcsúlevélként értelmezhető. Craig Clevenger a *The Contortionist's Handbook*-ban – a hamisítás (irodalom)történetét megidézve – a társadalmi ellenőrzőmechanizmusok alóli kibújás lehetőségéről és az identitás megtöbbszörözéséről ír. Clevenger második regényében (*Dermaphoria*) továbbmegy ennél és egy tökéletesen paranoid elme monológját közli. A tematikus (társadalmi, kulturális, politikai) „üzenet” valamennyi itt felsorolt regényben ugyanaz,³³⁵ de a lehető legtöbbféleképpen, és ami még fontosabb: a lehető leghatásosabb történeteken keresztül kerül közvetítésre.

A történetek alapmintái összegyűjtött, „kritikus tömeget” képező részletből állnak össze, melyeket Palahniuk kollázsszerűen rendez el a megfelelő hatás érdekében. A témák

³³⁴ „all my books are about a lonely person looking for some way to connect with other people. In a way that is the opposite of the American Dream.” Ld. *Who Will Tell the Story? A Conversation With Chuck Palahniuk* <http://trashotron.com/agonynews/2005/05-23-05.htm> Az amerikai regény telosza („a magányos hős, szemben az egész világgal” alaphelyzete) Palahniuknál csak a regények felütésében van jelen. A szövegek a továbbiakban ennek az alapállásnak a feloldására tesznek kísérletet – hogy a feloldási folyamat végén a hősök önmaguk és közösségük akaratlan megváltóivá válhassanak.

³³⁵ Az „izolált amerikai álommal” szembeni kapcsolatteremtés és identitáskeresés leginkább Palahniuk első négy regényét jellemzi. A *Fight Club* tékje a „mi nem vagy?”-kérdés eldöntése; az *Invisible Monsters* kérdése: „hogyan teremtsd magad újra a divat és a képzelet segítségével”; a *Survivor* a „halhatatlansággal szembeni énteremtéssel” foglalkozik; a *Choke* a „céltalansággal” – ld. a moviepopshoot.com fentebb idézett cikkét. Ha tartjuk magunkat Palahniuk önértelmezéséhez, akkor a *Lullaby* az első regénye, amelyik nem az identitás körül forog.

kifejtésére szolgáló „leíró” részek – regények esetén egész fejezetek – hordozzák a szokványos cselekmény melletti „tulajképpeni” elbeszélést, nagyban támaszkodva a „fejből” megképzett elbeszélői autoritás passzusaira. Ugyan az efféle részek szükségszerűen lassítják az elbeszélést, egyúttal előre is viszik azt, közvetett elbeszélőeszközként segítik elő a történet mozgását. (Ilyen a *Fight Club* fentebb idézett hatodik, vagy a *Survivor* második [46-os számú] fejezete. A *Fight Club* kiinduló-elbeszélése, a vállalati prezentáció alatti belső monológ nem viszi előre a cselekményt, ehelyett az aktuális téma, „az értelmét veszített férfit” kifejtésére szolgál.) A „fejből”-típusú autoritás passzusai a történet kibontásának ideális eszközei; aprólékos leírásaik hitelt teremtenek az elbeszélő számára, ugyanakkor segítenek elmélyíteni a szöveg témáit, miközben a cselekmény szinte áll. A *Survivor* elbeszélő hőse, Tender Branson házvezető, ugyanakkor lelkeség-üzemeltető öngyilkosok számára. Az elbeszélő „fejből” megképzett autoritása (konyhaművészeti szaktudása) a regény egyik alapkérdését, a halálkultusz-tematikát bontja ki anélkül, hogy a téma tolakodóvá válna: „Nehéz panírozni és telefonálni egy kézzel, tehát azt mondom neki, most vagy soha. Húzd meg a ravaszt, vagy ne húzd. Itt vagyok vele: nem fog egyedül meghalni, de nem érek rá egész este. (...) Kevés nehezebb dolog van ennél. Megmártod a hússzeletet a nyers tojásban. Lecsöpögteted és megforgatod a morzsában. Az a gond a panírozással, hogy nem egységesen tapad meg a prézli, a hússzelet helyenként csupasz marad. Máshol olyan vastag a panír, hogy azt sem tudni, mi van belül.” (282-281)

Az idézet a *fizikai érzés megteremtését* is jól példázza. Tom Spanbauer a *testre menés* (*going on-the-body*) kifejezéssel illeti a konkrét-testi érzés, a zsigeri (un)szimpátia felkeltését célzó hatást. Voltaképpen itt is, mint az autoritás esetében, az olvasó figyelmének felkeltéséről és lekötéséről van szó, figyelemelterelő, manipulatív eszközről. A *Guts*, a *Haunted* nyitóelbeszélése a rosszullétig fokozza a hatást – ami rendszeresen be is következett a kötet felolvasótornéján. Az elővárosi tinédzserek önkielégítési szokásait (három városi legendát) sorra vevő elbeszélés az önmagukban is igen érzékletes leírásokat szólásmondásokkal teszi még érzékletesebbé, általuk, ismétléseikkel, variációkkal ér el egyfajta „hipnotikus” hatást.³³⁶ Clevenger a *The Contortionist's Handbook* elején – a főhős gyógyszer-túladagolásait lajstromozó leírás alkalmával – szintén az indirekt testre menés eszközével él. A túladagolás tényleges szimptomáit a gyógyszer-mellékhatások

³³⁶ Az elbeszélő a franciák „közismert” szabadszájúságára játszik rá a következő levezetéssel: *What even the French won't talk about. – Not even French people talk about EVERYTHING. – As the French would say: Who doesn't like getting their butt sucked? Hasonló hatásra épít egy orosz mondással kapcsolatban: The way we say, „I need that like I need a hole in my head,” Russian people say, „I need that like I need teeth in my asshole. – Hell... even if you're Russian, someday you just might want those teeth.*

felsorolásával, a napi rutin felmondásával („Tusolás. Kávé. Forgalom. Rádió. Pokol. Otthon. Ital.”), illetve a mentős elsősegély-procedúra kulcsszavaival („Ujjak. Név. Hallás.”) vegyíti. Az elbeszélő utolsó túladagolás-epizódját az izomlazító gyógyszer hatásához fűzött megjegyzéssel indítja: „Olyan, mintha megfulladnál, mintha szumóbirkózó ülne a mellkasodon.” – majd a tünetek ismertetése helyett a főhős mellkasára ténylegesen rátelepedő vak macska leírásába kezd. „Pépes ételt evett. Nyávogott és bámult rád, két szemgolyónyi áttetsző kocsonyával, belül a lebegő, elmozdult retinával. Régen mindig leoltottam a villanyt és fogtam, miközben dorombolt. Elemlámpával világítottam a képébe, át a halott márványszemeim, egész az agyáig. Molly irtó mérges volt, mikor ezt csináltam.” (2) A részlet a palahniuki maximát követi, miszerint „ha nem tudod mi következik, írd le az elbeszélő száját – belülről.”³³⁷

A testre menő leírás, az olvasó testi-fizikai befolyásolása a „szív-módszerhez” hasonló érzelmi-szomatikus hatást vált ki, olykor – mint a *Guts* felolvasó-turnéján – igen drasztikus mértékben. A testre menés kerüli az absztrakt kifejezéseket, a jelzős szerkezeteket, mivel Palahniuk szerint az „éles, szúró fájdalom” vagy az „eksztatikus orgazmus” típusú fordulatok az írói lustaság példái; voltaképpen nem jelentenek semmit, nem idéznek elő semmiféle érzést az olvasóban. Palahniuk a történések szempontjából „passzív”, „gondolati” igék (*thought verbs* – valaki ezt és ezt tudta, szerette, gondolta stb.) helyett a karakterek cselekedeteire, egymáshoz való viszonyukra helyezi a hangsúlyt; érzékszervi benyomásokkal, történésekkel, „aktív” igékkel, gesztusokkal éri el a kívánt hatást. A passzív ige megfosztja az olvasót a felfedezés örömétől, tézisként előre lelövi a kifejtendő pillanatot, érzést, csökkenti a szöveg összhatását.³³⁸

A konkrét, fizikai akcióra és a részletekre szorítkozás – a passzív igébe foglalt tartalom kibontása – filmes analógiával élve az *elbeszélő szem kamera mögött tartásával* hozható összefüggésbe. Az absztrakt gondolkodás az olvasó feladata, nem az elbeszélőé, ő csupán tudósít a történekről. Carl Streater, a *Lullaby* újságíró-narrátora szó szerint megvalósítja az objektív-szenvtelen elbeszélés eszményét; „rögzítő angyalként” (*recording*

³³⁷ A megfogalmazás a *Using 'On-The-Body' Physical Sensation* című esszében szerepel.

³³⁸ A „gondolati igék” mellőzése – a metaforák elvetésével összhangban – a francia új regény törekvéseit idézi. Robbe-Grillet szerint „a metafora sohasem jámbor szókép csupán. Ha azt mondjuk az időről, hogy ’szeszélyes’, a hegyről, hogy ’fönséges’, ha az erdő ’lelké’-ről beszélünk, a ’kérlelhetetlen’ napról, egy faluról, mely ’meglapul’ a völgyben, bizonyos mértékben felvilágosítást adunk magukról a dolgokról (...) az analóg kifejezések [azonban], bármilyen egyszerűek is, már nem elégednek meg azzal, hogy számot adunk a tiszta külsődleges adottságokról”. (Magyar Miklós idézi, in *A francia új regény tegnap és ma*. Akadémiai, Bp., 1986, 82.) Az „objektív irodalom” célkitűzése – a „tárgyak felszínén maradás” igénye – ugyan valóban Palahniukot idézi, ám a metaforák és antropomorfizmusok elkerülése Robbe-Grillet-nél a *tragédia elutasításával* függ össze. Míg az új regény „célja” a tragikum kimetszése az elbeszélésből (még ha ez gyakran a visszajára is fordul), addig Palahniuknál épphogy a „szenvtelenség” hivatott felszítani a tragikumot.

angel) mindenről tudósít, ami fontos lehet a történet szempontjából (és fordítva, minden fontosnak tűnik a történet szempontjából, amiről tudósít). Streater élő kameraként tekint önmagára: „Az újságíró-iskolában azt szeretnék, hogy kamerává legyél. Képzett, objektív, önálló profivá. Pontos, csiszolt megfigyelővé.” (25) „Az a munkád, hogy összegyűjtsd a részleteket. Csak azt, ami ott van.” (36) „Csak figyelj. Figyelj a részletekre. Jelents. Ne vegyél részt. A sürgés-forgást hagyd a Nagy Testvérré.” (216) Streater miniciózus jelentései voltaképpen a Kis Hang „érzelmi töltődését” jelzik a Palahniuk-prózában. Az érzelmesség a *Lullaby* előtt a Nagy Hang privilégiuma volt, kizárólag szubjektív-érzelmi passzusok váltották ki, míg itt a leírások ismétléseivel éri el ugyanezt a hatást. Az elbeszélés különböző pontjairól származó leírások közti érzelmi feszültség az olvasói háttértudás különbségéből, az időközben bekövetkezett „tragikus eseményekből” származik: „Helen pislog, egyszer, kétszer, háromszor, gyorsan. Vár. A szeme kék.” (31) „Helen Hoover Boyle-nak hívták. Kékek voltak a szemei.” (255). Az utóbbi két idézet ugyanazt a pillanatot idézik fel a regény elején és a végén; a hatás az olvasó tudásának két pont közti különbségéből adódik.

Palahniuk az írói jelzők helyett az élőbeszédet részesíti előnyben, igéken alapuló regényeket ír a hagyományos „melléknév-regények” helyett, mivel szerinte az olvasók, és nem az író előjoga, hogy kitöltsék az igék közti hézagokat. Az élő nyelv invenciói egyediségük folytán fokozzák a szöveg intimitását – ami szintén jótékony hatással bír az olvasói autoritás szempontjából –, közvetlenségük oly mértékű érzelmi reakciót szül, melyre az absztrakt, leíró megoldások képtelenek. A „fej-módszer” eszközei – mint a *The Contortionist's Handbook* okirathamisítási zsargonja, a *Survivor* háztartási etikettje, vagy a *Fight Club* csináld magad terrorista receptjei – közvetve maguk is érzelmi-fizikai reakciót szülnek, érzelembefolyásoló eszközként alkalmazhatók. Különösen az olyan elbeszélésekben, ahol míg az olvasó számára mindvégig világos az elbeszélő tévedése, az elbeszélő-főhős csupán utólag szembesül tévedése következményeivel. (Itt, mint a *Survivor*, vagy a *Choke* esetében, az elbeszélés tragikuma a „fej”-passzusok fokozatos hitelvesztéséből következik.) A testre menő elbeszélés sajátos-direkt megoldása a *Fight Club* emberi szerveket, testi folyamatokat megszemélyesítő refrénjei: „Apu összeszorult gyomra vagyok.” „Apu dühös epecsöve vagyok.” „Apu jéghideg verítéke vagyok.” A „fej-” és „szív-módszer”, valamint a testre menő szövegrészek váltakozása szintén a hatáskeltés eszköze lehet. Ugyanakkor, mint arra Palahniuk figyelmeztet, a túl sok, túl gyors változás megtöri a hatást.³³⁹

³³⁹ Szélsőséges esetben a „fej-típusú”, tárgyi tudás viszi előre, lendíti tovább az elbeszélést, tágítja a lehetséges történések körét. Sőt, a „fej”-típusú tények olykor az elbeszélés egészére kihatnak: Clevenger első regényének cselekménye az *evaluation* intézményével „ért révbe” (a szuicid páciens mellé hivatalosan kirendelt

Palahniuk szövegei többnyire egyes szám első személyű elbeszélések, csupán a legritkább esetben kísérletezik egyéb elbeszélőmódokkal (a második személlyel a *Diaryben*, a szubjektív harmadik személlyel a *Hauntedban*). Az elbeszélői első személy alkalmazásának feltétele az „én” személyes névmás kiiktatása, mivel Palahniuk szerint az „én” – a hosszas jelzős szerkezetekhez hasonlóan – kizökönt az elbeszélésből. Az első személy nagyfokú autoritással bír, nagyobb, mint a harmadik személyű („isten-típusú”, hagyományos) elbeszélések, melyek alapvető bizalmat feltételeznek az olvasó részéről. Az én-elbeszélés narrátora a bizalmunkkal játszik, ami amellet, hogy kockázatosabb, mint a harmadik személy alkalmazása, nagyobb hatást is eredményez, a memoár nem-fikciós kontextusára hajaz. A *Fight Club* „apostoli fikciója” erre a hatásra épít, „megváltója”, Tyler Durden cselekedeteiről tanúskodik, a *Lullaby* objektív újságíró narrátora pedig *tudatosan* erre a hatásra játszik rá: a regény komplex prológusa a „halott és mégsem halott” hősnő, Helen Hoover Boyle mártíriumát ígéri. A talányos megfogalmazás a regény végén nyer értelmet: Helen testileg meghal, lelke egy tagbaszakadt rendőrbé vándorol át.

Az én elfojtása, az iménti filmes hasonlatot folytatva „képen kívül” tartja az elbeszélőt, miközben hozzásegíti az olvasót, hogy átmenetileg ő legyen a történet énje (az autoritás megalapozásáig feltétlenül). A *Fight Club* első mondata az én elfojtásának tipikus példája: „Tyler munkát szerez nekem egy étteremben, nem sokkal később pisztolyt nyom a számba, és elárulja az örök élet titkát: először meg kell halni.”³⁴⁰ *Tyler gets me a job as a waiter, after that Tyler’s pushing a gun in my mouth and saying, the first step to eternal life is you have to die.* – Az *I* személyes névmás tudatos mellőzése mellett a regény felütése a történésekre és a karakterekre irányítja a figyelmet. A mondat „lusta” írói megfelelője Palahniuk szerint a következő volna: „Pisztollyal a számban némán álltam, miközben Tyler szavait hallgattam.” A következő példa, a *The Contortionist’s Handbook* kezdőmondata – „Egy kézen meg tudnám számolni a túladagolásaimat.” – az én személyes névmás használatával (*I can count my overdoses on one hand*) látszólag ellentmond a palahniuki követelménynek. Mégis, rögtön ezután hozzálát a „fej-” és a „szív”-típusú autoritás megképzéséhez. Az eközben felsorolt hat túladagolás-epizód az „egy kézen”-kitétel mellett apró pontatlanságnak tűnhet, ha egyáltalán feltűnik első olvasásra. Csak később értesülünk

pszichiáterrel történő elbeszélgetéssel, mint témával). Ld. *Craig Clevenger by Dennis Widmyer*
<http://chuckpalahniuk.net/features/interviews/craigclevenger/>

³⁴⁰ Varró Attila fordítása, Chuck Palahniuk: *Harcosok klubja*, InterCom, 2000. Ahol nem jelölöm külön jegyzetben, ott a saját fordításomat használom.

arról, hogy a főhősnek valóban hat ujjja van, hogy bal kezén polidaktil kinövés található. A mondat a témát megalapozó „rejtett fegyverként” működik.³⁴¹

Az olvasói figyelem irányítása a személyes névmások helyi szintű manipulációja mellett a téma globális változtatásával is történhet – illetve a „kamera-én” tudásának, szótárának regényenkénti változtatásával. A Palahniuk-szövegek, különösen az első négy regény, alapvetően „ugyanazon”³⁴² a hangon szólnak – más-más tárgyról, más-más történetekről –, ezért olykor az az érzésünk támadhat, hogy ugyanazt a regényt olvassuk. A „palahniuki hang” további jellemzője, az ún. *torokköszörülő* (*throat-clearing*) frázisok használata szintén hozzájárul az én elfojtásához. Amellett, hogy az élőbeszédet imitálva egyénivé teszi az elbeszélő karaktert, segít átirányítani az olvasó figyelmét a „kameráról” a „színészekre”; az elbeszélőről a karakterekre, történésekre. A „torokköszörülés” a késleltetett-kihagyásos szerkesztésen túl a humor egyik fő forrása a Palahniuk-regényekben. (Az én „kamera mögött tartásának” sajátos példája a *Diary* megoldása, ahol egy dühös, második személyben szóló elbeszélői hang írja a megszólított kómanaplóját. A hatás itt a végsőkéig, egész az utolsó oldalig elodázott „kamerára irányuló” figyelemben rejlik.) A téma, az elbeszélői hang modalitásának váltakozása, a névmások és a torokköszörülő frázisok alkalmazása – az igen tudatos írói módszertan részeként – az elbeszélés közvetett célját szolgálják, a személyes krízis újrafeldolgozását a metafora eszközével.³⁴³

A Palahniuk-regények patikamérlegesen adagolt hatásának egyik fő összetevője a már említett *refrének* (*choruses*) használata. Az alapvetően a Nagy Hanghoz tartozó refrén a vers- vagy dalszöveg-refrénekhez hasonlóan az ismétléssel nyomatékosít és ér el érzelmi hatást. Kiemelendő a refrén „figyelemelterelő” funkciója: Palahniuk gyakran szerepelteti a történet közelgő fordulópontja, egy-egy váratlan pillanat, az „érdemi” történés előtti lélegzetvételnymi szünetként. A refrén általában egy-két mondat erejéig hat, ám létezhetnek hosszabb formái is. Clevenger *Dermaphoriája* több bekezdésnyi – néhol egész fejezetnyi – refrénekkal

³⁴¹ A „fegyver elrejtése” (*hiding a gun*), a figyelem manipulálásának csehovi eszköze, szintén Palahniuk kedvelt eljárásai közé tartozik. Alapvetően szerkezeti probléma (valamely tárgy, személy, történés bemutatása, „elaltatása”, illetve újbóli elővétele), a történetet csúcspontra járató hatáskeltő eszköz, mely a történetvégi refrének (*chores*) elszabadulásával lehengerlő, zsigeri hatás elérésére képes. A *Guts* első mondata („Inhale.”), a *Survivor* „visszaszámlálása”, vagy az *Invisible Monsters* (ön)merénylete ilyen „rejtett fegyverek”.

³⁴² A Palahniuk-elbeszélések gyakori alaphangja az ironikus önsajnáláté (*Choke, Lullaby, Diary*), másutt ez kevésbé érvényesül (*Fight Club, Invisible Monsters*) – az utóbbiak esetében a történetbe foglalt „rettenetes eseményekről” szóló szentvelen tudósítás dominál –, és van ahol a kettő között ingadozik az elbeszélés (*Survivor*).

³⁴³ A „személyes” kifejezés elsősorban a történetekre utal – Palahniuk azon többször hangoztatott véleményére, hogy az igazán jó történetek mindig személyes történetek. Palahniuk „önéletrajzi” kötetei, a *Fugitives and Refugees* és a *Stranger Than Fiction* – az én elfojtásának nem fikciós példái – ugyan szintén számos személyes traumát feldolgoznak, mégsem egyértelmű „biográfia”. Amy Hempel hasonló módszerrel ír, „személyes” (személyesen átélt, másoktól hallott, „valós”) történeteit dolgozza fel elbeszéléseiben. A személyes élmény efféle tudatosítása a korábban említett írói szerep felértékelődésének a tünete.

kísérletezik, ami még elementálisabb hatást vált ki. A refrén – a mára egyedüli, igazán hatékony élő történetmesélő forma, a színpadi komikus-műfaj mintájára – az írott próza élőbeszédhez közelítésének eszköze. Három feladatot lát el: *áthidalást* a történet különböző aspektusai között, *emlékeztetést* valamely korábbi momentumra (érzelemre, történésekre, témára), illetve *pillanatnyi szünetként* szolgál a már említett módon. Az áthidalás szerkezeti-központozó eszköz (az elbeszélő sajátos „szignálja”, szavajárása), ennyiben a torokköszörülő frázisokhoz kapcsolódik. Az áthidalás egyúttal a történet „borzalmain” való szó szerinti túllépés, a „gyász” eszköze; a történet egy pillanat erejéig megakad, elidőzik az eseményeknél, majd továbblép a még borzalmasabb történések irányába. Az emlékeztetés egy-egy ismerős fordulattal segít a történet memorizációjában, segít fejben tartani a fő- és altémákat. Az író a történet végén nem tesz mást, mint „szabadon engedi” az addigi refréneket, melyek tűzijátékszerű érzelmi hatást váltanak ki az olvasóból. A szünet a cselekmény szempontjából légüres tér, az „elkerülhetetlen” elodázására szolgáló eszköz. Ilyen refrén az *Invisible Monsters* képzeletbeli divatfotósának utasításai – *Give me anger. Give me lust, baby.* –, vagy a főhős *Sorry Mom, sorry God*-mondata. A *Lullaby* tökélyre viszi a refrénben rejlő fenyegetést. Streater feszült számolásai – *I’m counting 1, counting 2, counting...* – a saját figyelmét hivatottak elterelni a küszöbönálló gyilkosságairól.

(Ideológiamentes mediálideológia)

A fej- és szív autoritás, a kis és nagy hang, a témák, a testre menés és az adatok rögzítése, a fegyver elrejtése és az én elfojtása, a torokköszörülés, vagy a refrének korábbi, számos formában létező irodalmi és elbeszélő eljárásokra utalnak. Palahniuk és a „Palahniuk-szerű” írók szerepe ebben a tekintetben nem annyira a „feltalálóé”, mint inkább a „kompilátoré”; jelentőségük az ismert eljárások összekapcsolásában és kiaknázásában áll. Az irodalmi, filmes, televíziós és mindenekelőtt privát történeteken alapuló „minimalista” írói eszköztár fogalmai és példái – Csehovtól Capote *Breakfast at Tiffany’s*-jéig, Welles *Aranypolgárától*, a *Blair Witch Projectig* – egyetlen cél, a *minél hatékonyabb (írott) elbeszélés* szolgálatában állnak. A Palahniuk kapcsán oly sokszor emlegetett transzgresszió is az elbeszélői hatékonyságot implikálja. A már-már ábrázolhatatlan tabutémák és történések, a társadalmi-kulturális patológia, az emberi-testi diszfunkciók szórakoztató-szatirikus ábrázolása végső soron a „harsány” és „zavarbaejtő” történeteket szolgálják: „Mi az, amiről akkor sem beszélnél, ha egymillió évig élnél?” A *Choke* a testi romlást a társas apátiából való kiútként ábrázolja – az Alzheimer-kóros anya a betegség végső, öntudatlan stádiumában lép sajátos, kommunikatív kapcsolatba fiával; az *Invisible Monsters* az öncsonkítást (ön-)megváltásként

ünnepli; a *Fight Club* az önrombolást dicsőíti az önfejlesztés „önkielégítésével” szemben. Az elbeszélés szempontjából ugyanakkor másodlagos, hogy McLuhan médiumelméletének újrafogalmazásáról (*Lullaby*), a szépségipar és a társadalmi nemi elvárások visszásságairól (*Invisible Monsters*), vagy éppen a művészi alkotás és az egyén társadalmi lehetőségeiről (*Diary*) van-e szó ezekben a regényekben. A mélypontra való túllendülés, a humor megtalálása a lehetetlen helyzetekben hangsúlyosabb bármiféle „mondanivalónál”; az elbeszélő történet felülírja a kívülről ráaggatott „nagy elbeszéléseket”.

A Palahniuk-elbeszélések ideologikus közömbössége talán a *Fight Club* regény- és filmváltozatának vége közti különbségen mérhető le a leginkább.³⁴⁴ A két verzió közti különbség ugyanakkor segíthet körülhatárolni a két kifejezőeszköz lehetőségeit és különbségeit, azaz az önmagára kvázi-filmesként tekintő írói-autoriter álláspont és a hozzá képest „anonim” filmadaptáció viszonyát.³⁴⁵ A *Fight Club* agresszív-dinamikus „tesztoszteron-elbeszélése”³⁴⁶ ideális forma a regény *machó* étoszához, melyet az írói „módszertan” eszközei maradéktalanul kiszolgálják. A film ezt az adekvát formát a virtuális kamera fokozott használatával, valamint önreflexív képi megoldásokkal igyekszik megteremteni – szublimináris képek / képi „hibák” beiktatásával, „filmszakadásokkal”, vagy a film eleji jogvédő felirat megváltoztatásával –, voltaképpen a történet szintjén zajló deviancia formai imitációjával játszik. A harci klubokból alakult terroristaegységek „csínytevései” (*pranks* – Palahniuk kifejezése) a transzgresszió különböző fokát képviselik a regényben és a filmben, illetve különböző történetbeli és elbeszélői célok szolgálatában

³⁴⁴ A transzgresszió maradványként maradva szembevetendő, hogy a film testi romlást igen érzékletesen bemutató képei ellenére az önrombolás hangsúlyosabb a regényben. Az utóbbi névtelen főhőse (a film főhőiséhez képest) el nem múló sebeket szerez (arca átlukad, majd a füléig felhasad – Palahniuk számtalan leírást szentel a seb behegedését ellehetetlenítő piszkálásnak), péniszén „rosszindulatú” szemölcs nő. A film képileg valóban sokkoló szappanfőzés-jelenete hatásában eltöprel a regény konyhai fogócskajelenetéhez képest, ahol a kergetőzés Marla kollagénkészletében (tulajdon anyja zsírszájában) folyik stb.

³⁴⁵ A *workshop*-esszéikben említett filmes párhuzamok, illetve a különböző irodalmi elbeszéléstechnikai fogások magyarázatakor felbukkanó filmes példák alapján világos, hogy Palahniuk „film” alatt az amerikai stúdiórendszer elbeszélő hagyományát érti (ebbe a hagyományba illeszkedik a *Fight Club* filmváltozata is). A regény látszólag „felejt el a független, szavatoltan versenyképes identitás kapitalista modelljével” (Carney i.m. 45) – mind keletkezési körülményei, mind témája erre engednek következtetni –, ám maga is konvencionális-kötött eszközkészlettel dolgozik, hasonlóan a képi-metaforikus jelentést szolgáló filmes példáihoz. Palahniuk számára láthatóan nem okoz meghasonlást az irodalmi hatás *hatás* általi „leküzdése”.

³⁴⁶ A „tesztoszteron-elbeszéléssel” Kristin J. Jacobson „adrenalin-narratíva” fogalmára utalok, ld. uő: *Desiring Natures: The American Adrenaline Narrative, Genre, Summer 2002, 355-382*. Jacobson az „adrenalin-narratívát” a következőképpen határozza meg: „*narratives* or accounts about humans climbing Everest or participating in other such extreme sports”. (355) A *Fight Club* elbeszélője az amúgy igen dinamikus filmváltozathoz képest is nyaktörő tempót diktál, amit az *Invisible Monsters* még tovább fokoz. Itt csakis „ugrásokban”, *fast-forwardokban*, valamint egy képzeletbeli fotós „vakuvillanásaiban” haladunk előre-hátra a történetben: „Ne hidd, hogy ez is amolyan »és aztán, és aztán, és aztán«-típusú történet lesz. Ami itt következik, annak több köze van a divatmagazin-érzéshez, a Vogue- vagy Glamour-káoszhoz, oldalszámokkal minden második, vagy ötödik, vagy harmadik oldalon. Parfümminták potyognak, majd előbukkan a semmiből egy teljesoldalas, smink-árus pucér nő. (...) Ugrás az akárhanyadik oldalra. Majd ugrás vissza.” (20)

állnak. A film – a közegéül szolgáló klasszikus-katartikus filmhagyományra történő rájátszással – a harcosok klubjából létrehozott Káosz-brigád utolsó sikeres akciójával zárul, a „nagy bankkártyacégek” toronyházainak összeomlásával. A könyv csúcspontját ezzel szemben egy olyan (mint utóbb kiderül, kudarcba fulladt) akció képviseli, melynek közvetett – és nagyszabásúbb – célja a kulturális örökség elpusztítása: „A Parker-Morris épület elszáll, mind a százkilencvenegy emelete, lassan, ahogy egy fa dől ki az erdőben. (...) Öt fáziskép: itt az épület még áll. Második kép: az épület nyolcvan fokos szögben. Majd hetven fokos szögben. Negyedik kép, az épület negyvenöt fokos szögben: látszik, ahogy kezd feladni a vázszerkezet, ahogy enyhén meghajlik. Az utolsó kép: mind a százkilencvenegy emelet becsapódik Tyler valódi célpontjába, a nemzeti múzeum épületébe.” (14) Az „Apokalipszis-terv” (*Project Mayhem*) célja a halott múzeumi kultúra lerombolása, hogy egy új civilizáció épülhessen a helyén. Tyler szavai mindvégig erre utalnak: „Ez a mi világunk, a miénk, és azok a múltbéli emberek halottak.” „Legendákká leszünk. Nem öregszenek meg sohasem.”(11)

A *Fight Club*-regény kulturális javak újraelosztására irányuló kísérlete ugyanakkor – a fentiekből talán nyilvánvaló – az író Palahniuk és a rivális médiumok közti „harc” leképeződése. A filmváltozat hagyományos (anti)utopisztikus zárlata, a valós gazdaság szétzúzása álnaiv-cinikus befejezésnek tűnhet a regényéhez képest, mely mind fizikai, mind szimbolikus értelemben a történelmet magát igyekszik felszámolni.³⁴⁷ „Valahol a százkilencvenegy szintes toronyház bélrendszerében az Apokalipszis-terv Káosz-brigádja, egy csapat úrhajós majom őrjöngve tapossa szét a történelem cserepeit.”³⁴⁸ A regény a valós kulturális javak (műtárgyak, történelmi emlékek) elpusztításával jóval konkrétabb és fenyegetőbb célt tűz ki maga elé. Erre utalnak a kulturális / biológiai örökségre utaló dehonesztáló, destruktív megjegyzései: „Egyszer a Mona Lisa is megvénül.” „Legszívesebben agyonlőnék minden pandát, amelyik nem kefél a fajfenntartásért.” „Fel akarom perzselni a francia riviérát, amit sosem fogok látni.” Tyler dühét az a felismerés táplálja, hogy a fogyasztás öntudatlan és tiltakozó formái ugyanannak a fennálló társadalmi-gazdasági, történelmi-kulturális rendszernek a kiszolgálói, hogy nincs kiút a történelemből, és mint a filmben mondja, „ettől nagyon, nagyon berágunk”. Az általa vízionált „kulturális jégkorszak” a személyes történetet, az egyéni erőfeszítést állítja szembe a kollektív unalom politikumával, a „választás” hamis szabadságával.

³⁴⁷ A néző egy pillanatig sem hiheti, hogy egy efféle „csíny” bármit is változtatna egy multinacionális korporációk és konszernek uralta, nem helyekhez és épületekhez kötött gazdasági térben. Ugyanakkor a toronyházak összeomlása 2001. szeptember 11-e óta megkerülhetetlen többletjelentéssel ruházódott fel.

³⁴⁸ Varró Attila fordítása.

A *Fight Club* programja, „mediális tétje” a történet visszahódítása a rivális elbeszélő médiumoktól. Palahniuk *workshop*-esszéibe foglalt filmes fogalmi és példái (kamera, színész, *voiceover*) ennyiben többek, mint pusztán heurisztikus-módszertani segédeszközök. Regényei – a *Fight Club*tól a *Lullaby*-ig, a *Survivortól* a *Hauntedig* – elsősorban erről a hatásért, a nagy befolyással bíró történetek elbeszélhetőségéért folyó mediális „háborúról” tudósítanak. A történet mindenekelőtt-valósága Palahniuk szövegeiben azt jelenti, hogy a témák nem példázatként, hanem a történet vehikulumaként működnek, annak minél hatékonyabb kifejtésére szolgálnak.³⁴⁹ Történetközpontú, anti-ideologikus mediáldeológiája különösen zavaróan hathat az ideológiailag elkötelezett elemzések számára; éppúgy, mint a *Fight Club* eredeti – mennyei, „csendes, gumitalpú” – befejezése.³⁵⁰

³⁴⁹ Palahniuk csak a legritkább esetben allegorizál – hasonlóképpen óztkodik tőle, mint a „festői” jelzőktől – és ha beszélhetünk bármiféle „anarchizmusról” vagy „nihilizmusról” vele kapcsolatban, akkor az erre a törekvésére vezethető vissza, a „klasszikus” ideologikus elbeszélésekre történő lefordíthatatlanság öntudatlan eszményére.

³⁵⁰ „Megismerkedtem Istennel – hosszú diófa asztalán túl, mögötte a falra kifüggesztett diplomái – és azt kérde: »Miért?« Miért okoztam ennyi fájdalmat? Nem voltam tudatában, hogy mindannyian szent, egyedi hópihék vagyunk, a magunk különös különlegességében? Nem látom, hogy valamennyien a szeretet megtestesülései volnánk? Nézem Istent az asztalán túl, ahogy jegyzetel a mappájába, pedig mindent rosszul tud. Nem vagyunk egyediek. Ahogy nem vagyunk se szar, se szemét. Egyszerűen csak vagyunk. Csak vagyunk, és ami megtörténik, az megtörténik. Isten azt mondja: »Nem, ez így nem jó.« Ja. Hogyne. Akármí. Úgysem taníthatasz meg semmit Istennek. Azt kérde, mire emlékszem. Mindenre emlékszem. (...) De nem akarok visszamenni. Még nem. Azért. Mert időnként valaki behozza az ebédet meg a gyógyszereimet – a szemem körül fekete karika, a homlokán zúzódás és öltések – és azt mondja: »Hiányoljuk, Mr. Durden.« Vagy valaki felmos az ágyam körül, törött orral, és azt suttogja: »Minden a terv szerint halad.« Suttog: »Szétzúzzuk a civilizációt, hogy egy jobb világot építsünk helyette.«” (208)

A fenti fejezetekben film és irodalom, irodalom és film összefüggésében azt láttuk, hogy míg a film a kameramozgás leíró képességével, addig az irodalom az elbeszélés „filmes” tagolásával közelít a (gyakran rivális) társmédiума felé. Az elbeszélés aktualizációja – a bennefoglalt „történet” kibomlását értve ez alatt – mindkét esetben a „műbe” kódolt, előre rögzített és utóbb értelmezendő kódokhoz kötődik, melyek bizonyos fokú passzivitásra kárhóztatják az olvasót/a nézőt. A befogadó szabadsága hagyományosan értelmezői szerepében nyilvánul meg, a történetalakítás nem áll módjában. A „befogadói tevékenység” – mely a film és az irodalom esetében mindig az „értelmezői” előtaggal együtt értendő – ennyiben oximoron: a befogadó az elbeszélés, az elbeszéltek szempontjából a legkevésbé sem tevékeny. (Az irodalom *reader response*-elméletei is az értelmező olvasás során aktualizálódó szöveggel számolnak, ami nem azonos az *elbeszélést magát* befolyásoló interaktív elbeszélésformák befogadásmódjaival.) Shusterman és Pfeiffer szerint a *műközpontú* kultúraértelmezés tartja fenn ezt az elképzelést, az értelmező befogadás passzív módozatát, ami mindig is „a »magas« művészetek előnyben részesítésében csúcsosodott ki”.³⁵¹ A magas művészet „totalizáló igénye”, valamint a magas művészet és a populáris kultúra „esszenciális és áthidalhatatlan szakadéka” (Shusterman) részint erre a befogadói habitusra vezethető vissza – valamint az ezt a habitust propagáló műeszményre. A szomatikus, technicista, nem annyira invenció-, mint inkább sorozatelvű populáris kultúra más befogadói attitűdöt, más használati módokat feltételez a közönsége részéről. „Ha valakit arra kényszerítenénk, hogy definiálja a magas/populáris kultúra közötti különbséget, jobb lenne, ha nem egyszerűen a különböző tárgyakban, hanem főként a befogadás vagy használat eltérő módjaiban kifejezve tenné meg ezt.”³⁵²

Film és irodalom viszonylatában ma minden bizonnyal a *videójáték* médiuma képes a leghasznosabb összefüggésekkel szolgálni a „befogadás és használat eltérő módjaival” kapcsolatban. A legdinamikusabban fejlődő elbeszélő médium *interaktív* aspektusa az irodalmi és filmes elbeszélés felől eddig ismeretlen szemponttal gazdagíthatja a narrációt érintő elképzeléseinket – a társszerzővé előlépő, aktív befogadó (játékos) szempontjával. Hogy az interakció valóban döntőnek bizonyul-e majd a későbbiekben, egyelőre vita tárgyát képezi; az alábbiakban kizárólag a három médium egymásrautaltságát vizsgáljuk egyetlen példán, Fumito Ueda *Shadow of the Colossus* című szerepjátékán keresztül.

³⁵¹ Pfeiffer i.m. 22.

³⁵² Shusterman i.m. 314, 240. jegyzet.

Emotív játékelbeszélés

„Az interaktív médiumok szépsége abban áll, hogy különböznek a más típusú médiumoktól – éppen ezért ezekre a különbségekre kell koncentrálnunk.” (Shigeru Miyamoto)

„Csendben, zárójelek közt kell majd erről szólnunk, nehogy felébbresszük a narratológusokat és a ludológusokat” (Tim Guest)

A film, a színház, vagy a tánc elbeszélése – mely döntően nem szöveg révén kerül közvetítésre – annyiban rokon a tradicionális, *nem interaktív* irodalmi elbeszéléssel, hogy *egyirányú*. Eleve adott elbeszélést közöl az olvasóval / a nézővel, akinek a folyamat egyirányúságából adódóan nem áll módjában a közvetlen reflexió, a történések befolyásolása. Az interaktív elbeszélőformák esetében az elbeszélőfolyamat többirányú (interaktív irodalom, MUD-ok, videojátékok); a szó legtágabb értelmében vett olvasónak lehetősége nyílik az elbeszélésben való *aktív*, tevőleges részvételre. Továbbra is kérdés azonban, meddig terjed az olvasó újkeletű szabadsága – illetve, hogy ez a szabadság mennyiben képes átrendezni az elbeszélésről alkotott fogalmainkat.

Marie-Laure Ryan a digitális textualitás prominens teoretikusaival ellentétben nagyobb teherbíróképeséget tulajdonít az elbeszélés hagyományos formáinak. Kétkedik abban, hogy az új digitális médium gyökeresen megváltoztatná az elbeszélés alapvető struktúráit, mivel csupán a meglévő mintákból építkeznek, azokból hozza létre a saját elbeszélésmodelljét. A lényegi kérdés Ryan szerint az, hogy egyrészt „mely cselekménytípusok és narratív témák kompatibilisek a[z új] médium sajátosságaival”, másrészt „hogyan jelenítjük és tapasztaljuk meg ezeket a [régi-új] cselekményeket és témákat”.³⁵³ A különbségek az új médium sajátosságaiban keresendők. Az interaktivitás, a digitális média alapvető sajátossága nem feltétlen áll az elbeszélés szolgálatában; mégis, általa nyer önállóságot. Ryan amellet érvel, hogy az új médium (interaktív filmek, multimédiás prezentációk és videojátékok) elbeszélései a hagyományos elbeszéléstípusokkal való egyezségekből jöhetnek létre.

A mára jócskán elcsépelet, intellektuális *buzzword*dé vált virtuális valóság fogalma (*Virtual Reality*, VR) az új elbeszéléstípusok detextualizálását feltételezi. A kifejezés összetevői egyrészt a számítógép által generált virtuális tartalmakra, másrészt az immerzív / interaktív élmény által generált realitásra (pontosabban a médiumon keresztüli

³⁵³ Marie-Laure Ryan: Will New Media Produce New Narratives? in Marie-Laure Ryan (szerk.): *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Univ. of Nebraska Press, 2004, 337-360, 332-333.

valóságtapasztalásra, *teleprezenciára*) utalnak.³⁵⁴ A virtuális előtag ugyanakkor a fizikai számítógép, mint jelenlévő probléma eltűnésére utal, a humán-*hardware* interfész egyre felhasználóbarátabb jellegére. A gépi kódú – közvetlenül a processzorhoz intézett – utasítások alacsony szintű programnyelveken keresztül, majd az angolhoz és a matematikai jelekhez közeli magasszintű nyelveken, végül a végfelhasználó számára értelmezhető ikonokon és jeleken keresztül jelennek meg.³⁵⁵ A legutolsó szint egy inkább vizuálisan, mintsem nyelvileg-textuálisan megjelenített, radikálisan átszemiotizált valóság képét nyújtja. Az ilyen módon kétszeresen is detextualizált – szövegszerűségüktől lényegében megfosztatott, szöveges mivoltukban másodlagossá vált – elbeszélőformák továbbra is az irodalomtól kölcsönzött fogalmisággal operálnak, adott irodalmi és mozgóképi formák által definiálják önmagukat.

A virtuális valóság interaktivitását imitáló (vagy stílszerűbben: *emuláló*) irodalomtípusok (posztmodern szövegirodalom, az olvasót a teremtő játékba bevonó szövegek) Ryan szerint minél interaktívabbak (azaz minél nagyobb teret engednek az olvasói játék számára), annál kevésbé immerzíviek.³⁵⁶ Az irodalmilag láthatóvá tett interfész, az olvasó és a szöveg közti interakció a történet (*plot*) szempontjából elidegenítő hatással bír. Azaz az irodalom esetében az interakció és az immerzió közt fordított arányosság áll fenn. Nem ez a helyzet a digitális médiumok (interaktív játékok, oktatási célú szimulátorok) esetében. „A számítógép-generálta VR-ban az immerzió és interaktivitás nem állnak konfliktusban – vagy legalábbis nem szükségképpen.”³⁵⁷ Az *ex nihilo* irodalmi-szövegszerű világteremtéssel ellentétben a virtuális, nem nyelvi világteremtés testi, szomatikus eszközökkel operál. Hagyományosan nyelvi-irodalmi eszközökkel megragadható dolgokat fordít át a maga immerzív-interaktív környezetébe, ahol a társszerzővé avanszált játékos avatárja lép vele élő, dialogikus viszonyba.³⁵⁸

Ha a médium eltűnése az immerzió fokozásának ára, akkor a médiumot tárgyává emelő, interaktív irodalom szükségképpen *nem* immerzív. Ryan az előbbit az „immerzió

³⁵⁴ Az utóbbi fogalmak (immerzió, interaktivitás, teleprezencia) kifejtését lásd a „Hagyományos játékfilmes látványszervezés és az »új animáció«” című fejezetben.

³⁵⁵ Ryan: Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory, http://muse.jhu.edu/journals/postmodern_culture/v005/5.1ryan.html

³⁵⁶ Ryan: Immersion vs. Interactivity.

³⁵⁷ Ryan: Immersion vs. Interactivity. Természetesen léteznek az említett „olvasói” társszerzőséggel kísérletező játékok is – a kalandjátékok nagy többsége ilyen –, ahol az interakció elsősorban a cselekmény különböző választásokon keresztüli elmozdítására szolgál és csak másodsorban kínál interaktív élményt.

³⁵⁸ Az interakció és immerzió közti fordított arányosságra vonatkozó fenti állítás egy a magas- és populáris irodalom közti különbségre vonatkozó definíciót is magába foglal. Jay Bolter szerint az immerzió a populáris kultúra védjegye. Mint írja, a „naiv olvasó célja, hogy elveszzen a fikció világában – azé az olvasóé, aki a szórakozásért olvas. Ez különösen a zsánérirodalom, például a románc és a science-fiction jellemzője.” Ryan idézi, in Immersion vs. Interactivity.

esztétikájának”, az utóbbit a „szövegszerűség esztétikájának” nevezi. Ugyanakkor, ha az immerziót a „belefeledkezés” értelmében használjuk, akkor a kritikai érzéket kizáró tényezőnek, az interakciót pedig ugyanezen érzék pandanjának kell tekintenünk. (Ryan a *Clarissát* olvasó és kritikai viszonyulásra képtelen Diderot-t hozza fel példaként hármójuk – interakció, immerzió és kritika – viszonyára). A VR és a populáris irodalom közt fennálló modális párhuzamból kiindulva könnyen adódik a következtetés, miszerint „a kritikai tudat hiánya a VR védjegye”.³⁵⁹ A VR kritikai viszonyulásra való képtelenségét kifogásoló érvek – amellet, hogy leginkább a technológiai és kulturális innovációra adott mindenkori szkeptikus reakciók aktuális visszhangjának tekinthetők – Kurt Squire kifejezésével a „nevelők Rorschach-tesztjeként”³⁶⁰ a társadalmi, technológiai, mediális változások kontextusának *közegellenállásáról* tanúskodnak. Az új médiumok hasznáról, pedagógiai-orvosi hasznosíthatóságáról folytatott vitákkal és kísérletekkel párhuzamosan (tőlük függetlenül) a szórakoztató médiumok önálló érvényre tesznek szert: saját intézményeket, disztribúciós csatornákat és fogyasztói réteget hoznak létre. Az *edutainment*, a szórakoztatva oktatás hívei és propagátorai továbbra is csak közvetett bizonyítékokkal rendelkeznek játék és tanulás összefüggéseiről (már ha egyáltalán bizonyítéknak tekinthetők az eredményeik), szempontjaik azonban a médium felől továbbra is külsődlegesek.³⁶¹ A játékok *közösségi, játékosközösségi* szempontú megközelítései – a közös nyelv, közös gyakorlatok, modellek inherens vizsgálatával – nagyobb sikerrel kecsegtetnek, mint a kívülről, más médiumoktól kölcsönzött megközelítések.

A játékot önálló médiumként és más médiumokkal kölcsönhatásban álló társadalmi gyakorlatként láttató értelmezések különbséget kell tegyenek a gyakorlat különböző területei között (*practice fields*) – a játék *külső, utilitarista szerepe*, valamint *belső, önelvű szimulációja* között. A játékos tanulási folyamata csakis ez utóbbira vonatkozatható: tevékenysége társadalmi gyakorlatként értelmezhetetlen, kompetenciája csakis a játék világán belül érvényes, azaz nincs közvetlen társadalmi „haszna” (a játékos tudása legfeljebb a hasonló játéktípusokban kamatoztatható). „Az egyetlen dolog, amiben mindenki egyetért az az, hogy a videojátékokkal való játéktól a videojátékokkal való játékban leszünk jobbak.”³⁶² A játék oktatási haszna „nem a játékból magából ered, hanem az oktatási célú medium [mely

³⁵⁹ Ryan: Immersion vs. Interactivity. A helyzet persze korántsem ilyen egyszerű, lévén a VR a „ráhagyatkozó” immerzió mellett a dinamikus szimuláción alapuló interakciót is magába foglalja, és ez már egy közel sem „passzív” viszonyulást takar.

³⁶⁰ Kurt Squire: Cultural Framing of Computer / Video Games, <http://www.gamestudies.org/0102/squire/>

³⁶¹ Squire i.m.

³⁶² Poole, i.m 14.

lehet akár játék is] és a hatékony pedagógia kreatív összeházasításából”.³⁶³ A játék önmagában csupán *élményt* közvetít, közvetlen tanító funkció nem tulajdonítható neki. Létezhetnek természetesen olyan felhasználási módjai, amelyek pedagógiainak is tekinthetők, illetve beépíthetők a legkülönbélebb tárgyak oktatásába. Motorikus, tér- és vizuális navigációs képességfejlesztő szerepük mindmáig eldöntetlen; orvosi, terápiás felhasználásuk kísérleti stádiumban áll. A játékok izommemória-fejlesztő szerepét a neurológia már feltárta: a játékok által begyakorolt komplex mozdulatsorok – a hangszeres játékhoz hasonlóan – neurális kapcsolatokat hoznak létre, huzaloznak újra, mígnem automatizálódnak.³⁶⁴ Az utilitarizmus végső soron a játékról való beszéd *defenzív* mivoltát jelzi, ami abból adódik, hogy a videojátékok „ma ugyanabban a helyzetben találják magukat, mint amilyenben a jazz volt a második világháborút megelőzően: népszerűek, de lenézettek, ugyanakkor komoly fejlődést jósolunk nekik.”³⁶⁵ A játékok utilitarista szemléletének kétséges mivolta mit sem tompít az irodalmi és játékelbeszélés közti kapcsolat meghatározására irányuló törekvéseken.³⁶⁶ Ezt az igényt az olyan divatos kifejezések jelzik, mint a „digitális textualitás”, vagy a „narratív interfész”. Az efféle obskúrus és tartalmatlan reklámszlogenek, amellet, hogy az új médium propagálására hivatottak, a játék hagyományos elbeszélőformákhoz kapcsolásának szándékát mutatják. Az elbeszélés médiumfüggetlen definíciója kimondatlanul is ezt az igényt szolgálja ki: jelként értelmezi az elbeszélést, melynek diszkurzív jelölője egy történet, mentális kép jelöltjével egészül ki.³⁶⁷

Ryan az interaktivitás négyféle, párokba rendezett *stratégiai* formáját állapítja meg: a *külső / belső*, illetve a *felfedező* (explorációs) / *ontológiai* típusú interakciót. A külső / belső egy személyes és személytelen perspektíva közti dichotómiát takar. Míg az előbbiben az olvasó-játékos közvetlen kapcsolatban áll az elbeszéltekkel, addig az utóbbiban a virtuális világon „kívül” helyezkedik el: isteni pozíciót tölt be, az *interface* szintjén érintkezik a világával. A felfedező / ontológiai pár az olvasó-játékos hatáskörére utal: a felfedező ugyan

³⁶³ Squire i.m.

³⁶⁴ Ld. erről Arne Dietrich: Neurocognitive mechanisms underlying the experience of flow, www.lb.aub.edu.lb/~ad12/CCog%20Flow.pdf; popularizáltabb kifejtését ld. Tom Christiansen: Zenclavier: Extreme Keyboarding, http://www.oreilly.com/news/zenclavier_1299.html

³⁶⁵ Poole i.m. 13. Huizinga ludológiai alpművének polemikus zárófejezetében egyenesen amellet érvel, hogy a játékok a történetük során kiszakadtak az őket természetüktől fogva megillető, társadalmilag központi helyükből és az olyan ellenőrzött és korlátok közt folyó tevékenységekbe szorultak vissza, mint a professzionális sport. Johan Huizinga: *Homo ludens*, Universum Kiadó, Szeged, 1990.

³⁶⁶ Ld. Jesper Juul: Games telling stories? A brief note on games and narratives, *Game Studies*, Vol. 1, No. 1, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>; Marie-Laure Ryan: Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media, *Game Studies*, Vol. 1, No. 1, <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>

³⁶⁷ Ryan: Beyond Myth and Metaphor. A médiumfüggetlen elbeszélés-konceptciónak ellentmond az az érv, hogy léteznek cselekmény- és karaktertípusok, melyek inkább irodalminak mondhatók, míg mások a film, a színház, vagy az interaktív játék médiumához illenek.

szabadon mozoghat a világa kijelölte keretek között, de nincs befolyással e világ alapvető rendjére. Az ontológiai típusú interakciótól viszont éppen ezt várjuk el: a világ elemi működésébe való beavatkozás lehetőségét. A két-két interakciótípus négyféle lehetséges megvalósulása (külső-felfedező, belső-felfedező, külső-ontológiai, belső-ontológiai) amellet, hogy megfelelő keretet biztosít a különféle játék-alműfajok tipologizálásához, egyúttal a játékelbeszélés lehetséges formáit is kijelöli. Az egyes játékműfajok természetesen nem feleltethetők meg maradéktalanul az itt felsorolt típusoknak; a kaland- vagy szerepjátékot egyaránt jellemezheti a felfedezés mozzanata, de ugyanígy ontológiai viszonyban is állhatnak a világukkal.

A *külső-felfedező* típusú interaktivitás az elbeszélés helyett az *explorációra*, a játék „textusán” belüli útkeresésre helyezi a hangsúlyt (az explorációs játékelbeszélés ennyiben az önreferenciális prózához áll talán a legközelebb).³⁶⁸ A *belső-felfedező* típus ezzel szemben a játék történéseire és a rejtélyfejtő hősre koncentrá, klasszikus irodalmi archetípusa a pikareszk. A *külső-ontológiai* interaktív modell hőse „a rendszer omnipotens isteneként jelenik meg”; a forma irodalmi megfelelői a *Choose Your Own Adventure*-elbeszélések³⁶⁹ és a szöveges kalandjátékok, vagy éppen a dobozregények – ahol a szöveggel való interakció a szövegen belüli *navigációra* korlátozódik. Az olvasó-játékos omnipotenciája az efféle szövegtípusokban a történet folytatásának megválasztásában áll; éppúgy, mint az interaktív játékok nagy részében, ahol a választási lehetőségek száma nagyságrendekkel nagyobb (a visszacsatolásból adódó korrekciós potenciálról nem is beszélve).

A negyedik, *belső-ontológiai* interakció-típus a leginteraktívabb, legimmerzívebb modell. Olyannyira, hogy az ilyen típusú, általában kaland- és akciójátékokban a történetvezetés bizonyos pontjain *ki kell venni* a játékos kezéből az irányítást (előreprogramozott eseményekkel, FMV-mozikkal³⁷⁰) és továbbvinni az elbeszélést a kívánt irányba. A narratív keret efféle külső biztosítása egyúttal azt a feltevést erősíti, hogy „az interaktivitás nem olyan sajátosság, ami a narratív értelem előmozdítására szolgálhatna”.³⁷¹ A narrativitás az efféle játékokban „inkább instrumentális, mintsem szigorú értelemben vett esztétikai funkcióval bír: a játékos amint elmerül a játékban, a narratív téma a háttérbe szorul vagy időlegesen elfelejtődik.”³⁷² Ugyanezen a szálon továbbhaladva Ryan sajátos értelmezéssel szolgál a videojátékok sokat kárhoztatott erőszakosságával kapcsolatban: ez

³⁶⁸ Ryan: *Beyond Myth and Metaphor*.

³⁶⁹ http://en.wikipedia.org/wiki/Choose_Your_Own_Adventure

³⁷⁰ Full Motion Video, előrerendelt (előre kiszámított, nem valós idejű) számítógépes animáció.

³⁷¹ Ryan: *Beyond Myth and Metaphor*.

³⁷² Ryan: *Beyond Myth and Metaphor*.

utóbbi szerinte csupán az interakcióból, az *azonnali válasz* iránti igényből adódik. (Steven Poole *Trigger Happy*-je a címében hordozza ugyanezt a feltevést.)

A videojátékok kapcsán még az irodalminál is gyakrabban emlegetett klasszikus elbeszélésforma, a filmes elbeszélés többnyire a játékok virtuális kamerái kapcsán kerül szóba (az FMV-szekvenciák mellett, melyek viszont nem részei a *tényleges* játéknak). A filmes és a játék-kamera közti alapvető különbség abban áll, hogy az utóbbit „úgy fejlesztik ki, hogy a játékos a cselekményt a lehető leghasznosabb szögből lássa”.³⁷³ A filmes kamera ezzel szemben általában a *leghatásosabb* szögből veszi a cselekményt; gyakran kimondottan a dolgok *elrejtésére* szolgál, ami a játékok többségében megengedhetetlen – hacsak nem éppen a frusztráció a játék célja a lehetetlen kameraállások alkalmazásával. A látószög „fizikai” beállításain túl a két kifejezőmód közti további alapvető eltérés a *szereplők* (a film illetve a játék karakterei) és a *megfigyelők* (nézők, játékosok) által látottak különbsége. A játékokban a játékos szereplő és megfigyelő egy személyben, míg a filmben a kettő különválik. Ebből kifolyólag a játék kénytelen nélkülözni a film alapvető hatáselemét, a néző és a szereplő eltérő tudásából adódó drámai iróniát éppúgy, mint a néző kulturális és formatudására építő *montázst*.³⁷⁴ Ugyanakkor, az interaktivitásból adódóan a játékos képes manipulálni környezetét, képes beavatkozni a történésekbe és azokat a legmegfelelőbb nézőpontból megfigyelni. Aligha véletlen, hogy az efféle összehasonlítások többször élnek a televíziós sportközvetítések és a hullámvasút képével.

A filmmel való összevetés utolsó szempontjaként érdemes kitérni a videojátékok formanyelvi kialakulatlanságára. A filmnyelvhez képest, mely az ötvenes évektől „elér egy alapvetően stabil fejlődési fokozatot, kodifikálódik és a közönség elfogadja, elsajátítja, beépíti percepciójába elemeit”,³⁷⁵ a játékok újra és újra, generációról-generációra kénytelenek feltalálni megjelenítésbeli, szemiológiai és percepciósi elemeiket (ennyiben hasonlóak a korábban tárgyalt kísérleti animációs filmműfajhoz). Az egyre valószínűbb megjelenítés csupán az egyik, az immerzió szempontjából természetesen nem elhanyagolható oldala a videojátékok fejlődéstörténetének. Elemi szinten mégis minden egyes játék újra kell teremtsen saját szemiotikai, kommunikációs és irányításrendszerét. Ez utóbbi, *invencióalapú* szempont – amellet, hogy ellene szól a játékok technikai sorozatjellegéről fentebb mondottaknak – a kifejezésforma művészi kvalitásai mellettti érvként szolgál.

³⁷³ Poole i.m. 81.

³⁷⁴ Poole i.m. 81.

³⁷⁵ Varró, *Metropolis*, 2006/1, 122. A film „ontológiai bizonytalanságának” (Gunning) fokozatos megszűnésével kapcsolatban felmerül az *utódlás* kérdése – az, hogy vajon mi veszi át a film eredendő zavarkeltő szerepét. „Amennyiben a mozgókép ontológiája többé nem okoz nekünk aggodalmat, bizonyos műfajok narratívái újraéleszthetik a zavaró képzettársításokat.” Gunning i.m. 290.

(Az elbeszélés mint tudatos játékmechanikai program. F. Ueda: *Shadow of the Colossus*)

A videojátékokat műfajok szerint felosztó Steven Poole a karakterközpontú szerepjátékot (*role-playing game*, RPG) jelöli meg az interaktív történetelbeszélés kulcsműfajaként. Amellett, hogy elemi szinten valamennyi játék tartalmaz szerepjáték-elemeket, az igazi szerepjátékokban „a karakter nem csupán ürügy magához a játékhoz, hanem [szerves] része annak”.³⁷⁶ A szerepjátékok és az elbeszélés szoros kapcsolatát – a műfaj „papíralapú” eredetén túl – a más játéktípusokhoz képest jelentős mértékű szöveges elemei jelzik. A szerepjátékok karakterközi interakciója a feleletválasztástól a konkrét szöveg begépeléséig mindmáig szöveges formában bonyolódik – emellett rájuk is érvényesek a játékmédium primitív-ösztönös (*reptilian*, Poole) jegyei. Az RPG-műfaj egyéb jegyei, a kidolgozott háttértörténet (*lore*), vagy az interaktív játékelbeszélés elsődleges történetvehikuluma, a karakterfejlődés tovább erősítik a klasszikus irodalmi elbeszéléshez való kötődését. Az RPG-k sorozatjellege ugyanakkor elválik a filmes vagy irodalmi sorozatok karakter- és történetközpontúságától: itt a *brand* értelmében vett játékvilág, valamint a játérendszer, a játék alapvető mechanizmusai szolgálnak kapocsként egy-egy sorozat részei között.³⁷⁷

A szerepjáték itt felsorolt műfaji jegyei mellett (karakterközpontúság és karakterfejlődés, a szöveges elemek jelenléte, háttértörténet) a Ryan-féle négyosztatú, absztrakt-interaktív megközelítés valamennyi típusa szolgálhat az RPG keretként. Szerepjáték lehet explorációs vagy ontológiai hatáskörű, lehet belső vagy külső perspektívájú (az utóbbit nem a megjelenítés, a virtuális kamera perspektívájaként, hanem az interakció típusaként értve). Ryan felosztásában a médium sajátosságából adódóan a belső-ontológiai interakció típus a legautentikusabb játékmódel: végsőkéig interaktív jellegéből adódóan nincsen szövegirodalmi vagy filmes megfelelője, így a tizedik művészet sajátos elbeszéléssémájának tekinthető. Az irodalmi és filmes elbeszélés itteni leíró „alkalmatlansága” nem jelenti azt, hogy „el kellene vessük a narratíva fogalmát a ludológiában; inkább azt jelenti, hogy ki kell terjesszük a narratív modalitások katalógusát a diegetikuson és a dramatikuson túl egy fenomenológiai, játékokra szabott kategóriával.”³⁷⁸ A kifejezetten az interaktív játékokra vonatkozó narratív szempontokkal kapcsolatban döntőnek

³⁷⁶ Poole i.m. 41. Itt most eltekintünk attól, hogy az RPG-kben, mint a klasszikus játékműfajok mindegyikében (verseny, platformer, stratégiai, sport stb.) fokozatos hibridizáció megy végbe; hogy a szerepjáték-elemek, mint a karakterfejlődés, átkerülnek más játéktípusokba. A dolog fordítva is igaz: a többéves tendencia azt mutatja, hogy verseny, ügyességi, akció stb. elemekkel gazdagodnak maguk a szerepjátékok is.

³⁷⁷ Hideo Kojima: Metal Gear Solid 2 Grand Game Plan. Preliminary Draft,

www.informatik.umu.se/gru/kurssidor/2006/ht/infa44/ilib/ume/metal_gear_solid_2_grand_game_plan.pdf

³⁷⁸ Ryan: Beyond Myth and Metaphor.

bizonyul annak felismerése, hogy az elbeszélés kimenetelét tekintve *passzivitásra* kárhozottatott olvasói és nézői befogadás, illetve a folytonos *döntéshozatalra* készített játékos aktivitás lényegileg összemérhetetlenek. Az interaktív történetmesélés oximoron: a történetbe való folytonos beavatkozás ellentmond az elbeszélés hagyományos elveinek, illetve „az elbeszélő történeteket éppen azért kedveljük, mert nem interaktívak”.³⁷⁹

A videojátékok Ryan által szorgalmazott sajátos narratív modalitása egyrészt magába kell foglalja a médium legalapvetőbb jellemzőit, másrészt fel kell térképeznie a játék hatásmechanizmusait, azt, hogy miként képes felőni a maga eszközeivel a hagyományos médiumok elbeszéléseihez. A játék, mint folytonos reakcióra, interakcióra épülő aktivitás megfelelő *kinetikus*, *szomatikus* jellemzőkkel bír – ehhez az alapvető szinthez járulnak hozzá az adott játék formai, stiláris jegyei, vizuális programja. A szomatikus-szenzuális jellemzők egymástól elválaszthatatlanok, mivel a modern videojátékok „szín pompás grafikai megjelenítés, hangeffektek, zene, sebesség és mozgás dinamikus és interaktív fúziójaként kétségkívül egy hihetetlenül érzéki kifejezésforma” képviselői.³⁸⁰ A játék sajátos elbeszélőmodalitása – az interakció *nem* elbeszélő jellegéből adódóan – nem annyira a karakterek, vagy a keretelbeszélés hagyományos eszközei révén, mint inkább a játékmechanizmus történetgeneráló, történetet előrevivő funkciójában ragadható meg.

Fumito Ueda *Shadow of the Colossus*-a³⁸¹ ilyesfajta játékmechanizmusában történetgeneráló játék. A „szerzői játék” mára igen ritka típusát képviseli: rendezője a korai, egyszemélyben írt játékok szellemiségét követve, egyúttal a játék vezető designere és művészeti vezetője.³⁸² A *Shadow of the Colossus* (*SotC*) játékmenete merész módon túlmutat a szokásos „kisebb feladatokon és ellenfeleken át a végső megmérettetésig” vezető szerepjáték-sémán: tizenhat főellenfelet helyez a játékvilágába, melyeket hosszas keresés után Dávid-Góliát küzdelemben kell elpusztítanunk. A játék minimalista kerettörténete szerint az általunk irányított névtelen és magányos hős³⁸³ egy halott nő újraélesztéséért cserébe egy titokzatos lény (bizonyos Dormin) szolgálatába áll, aki a világban kószáló tizenhat megelevenedett homunculus lemészárlásával bízta meg. Játékosként – a hosszas bevezető animáció, valamint egy

³⁷⁹ Poole i.m. 109.

³⁸⁰ Poole i.m. 12.

³⁸¹ Sony Computer Entertainment Inc. A játék a PlayStation 2 rendszerre jelent meg 2006-ban.

www.shadowofthecolossus.com

³⁸² A szigorú művészeti koncepció a fejlesztési időszak hosszában (négy év), valamint a fejlesztőstáb szigorú megválogatásában érzékelhető. Erről ld. DICE: Climbing the Colossus. Ueda, Kaido On Creating Cult Classics, http://www.gamasutra.com/features/20060214/cifaldi_01.shtml

³⁸³ A játék eredeti japán címe szó szerinti fordításban: *Wanda és a kolosszus* – ahol a *Wanda* a japán *vándor* szó megfelelője (nem keresztnev).

rövidebb, az alapmozdulatokat begyakoroltató ügyességi rész után – hamarosan szembetaláljuk magunkat első ellenfelünkkel, egy kisebb hegynyi óriással, akit ádáz küzdelemben kell *megmászunk*, végül legyőznünk.

Az intuitív kezelőfelületnek és az érzékletes fizikai szimulációnak hála a játék harcrendszere hihetetlenül izgalmas és szórakoztató: a kolosszus, azaz a *játéktér* mozgása folyamatosan leeséssel fenyegeti karakterünket, aki az ellenfél bizonyos pontjain képes időlegesen megkapaszkodni. A harc feszültségét az egyre feljebb jutás mámore és az egyre nehezebb megkapaszkodás ellentéte adja, valamint a kolosszussal végző mozdulatok kiszámított pillanatai. (A kivégző mozdulat csakis azon ritka pillanatokban kivitelezhető, amikor az óriás viszonylagos nyugalomban van.) A *Shadow of the Colossus* monstrumai egyedi felépítésű, mérnökileg megtervezett ellenfelek (félleg gép/épület/állat kimérák), legyőzésük más-más taktikát igényel; a játék ezen része voltaképpen a rejtvényfejtő, *puzzle*-játékokkal rokon. A *Shadow of the Colossus*-szal lényegileg rokon másik alap-játékműfaj az ún. *platformer*: a kolosszusokkal folytatott harc térbeli, vertikális platformjátékként értelmezhető.³⁸⁴ Ueda játékának középpontjában az ellenfél teste áll, azt megmászva, bejárva és felderítve nyílik alkalom a legyőzésére.

A főellenfelekkel vívott harc csupán az egyik oldala a játék összetett mechanizmusának. A *SotC* döntő hányadát az óriások felkutatása teszi ki, ami külön játékként értelmezhető. A kolosszusok a bármikor előhívható-nagyítható térkép legkülönbözőbb részein rejtőznek és titkos ösvények vezetnek hozzájuk az igen összetett geográfiájú világban. Felderítésük egyetlen eszköze (mely utóbb a végzetükké válik) a Vándor kardja: megfelelő szögben tartva ragyogó fénysugarat bocsát ki magából a soron következő kolosszus jelzésére. Az óriási játéktérrel a főhős lóháton járja be – Agro, a lova az egyetlen társa magányos vándorlásai során – és átlagosan negyedórányi keresés után ér el a következő összecsapás helyszínéig. Útja hatalmas kanyonok és hegyek által tagolt, füves-sziklás vidéken át vezet; a kihalt tájban csupán a benne elszórt szentélyek utalnak az emberi jelenlétre (az utóbbiak mentési pontként szolgálnak a játékban). A *Shadow of the Colossus* történetteremtő és érzelmfelkeltő ereje ezeken a hosszú vándorutakon mutatkozik meg a legközvetlenebbül. Ahelyett, hogy az unalom érzését keltenék, egyre mélyülő elhagyatottság-érzést szülnek a játékosban – ugyanakkor hűen érzékeltetik a szerelméért³⁸⁵ a legnagyobb áldozatokra is képes

³⁸⁴ Shigeru Miyamoto *Donkey Kong*-ja (1981) a műfaj alapjátéka, játékmechanizmusa a „menj előre és ugorj”-alapelvet követi. Ld. Poole i.m. 30, 28-30.

³⁸⁵ A *SoC* ugyan szerepjáték, de egyáltalán nem bír a műfajra jellemző gazdag háttértörténettel (*lore*). Hosszas bevezető- és záróanimációi csupán a játék szempontjából legszükségesebb információkra, a helyszín és az

hős elszántságát. „Az teszi érdekessé a *Shadow of the Colossus* játékmechanizmusát, (...) hogy kimondottan úgy alkották meg, hogy a megfelelő érzelmi reakciót csalja ki a játékosból.”³⁸⁶

A videojátékok kapcsán előforduló legegységesebb érzelmi reakció, a bizonyos események be nem következtekor fellépő *frusztráció* mindvégig jellemzi a *SotC* játékmenetét (a hosszas vándorlásoktól a rejtvényfejtéssel kombinált ügyességi jellegű küzdelmekig) – éppúgy, mint a siker bekövetkeztekor érzett ellenpárja, a *diadal* érzése. A már említett elhagyatottság-érzés mellett³⁸⁷ megtalálható benne a *veszteség*, a *bűnösség*, valamint a végső *enyhülés* (feloldás) érzése is. A veszteségérzés egyrészt az alaphelyzetből fakad: a főhős a halott lányt egy ősi templom oltárára helyezi, majd a lány lelkéért megjelenő árnyakat elkergetve alkut köt az égi hangként megjelenő Dorminnal. A veszteség a továbbiakban a Vándor alakváltozásában érhető tetten; a játékos aggodalommal konstatálja, hogy a kolosszusok legyőzésével fokozatos „sötét” elváltozáson esik át. Az óriások teteméből füstszerű csápok indulnak ki, melyektől hősünk – egy durva, érzékletes hanggal járó behatolást követően – eszméletét veszti, hogy újra a kiindulóponton, az oltárral szemben térjen magához, egyre viharvertebben. A végső, játékmechanikai veszteségérzés Agróhoz kötődik: a Vándor hűséges társa a legutolsó kolosszus felé vezető úton (egy előre programozott, *scriptelt* eseményt követően) szakadékba zuhan. A ló elvesztése drasztikus játéktervezői döntés: a játék alapvető közlekedőeszközét iktatja ki, egyúttal a történet közelgő végét jelzi. A *bűnösségérzés* a kolosszusok morális értelemben ambivalens elpusztításakor lép fel: legtöbbjük a provokálásukig békésen vándorol a pusztaságban, agresszív viselkedésüket a játékos aktív közreműködése váltja ki. Másrészt, a játék „ontológiai” kényszeréből adódóan a játékos nem tehet mást, mint hogy megtámadja őket. A hübrisz jó sorstragédiához illően végül nem marad megtorolatlanul.

A *Shadow of the Colossus* zárlata – egyetlen hosszú, minijátékokkal tagolt machinima – katartikus feloldása a játék epikus történetének. Az egyik korábbi átvezető animációban bemutatott lovasok az utolsó kolosszus legyőzésekor érkeznek meg a templomba, a Vándor végső átváltozásának és áldozatának pillanatában. Vezetőjük, egy álarcot viselő sámán a sötét árnyak gyűrűjében életre kelő, fekete szarvakat viselő alak megpillantásakor parancsba adja katonáinak, hogy öljék meg.³⁸⁸ A halálos sebet szerzett Vándorból a kolosszusok „véréhez”

alaphelyzet vázolására szorítkoznak; semmit sem közölnek a főhős és a halott lány előtörténetéről, viszonyukról, vagy a kard eredetéről.

³⁸⁶ Ben Sherman: Story Mechanics as Game Mechanics in *Shadow of the Colossus*, *Gamasutra*, March 28 2006, http://gamasutra.com/features/20060328/sherman_01.shtml

³⁸⁷ A *Shadow of the Colossus* végső, tizenhetedik főellenfele maga a játéktér.

³⁸⁸ Voltaképpen ez a játék első beszédes jelenete – a sámán szavai („Van fogalmad róla mit tettél? Nemcsak hogy elloptad a kardot és betörtél az elátkozott vidékre, de használtad is a tiltott varázslatot.”) amellet, hogy

hasonló fekete füst gomolyog, majd ténylegesen azzá a sötét hatalommá – magává Dorminná – változik, mellyel alkut kötött és amely végül elárulta. Ezen a ponton lépünk be a már említett minijátékba – a fekete kolosszussá változott hőst irányítva küzdünk a rátámadó katonákkal –, melynek egy nem várt és ismét *scriptelt* esemény vet véget: a sámán a kardot a templom bejáratánál lévő medencébe dobja. Kataklizmaszerű folyamat indul el, ami Vándor-Dormin pusztulásával, a lovasok fejvesztett menekülésével, és a „tiltott vidékre” vezető út lerombolásával ér véget. Az ezután következő epilógusban tanúi lehetünk a lány felébredésének és a Vándor sajátos reinkarnációjának: az immár kiszáradt medence fenekén apró fekete szarvakat viselő csecsemő fekszik.

A *Shadow of the Colossus* reprezentációs mechanizmusai az animációs fejezetben már említett valós fizikai jellemzőkre és hibákra épülnek: a filmanyagból, az optikából, illetve az emberi szem fiziológiájából következő hatások imitációjára. A gondos vizuális tervezést jelzi, hogy Ueda a játék korai tervezési fázisában önálló koncept-animáción keresztül mutatta be, hogy hogyan is képzelel el a *SotC* majdani vizuális megjelenését és játékmenetét. A mintegy három és félpercnyi animáció egy kolosszus több vadász általi leterítését mutatja be.³⁸⁹ A *Colossus* bravúros technológiai újításai – számos más játék által használt, továbbfejlesztett, valamint itt debütáló eljárás – nagyban hozzájárulnak a játék immerzív élményéhez. A részletgazdag árnyékok, a látkép kompromisszummentes megjelenítése, a szőr- és fűszimuláció, a fizikai és dinamikus ütközésmodell, az inverz kinematikai és az előre definiált mozgások, a kvázi-volumetrikus füst- és porszimuláció, a különféle ragyogás-, fényszóródás- és becsillanás-effektek másodgenerációs játékkonzolon eddig sosem látott látványt eredményeznek. A látvány koncepcionális hitelességét az említett valószerűséget fokozó látványelemek mellett a felhasználói felület minimalizmusa adja. Csupán a legfontosabb, nélkülözhetetlen elemek képezik részét, mindenféle esztétikailag vonzó sallang nélkül. A játék grafikájának valószerűségét bemutató két példa – a szem által lereagált természetes fény-árnyék viszonyokat imitáló *pseudo-HDR megvilágítás*, valamint a kamera optikai inerciáját szimuláló *mozgáselmosódás (motion blur)* – a vizuális és a játékdesign szerves összefüggését mutatja.

választ adnak számos, a történetre vonatkozó kérdésre, újabbakkal gazdagítják a játék továbbra is szikár hátterét. Ugyanitt hangzik el a játék mindvégig sejtett kulcsmondata: „Csupán kihasználtak.” Dormin a halott lány feltámasztásáért – saját újjáéledéséért – cserébe nem csupán a sötét esszenciáját hordozó óriások elpusztítását, de a Vándor életét is követeli.

³⁸⁹ Ueda, Kaido: Nico, <http://www.youtube.com/watch?v=LeBpRiWGdWg>. A film címe Ueda korábbi játékára, az *Ico*-ra utal. A provizórikus cím *ni*- előtagja (japánul: kettő) az *Ico* folytatására utal. Utóbb a koncepció jelentősen módosult; a *SotC* nem annyira folytatása, mint inkább „szellemi örököse” a korábbi játéknak.

A HDR (*High Dynamic Range*), azaz magas dinamikatartományú megvilágításmodell a zárt, sötét térből ragyogó napsütésbe érkező (illetve fordítva, ragyogó napsütésből sötét térbe érkező) szem tehetetlenségét, a pupilla késleltetett összeszűkülését és kitágulását szimulálja. (A környező terekbe „átfolyó”, például az árnyékos ablakkereten túli erős fény ragyogása, az ún. *bloom*-effekt is ide tartozik.) A fényszóródás igen számításgényes feladat, ami jócskán meghaladja a PlayStation 2 konzol számolási teljesítményét, ezért a programozók kényszermegoldásokkal éltek a megvalósításakor. A *Shadow of the Colossus* által megvalósított pszeudo-HDR eljárás a főhős és a játék kamerája köré épülő megvilágításmodellt használ: a főhős mozgásától, a játékvilágon belüli helyétől függően alkalmazza a hatást. A játéktérbe, illetve annak fény-árnyék átmeneteket tartalmazó határhelyeire ún. *trigger*-dobozokat telepít, és az azokba be- és kilépő karakterrel vezérli a helyi fényviszonyokat. A trigger-dobozból be- és kilépve a fényátmenet fokozatosan zajlik le. (A napba néző, illetve a napnak hátat fordító és a kamera felé néző tárgyak ragyogását a kiszámított kép *elmosásával* helyettesíti a rendszer.) A drámai fény-árnyék viszonyok realiztikus szimulációja a virtuális turizmus³⁹⁰ képzetét erősíti a játékon belül, dinamikus-interaktív elemmel egészítve ki a látványvilágot.

A HDR-hatás csak a *felfedező* játékrészben, a szentélyből és a kanyonokból való, illetve a felhők alóli ki- és belovagláskor érvényesül. A harcrendszer meghatározó vizuális effektusa a kolosszus hirtelen mozdulatait követni „képtelen” kamera *mozgáselmosódása*. (Az effekt voltaképpen a kamera hirtelen mozgásakor lép életbe, így a felfedező részekben is megfigyelhető, a játékos által kivitelezett gyors körsvenkek esetében.) A mozgáselmosódás a játszhatóság érdekében megkötött kompromisszum eredményeként nem vonatkozik a fő karakterre: az akció és a kamera fókuszában álló Vándor ebből a szempontból *kívül áll* a játékvilág optikai törvényein, látszólag ellentmondva ezzel a következetes világparaméterek fenti elvének. Csupán látszólag, mivel a karakter hirtelen mozgásakor – mintegy kompenzációképpen – a *háttér* mosódik el, ami ráadásképpen *növeli a karakterazonosulást*. A virtuális kamera ilyesféle „következetlenségei” a film és a játék kamerája közti különbségre mutatnak rá. Arra a már említett összefüggésre, hogy míg az előbbi a leglátványosabb szögből, addig az utóbbi a *legjátszhatóbb* módon mutatja be a történéseket.³⁹¹

³⁹⁰ J. C. Herz: *Joystick Nation*, Little, Brown and Company, Boston, 1996. Poole i.m. 86.

³⁹¹ A *Shadow of the Colossus* a videojátékok vizuális történetének *illuzionista* fejezetéhez tartozik: maga is látványosságra törekszik (az itt felsorolt effektek mind emellett szólnak). Az illuzionizmus a festészettörténet reneszánsztól a fénykép feltalálásáig tartó periódusát „újrajárva” (Poole i.m. 125) a valóság megjelenítését tekinti fő eszményének, és csak ritkán engedi be a *nem realista megjelenítési módokat* (az impresszionizmust, kubizmust, szürrealizmust stb.), vagy a *térbeli ambiguitás módoszatait* (a nem tudományos perspektíván alapuló, azt kijátszó térszerveződést) a játékba. A játékok története ebből a szempontból sajátos, fordított utat járt be. A

A játékelbeszélés (hagyományos irodalmi/filmes elbeszéléstől különböző) legfőbb sajátossága a *dinamikus* interakció, azaz a játékos azonnali reakciójának lehetősége. (Bizonyos értelemben az irodalmi elbeszélés is interaktív: folyamatos imaginációt feltételez az olvasó részéről, aki viszont képtelen befolyásolni az olvasott történeteket.) De vajon mit jelent az elbeszélés a játékokban, elbeszélésnek kell-e tekintenünk a dinamikus interakció eredményét? Vélhetően meg kell különböztetnünk a játékok *keret*-, és *tényleges*, a játék során kibomló elbeszélését (a játékcselekményt). Kérdés, hogy a *kinetikus történetek*, a mozgások és akciók folyamata – azaz a tiszta és repetitív cselekvések sorozata – egyáltalán történetként fogható-e fel. Steven Poole ugyanezen logika mentén különbséget tesz a játékok *diakrón* (háttér)története és *szinkrón* története között – az utóbbi alatt azt a történetet értve, ami a játék „fikcionális jelenében történik”.³⁹² Valamennyi játék, még a legegyszerűbbek is rendelkeznek háttértörténettel, ám legtöbbjük a könnyen lecsupaszítható és algoritmizálható folk- és mítikus történetekre hajaz. Ideális esetben motivált a kapcsolatuk a szinkrón játéktörténettel; a fokról-fokra kibontakozó háttértörténet ilyenkor katalizátorként működik, közvetlen befolyással van a játékmenetre. A szinkrón történet, melyet a játékos ténylegesen *folytat* játék közben nem képezheti leírás tárgyát; „mint történet, virtuálisan nemlétező”.³⁹³

A *Shadow of the Colossus* rendhagyó mivolta részint abból ered, hogy igen hatásos módon képes ötvözni különféle műfaji konvenciókat, illetve hogy a számára legmegfelelőbb elemeket válogatja ki közülük. Egyfelől szerepjáték, mely nem a megszokott karakterfejlődésen vagy háttértörténeten alapul, hanem a bejárt érzelmi és kinetikus úton. A Vándor mindvégig képességei teljes birtokában küzd ellenfeleivel – más kérdés, hogy ezen képességek nem mindegyike kerül bemutatásra a játék tanulófázisában; a játékos próbaszerencse alapon, illetve konstruktív „mellényúlások” folytán tesz szert rájuk. A *Shadow of the Colossus* másfelől – az exploráció ryani értelmében – kalandjáték: a legősibb *quest*- és *puzzle*-logikát követi, játékmenete küldetés- és rejtvényalapú. A játék mozgás- és irányításrendszere kellőképpen intuitív, a fő karakter előre definiált mozdulatai kreatív módon kombinálhatóak. Agro kellőképpen önálló, nem kényszeríthető olyasmire, amire egy valódi ló

korai, technikailag szerény eszközzel bíró játékok kevésbé tarthattak igényt a „valóság” megjelenítésére, míg az egyre fejlettebb (nagy költségvetésű, *mainstream*) játékok egyre természetesebbnek és közelebbnek érzik a valóságélményt. A *SotC* vertikális, dinamikusan változó játéktér – a kolosszusok teste – igen közel kerül az utóbbi eszményhez, a tudományos perspektívikus tér összehozásához.

³⁹² Poole i.m. 93.

³⁹³ A hagyományos és a *szinkrón* játékelbeszélés összemérhetetlenségét a *diakrón*, azaz a kerettörténetet előrevivó elemek (például az FMV-szekvenciák) alapvető „abszurditása” jelzi: a tényleges játék szempontjából éppoly idegenek, mintha „egy regény olvasásakor egy bohó manócska minden fejezet végén arra kényszerítene, hogy játsszunk le egy teniszmeccset, mielőtt visszatérnénk a történethez.” Poole i.m. 96.

nem volna hajlandó (nem vezethető szakadékba, hirtelen mozdulatoktól megbokrosodik stb.). Agro „animációja, valamint formája általában véve egészen elbűvölő. Nem pusztán egy ló meggyőző ábrázolása, hanem egy meghatározott lóé: elegáns, súlya van és közlő nézve kissé félelmetes.”³⁹⁴ A ló sajátos irányítása kezdetben a sikertelen mozgásimplementáció érzetét kelti, Agro nem mindig követi a játékos utasításait. Később világossá válik, hogy nem erről van szó: Agro önfejű és független, ellentmond az ésszerűtlen irányításnak – ugyanakkor önfeláldozó, empatikus, és minden tekintetben hű társa a Vándornak.

Poole Chris Crawford³⁹⁵ nyomán az élvezetes és frusztrációmentes játék három alapvető tervezési feltételéről tesz említést: az *okság*, a *funkció* és a *tér* szempontjairól (*causality, function, space*). *Okság* alatt a lehetőségek következetességét érti (azonos körülmények mellett ugyanazon cselekvés minden esetben ugyanazon következménnyel kell járjon), *funkciónak* a következetes eszközhasználat feltételeinek biztosítását tekinti (ugyanazon eszköz összes lehetséges használati helyén ugyanúgy kell működjön).³⁹⁶ A *teret* a mozgás és a méretek valóságossága szempontjából értelmezi – azaz a karakterek és a világ paramétereinek viszonya mindvégig következetesen kell működjön a játékban. Crawford szavaival: „tökéletes játéktervezés mellett valamennyi szabály általánosan érvényes”.³⁹⁷ A *Shadow of the Colossus* mindhárom szempontból kitűnően vizsgálja. A karakterek mozgás- és cselekvésrendszere, a tárgyak és a világ következetes egységet alkotnak. Nem él kivételekkel, a környezet, a tereptárgyak fizikailag hasonlóan viselkednek, mint a kolosszusok. A játéktörvények szimuláción belüli konzisztenciája – ami játékról lévén szó előrébbvaló bármiféle realitásnál – mindvégig fennáll. Az „elképzelt világ axiomatikus alapelvei” alárendelődnek „az elképzelt rendszer következetességének”.³⁹⁸

A *Shadow of the Colossus* elbeszéléstechnikai különlegességét az adja, hogy egy viszonylag összetett és a kellő mértékben kifejtetlen történetet a szokásos, videojátékokban alkalmazott narratív megoldások nélkül képes elbeszélni, tisztán a játékra alapozva. A kolosszusok legyőzése, csakúgy, mint a felkutatásuk külön-külön történetekként működnek, melyeket ugyan képtelenség leírni a szokásos prózaeszközökkel (az itteni szinopszisjellegű

³⁹⁴ Ld. az idézett *EDGE*-cikket, 98.

³⁹⁵ Chris Crawford: *The Art of Computer Game Design*, <http://vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>

³⁹⁶ Ha elfogadjuk, hogy játék grafikus megjelenését, vizuális és hangeffektjeit „megelőzően” komplex szemiotikus rendszerként működik – hogy a játék folyamata voltaképpen félig öntudatlan szemiotikai kalkulációk elvégzésével működik –, akkor a *funkció koherenciafeltételét* is szemiotikus értelemben kell értsük (például a kulcsot a „kijárat” szimbólumaként, az ajtót pedig a különböző, lehatárolt terekbe való átjárás lehetőségfeltételeként foghatjuk fel). Ld. Poole i.m. 191.

³⁹⁷ Poole i.m. 53.

³⁹⁸ Poole i.m. 54.

összefoglalók is eleve kudarcra ítélték ebből a szempontból), mégis koherens, lineáris történetet eredményeznek, megfelelő érzelmi ívvel. A játék ritmusa és tempója (a meditatív *quest*-részeket megszakító intenzív küzdelmekkel), a kolosszusok mozgása, mérete és architekturális összetettsége, valamint pusztulásuk grandiózus képei – videojátéktól szokatlan módon – közel visz a fenséges esztétikai érzéséhez. A hosszas vándorlások és a harcjelenetek a játék által elbeszélendő történeté alakulnak át: „nincs semmi, ami megszakítaná a keresés-ölés-visszatérés ütemét és mintáját. Mégis, ahogy feladjuk a videojátékok működésére vonatkozó tradicionális elvárásainkat és megadjuk magunkat a túlvilági atmoszférának, az egész önmagától elkezd történeté alakulni.”³⁹⁹

³⁹⁹ Shadow of the Colossus, *EDGE*, 157 (Christmas 2005), 98.

A médiumok egymásrautaltságának és egymás után következő, történeti jellegének következményeiről már szót ejtettünk az eddigiekben. Továbbra is nyitott marad azonban a kérdés, mely „törvényszerűségek” szerint kapcsolódnak egymáshoz a különböző médiumkonfigurációk, hogy léteznek-e „mélyebb összefüggések” az adaptációs, imitációs, műfaji-kanonikus és elbeszéléstechnikai kapcsolatok között. Az efféle összefüggések időről-időre való tisztázása azzal az előnnyel jár, hogy fényt deríthet a hagyományosan különböző médiumokhoz kötődő, nekik tulajdonított minőségek történeti esetlegességére. Továbbá rámutathat arra a megszokás által elfedett eshetőségre, hogy az irodalom, a film, a képregény, vagy a videojáték státusának és történetének filozófiai/humántudományi megalapozottsága talán nem feltétlen érvényű; hogy technikai, anyagi szempontjaik legalább oly mértékben meghatározóak, mint szellemtörténeti fontosságuk. A médiumtudomány ugyan számot vet az utóbbi anyagi-technikai szempontokkal, mégis alárendeli ezeket az általános ideologikus összefüggéseknek, melyekben tulajdonképpen érdekelt.

A kritikai kultúrakutatás, a médiumtudomány deklarált „ellenlábasa” szintén ideológiák szolgálatába állítja tárgya hasonló, „szupplementális” vonatkozásait – a médiumkonfigurációk történeti analízise ennyiben az ideológiakritika kritikájaként is felfogható. Az ideologikus szempont akarva-akaratlanul antropomorf tartalmakként tálalja az „úgynevezett emberhez” (Friedrich Kittler) a legnagyobb jóindulattal sem tartozó tartalmakat: az optikai médiumok (had)történetét, vagy a számítógépes képszintézis absztrakt – immár az optikai médiumokhoz sem kötődő – tisztán matematikai alapú koncepcióit. Az emberi percepcióról, közvetve a humán ideológiáról leválasztott médiumtörténet számos lezártnak tűnő/egyelőre beláthatatlan kérdés átgondolására készítet. Az optikai médiumok dezantropomorfizálása végül az írás médiumának teoretikus újradefiniálásához, illetve a számítógépes metamédium kulturális *interface*-szé válásához vezet.

Optikai mediálarcheológia (Friedrich Kittler: *Optikai médiumok*)

Friedrich Kittler 1999-es tizennégyrészes berlini előadássorozatának kiadása az utóbbi években megélenkülő magyar nyelvű médiumtörténeti, intermediális érdeklődés, illetve a hasonló tárgyú kiadványok iránti igény legújabb bizonyítéka.⁴⁰⁰ A médiumelméletre irányuló hazai teoretikus figyelem – a kurrens szakmunkák és alapszövegek fordításától a tematikus konferenciákig és konferenciakötetekig, a folyóiratközlésektől az internetes publikációkig – a „tradicionális” humán- és társadalomtudományi diszciplínák „kifelé”, más médiumok felé történő nyitásának a következménye. Kittler könyve amellet, hogy az optikai médiumok sajátos, *dezanropomorfizáló* történetének felvázolására tett kísérlet, egyúttal a magyarázó keretét szolgáló diszciplínák „médiumtörténetét” is végigköveti.⁴⁰¹

Az optikai médiumok történetének dezanropomorfizációja – Kittler szavaival „hírhedt embertelensége” – az előadássorozat „kifordított” és továbbgondolt McLuhani alapállásából következik: „nem rendelkezünk semmiféle tudással az érzékeinkről, amíg a médiumok nem bocsátanak a rendelkezésünkre ehhez modelleket és metaforákat.” (25) Az „eredetileg irodalmár” McLuhan a „készülékeket Ernst Kapp és Sigmund Freud óta protézisként” (19) a testhez illesztő hagyomány örököse. Médiumfogalma közvetítő *interface*-ként áll a technológia és a test között, ám továbbra is a test *függvénye*. Kittler ezzel szemben a testet (az embert, sőt az emberi lelket) tekinti a médium függvényének, a médium által meghatározottnak. A médium-test reláció megfordításából, mint elméleti előfeltevésekből számos következmény adódik, melyek kihatnak mind a(z optikai) médiumokra, mind a „környezetükre”: tudományos-technikai feltételeikre, magyarázó elméleteikre, valamint disztribúciós-közgazdasági vonatkozásaikra (Kittler bevallottan nem ért az utóbbiakhoz, ezért eltekint a tárgyalásuktól). A megfordítás mélyén lappangó McLuhani ideológiakritikai előfeltevésekről a kötet egyik korai megfogalmazása tanúskodik: „audiovizuális körülmények között az ember szeme, füle, keze stb. már egyáltalán nem ahhoz a testhez tartozik, amelybe becsatlakozik [...], hanem azokhoz a televíziótársaságokhoz, melyekre rácsatlakozik.” (19)

⁴⁰⁰ Friedrich Kittler: *Optikai médiumok*. Magyar Műhely Kiadó – Ráció Kiadó, 2005 (szerk. Bednancies Gábor és Kékesi Zoltán, ford. Kelemen Pál). A sorozat következő kötete, Pfeiffer *A mediális és az imagináriusa* mellett az olyan kötetekre utalnék, mint a Kulcsár Szabó Ernő – Szirák Péter szerkesztette *Történelem, kultúra, medialisitás* (Balassi, 2003), valamint a Sapientia Könyvek Pethő Ágnes szerkesztette kötetei: *Képvitelek, Köztes képek* (Scientia, 2002, 2003). Pethő önálló munkája, a *Műzsák tükre. Az intermedialitás és az önreflexió poétikája a filmben* (Pro-Print, 2003) szintén ide sorolható. A fejezet korábbi, rövidebb változata a BUKSZ 2006 téli számában jelent meg (18.évf. 4. szám, 363-366). A főszövegben zárójelben szereplő oldalszámok a Kittler-kötetre utalnak.

⁴⁰¹ Pfeiffer Kittlerrel szemben fenntartja a „legalább *strukturális* formában visszatérő tapasztalati és viselkedési irányok” médiumtudományi relevanciáját. (Pfeiffer i.m. 11)

Az előadás hegeli ambíciója – a Szellemet megelőző (és feltételező) technikai-optikai médiumok „történeti és szisztematikus” tudásrendszerének kidolgozása – „lehetetlen feladat” elé állítja a szerzőt. (15) Az általa felvázolt történet nem az egyes médiumok (szerzők és művek szerinti, „egymásra következő”) történetét, hanem a „hagyományos” és az „új médiumok” közti *kölcsönhatások* történetét vázolja (keletkezéstörténetükkel összefüggésben). Olyan elemzés, „amely történeti téren egyszerre kérdez rá az írásos kultúra és a képtechnika metszéspontjaira és választóvonalaira, módszertanilag [pedig] azt a sürgető kérdést is előkészíti, vajon mi az írás és az irodalom mai státusa.” (16) Az előadássorozat „esztétikai módon veszi kezdetét” (7), a művészet és a (művészi) technikák közös és kezdettől fogva elválaszthatatlan történetével, a művészet „kézműves szakaszával” – valahol a reneszánsz idején –, és a technikai-tudományos alapon álló számítógépes képszintézissel zárul. Az előadás közege, az „egyetem tere” – a nagyszámú hegel- és nietzsche-reminiscencián túl – több alkalommal apologetikus kitérőkre készíti Kittlert, hiszen az egyetem hagyományosan a szöveges kultúra szentélye, ahol a *második szóbeliség* (W. J. Ong) szövegkultúrán túli kérdésfeltevései illetlenül hangozhatnak, illetve abba a (W. J. T. Mitchell által is tárgyalt) problémába ütköznek, hogy szöveggént tárgyalnak nem szöveges, képi tartalmakat. Az előadás további sarkalatos, szintén *nyelvi* problémája a tudományos-technikai nyelvhasználat megkerülhetetlensége, ami több ponton zavarólag hat; az olyan kifejezések, mint a „radioizitás”, az „imaging”, a „fehér morajlás”, vagy a „moaré” – technikai-magyarázó kontextusuktól elszakítva, az idegen diszciplináris közegben, szöveggörnyezetben nem hogy könnyítenék, de kimondottan összezavarják az előadásszöveg megértését.

Másfelől azonban – mint írja – a „film anyagára, a filmezés berendezéseire, illetve a világítási és hangrögzítési rendszerekre vonatkozó elemi tényeknek egészen egyszerűen szóhoz kell jutniuk” az elemzésben. (12) A technikai, technológiai, továbbá a belőlük következő *formai* szempontoknak – az optikai médiumok történetéről lévén szó – helyt kell kapniuk a szellemtörténeti fejtegetések mellett; különösen mivel a két nézőpont egymástól elválaszthatatlan (a szellem- és technikatörténet összefonódásának „legszellemesebb” példája a felvilágosodás és az optikai médiumok szellemidéző alkalmazásainak összefüggéseiről szóló fejezet). A *hordozóra* fordított ilyenfokú figyelem magára *az előadás médiumára* is felhívja a figyelmet és lehetővé teszi, hogy „etnikai jellegű pillantást” vessünk rá. (9)

Az előadás szűkebben vett tárgya „az elmúlt száz év művileg előállított képi birodalmi” (uo), melyeket történeti és szisztematikus módszerével vesz vizsgálat alá (a vizsgálat nem nélkülözi a tárgy gyakorlati vonatkozásainak kifejtését sem). Szándékosan nem „film- és televíziótörténetet” ír, mivel az általa tárgyaltak egyrészt túlmutatnak e két

médiumon (sőt, az *audiooptikai* adathordozók révén az általában vett mozgóképen is), másrészt a médiumok általános kérdéseivel foglalkozik. A „képek tárolásának, átvitelének és kiszámításának általános elveit” fölébe helyezi „azok különböző megvalósulásainak”. (14) A *tárolás* és az *átvitel* szempontjai alapján a képi médiumokat is differenciálja; reprezentációtörténetüket sajátos „előtörténettel” árnyalja, „amelyben festettek ugyan képeket, de sem tárolni, sem továbbítani nem tudták őket”. (10) Az optikai médiumok sajátossága így módon a *közvetített és tárolt* (illetve a benjamini értelemben sokszorosított) *képiség* – a camera obscurától a kémiai alapú képrögzítésen át a digitális képalkotásig.⁴⁰²

A tárolás és közvetítés melletti harmadik előfeltétel, a *szabványosítás* az, amely végső megkülönböztető jegyként szolgál – nem csupán a „hagyományos” és az „előtörténet” médiumaival, hanem – a mechanikus-kémiai médiumokkal szemben. „Több mint valószínű, hogy tíz év múlva egyáltalán nem lesznek celluloidon rögzített játékfilmek, hanem kizárólag egyetlen szabványosított optoelektronika létezik majd”. (14) A jóslat – túlzott optimizmusán (vagy éppen pesszimizmusán) túl – az optikai médiumtörténet döntő sajátosságára mutat rá, a klasszikus humanista szellemtörténetek felőli „negatív”, techno-utópisztikus jellegére. Kittler továbbmegy a humán-techno reláció megfordításán, szinte kizárja az előbbi a vizsgálatból, mondván: „a technikai újítások – nagyjából a hadászati eszközláció mintájára – kizárólag egymásra vonatkoznak”. (20) Az optikai médiumok története nem filozófiai – az emberre, az emberi érzékszervekre vonatkoztatott – megalapozottságú, hanem technikai. Példái nagyfokú szkepszisről árulkodnak az olyan fogalmakkal szemben, mint a „lélek” – erre utal, amikor „embertelenként” jellemzi itteni előadásait. A lélek nem önálló, intakt tartozéka az „ügynevezett embernek”, hanem olyasmi, ami mindig is médiumokon keresztül határozódott meg – a viasztáblától a könyvön át a játékfilmig.

Kittler kitér az *illúzióteremtés* (hagyományosan a képi illuzionizmushoz kapcsolt) fogalmát. Nem az optikai, hanem a „klasszikus” médiumokhoz köti: korábban a médiumok „csupán egyfajta illúziót vagy fikciót teremtettek, és nem szimulációt, mint a technikai médiumok.” E ponton részben visszatér a filozófiához: illúzió (és szimuláció) alatt a (nem) létezők láttatását érti, a szimuláció-alapú „optikai médiumok története ennyiben az eltűnés története”. (30) Ami nemlétező, éppúgy, mint az ún. *valós*, „optikailag érzékelhetetlen”. Ugyanakkor kiszámítható, modellálható – és utólag, ha tetszik, megjeleníthető, azaz

⁴⁰² A fent említett zavaró technikai fogalomhasználathoz mérhető következetlenség Kittler részéről, hogy a mechanikus-kémiai adathordozókat szembeállítja a elektromosságra épülő adathordozókkal, holott ez utóbbiak részben szintén kémiai-mechanikus elven működnek. A „teljesen elektronizált képi médium” – melynek az elektroncső, illetve a televízió képcsöve lesz a szimbóluma – döntően nem mechanikus-kémiai elven működik, a félvezetőalapú digitális „kaputechnológia” azonban igen.

visszatranszformálható a művészetek konvencionális képeivé. Az „emberi” és a mediális többször említett különeműségének végső bizonyítéka, hogy „Lacan szerint a test ehhez a valóshoz tartozik”, maga is kulturálisan modellált pszeudovalóság. (32)

Az előadássorozat a hosszas elméleti bevezető után tér rá az optikai médiumok (főként a film és a televízió) előtörténetére, a technikai alapú képzőművészeti technikákra, valamint ezek szellemtörténeti vonatkozásaira. Az előtörténet kiindulópontja a (körülbelül 1420 óta létező) *lineáris perspektíva* – melynek megvan a maga görög és arab optikai tudományban gyökerező elő-előtörténete. Az antikvitás szemtől a fényforrás felé tartó, „tevékeny szemsugárról” (45) szóló elmélete kizárta a lineáris, enyészpont-alapú perspektíva felismerésének lehetőségét; a két paradigma mögött egy (megfelelő filozófiai, matematikai alapon nyugvó) véges-centrális, illetve végtelen-decentralizált univerzum képe rajzolódik ki. A reneszánsz *camera obscurá*jának érdeme – bár nem neki köszönhető a lineáris perspektíva felfedezése –, hogy „első alkalommal [általa] kapcsolódott össze” az optikai médiumok két alapelve, „az információ optikai átvitele és tárolása”. (60)

A *camera obscura* – a kriptográfiával, a könyvnyomtatással és a scenográfiával egyetemben – nem „pusztán” szórakoztató eszköz, képzőművészeti technika. A hadtudománnyal való kapcsolatát jelzi, hogy „célja, ami akkoriban sok más, pusztán szórakoztató találmány fölé emelte, egybeesett a lőfegyverhasználat céljával”. (54) (A hadászat és a médiatechnológiák története nem pusztán az alkalmazás szintjén fonódik egybe, hanem *maga* is „technikai háború”.) Hasonlóképpen, az olyan, később szórakoztató médiumként ismertté vált eszközöket, mint a *laterna magica* „[s]em a szórakoztatás céljaira fejlesztették ki, hanem a katonai alap kutatás melléktermékei voltak.” (73) (Kittler talán már az eddigiekből is nyilvánvaló „leleplező dühe” a hadviselés médiumtörténeti fontosságának többszöri hangsúlyozásakor igen érződik.) A képek technikai medialisációjának másik jelentős vonatkozása a Gutenberg-féle könyvnyomtatás. Az új nyomdatechnológia – amellett, hogy forradalmasította az írásbeliség kultúráját, a szövegek tárolását és sokszorosíthatóságát – egyúttal új lendületet adott a *képek* előállítását célzó eljárásoknak; felkeltette az igényt, „hogy az írás nyomdatechnikai úton történő sokszorosíthatósága mellé odaállítsák a tudományos illusztrációk szintén technikai úton történő sokszorosíthatóságát”. (65)

A *laterna magica*, az illuzionizmus történetét kiteljesítő eszközként, stílszerűen a jezsuitizmus „sebláztól és lázalmoktól gyötört” mediatív (médium-inspiráló) közegének terméke – csakúgy, mint a barokk építészet és a lineáris perspektívát torzító festészet. Kittler elbeszélésében a *laterna magica* a *médiumok hadtörténetének* egyik legintenzívebb fejezete, közvetve „a könyvnyomtatás protestáns médiumával” szemben bevetett fegyver. A jezsuita

rend „azon fáradozott, hogy minden korábban olvasottat annyi ideig és olyan intenzíven jelenítsen meg, amíg megszűnik többé betűnek vagy szövegnek lenni, s ehelyett magát az öt érzéket kezdi magával ragadni.” (77) (Az itt felmerülő elemi tények, melyeknek „egészen egyszerűen [ismét] szóhoz kell jutniuk”, a barokk színház kapcsán a Corneille- és Racine-drámákról is lerántják a leplet: „az esztétikai korlátozottság [mely a darabok hosszában mutatkozott meg] közvetlenül a technikai korlátokból, mégpedig a viaszgyertyák égési idejéből következik.” (88) Az efféle „profán” szempontoknak az optikai médiumtörténetbe való beemelése egyúttal a klasszikus médiumok történetének újragondolására késztet.)

A tizennyolcadik század – részint a camera obscura és a laterna magica jóvoltából – a *keretező látás* általános érvényűségét hozta magával, melyet az optikai médiumok irodalmi visszahatásaként „a természet megéneklésekor” a versek is kezdtek magukévá tenni. A „perspektívika” korabeli irodalmi példái azt igazolják, hogy az „írók és az olvasók inkább a tárgyak mint olyanok nyelven kívüli, mert perspektivikus adottságaihoz tartják magukat.” (93) Az irodalom „kvázi-optikai médiummá válása” – az egy évszázaddal korábbi vallásháborúk mintájára – ezúttal a felvilágosodás vallás elleni harcának része. (A történet ezen pontján aligha kelt megrökönyödést, hogy a felvilágosodás mellett a német idealizmus is az optikai médiumok történetéből nő majd ki.) A felvilágosodás utáni képháborúban a kétdimenziós optikai médiumok szórakoztató-szélhámos alkalmazásai (például az alkalmi szellemidézések eszközei) kéz a kézben járnak az irodalmi illúzióteremtéssel – Hoffmantól Schilleren át Novalisig. Az irodalom romantikus „okularizálódása” a médiumok hadtörténetének újabb fejezeteként „az illúziókeltés ellenreformációs technikái helyébe [kíván] lépni” (110) – emellett a néma olvasás „olvasott optikai képzetei”, a „bensőségesség” utóvédharcának tekinthető. (Ugyanezen harc taktikai később az adaptációk, az irodalmi szövegek „megfilmesítési lehetőségfeltételeinek” kutatásában köszönnek vissza.)

Az optikai médiumok tényleges (a fotográfiától a számítógépig terjedő) története a már említett *tárolás* szempontjával kezdődik. (A „tulajdonképpeni filmtörténet” ugyanakkor a celluloid, mint hordozó alkalmazásától datálható, melynek „kémiaja nem véletlenül áll közeli rokonságban a robbanóanyagokéval.” 185) „Ha a regénynek sikerült a magányos olvasóban laterna magica-szerű képeket előhívni, úgy ezeknek a belső képeknek – már csak a regény sikeres eladása miatt is – alapvetően nem volt szabad tárolhatóknak lenniük.” (123) A fényképezéssel bekövetkező „történeti szakítás” másik, a festészettörténetet szempontjából fontosabb szempontja *a fény rögzítésének* a korábbiakhoz képest radikálisan más módja. (A fény „alkímiája” egy vele összefüggő másik történetet is előhív, a fény „tetteiről és szenvedéseiről” szóló *színtanok* történetét – a goethei, az emberi szem „alkotótevékenységét”

feltételező *negatív utókép-hatástól* a szem tehetetlenségén alapuló *pozitív utókép-hatásig*. Ez utóbbi, mint a mozgókép diszkrét képeinek folyamatos mozgásként való érzékelésének feltétele – egyúttal az emberi fiziológia és az optikai médiumok „különneműségének” újabb bizonyítéka.) A fotográfia előtörténetével összefüggő harmadik szempont *a feltalálás feltalálása*: „Niépce-cel és Daguerre-rel veszi kezdetét az a korszak, ahol találmányokat, azaz végső soron véletlenszerű történeti eseményeket azok tartósságára, ismételhetőségére vonatkoztatóan tettek próbára” (137) – ami egyúttal a szabadalmak történetének kezdetét is jelzi. Az egyre bonyolultabb, kollektív erőfeszítésre épülő találmányok és szabadalmak végül *a médiumok multimediális történetét* is megnyitják; nem abban az általános értelemben, hogy „[n]incsenek médiumok, csak médiumok kapcsolódásai” (139), hanem az érzékeket külön-külön megszólító médiumokat összefogó „technikai összművészet” (212) értelmében.

A festészet ellencsapása (vagy ha tetszik, diverziója) a „művészi és technikai médium” elkülönítésében nyilvánult meg, olyan képek festésében, „amelyek nem tárgyakat ábrázolnak, hanem magát a festés aktusát”. (144) A modern festészet „főáramát” ettől fogva ez a kettéválasztás adja – illetve a hagyományos és a tudományos festészet elkülönülése, ahol az utóbbinál a festő „nem saját festői imagináriusát”, hanem tárgya „valóságát” festi –, éppúgy, mint Muybridge galoppozó lovainál, melyek az emberi lélekért folyó médiaháború „ütközeteként” közvetve a mozgófilm feltalálásához vezettek (166-168). A valóság és a festői imaginárius különeműségének felismerése a percepció átrendeződésével járt együtt, Kittlerrel szólva „az imagináriusnak is hinnie kellett” ebben az átalakulásban. A modern irodalom hasonló szétválasztáson alapul. A „valóság” ábrázolásának Balzac „új polgári realizmusa” felel meg, ahol az *Emberi színjáték* „a korabeli francia társadalom dagerrotípiája kíván lenni”. (146) Az irodalmi médium – mint Kittler rámutat – a festészettől eltérően nem állt konkurenciaviszonyban a fotográfiával, „a maga kontextusában csupán metaforikusan lépett színre, és nem a versenyhelyzet valóságnyomásaként.” (uo.)

A film (mint *mozgókép*) a fotográfia statikus, „nullafrekvenciás” képrögzítését a mozgásillúzióért felelős stroboszkóp-hatással, voltaképpen „tetszőlegesen magas frekvenciával” kombinálja. A mozgó kép rögzítésének („pillanatfényképészet”), tárolásának, valamint visszaadásának körülményessége – külön-külön fejlesztések eredményeként – egy önálló *kommunikációs rendszerben* oldódott fel. Az optikai médiumok története ettől fogva a már említett technikai összművészetként, „hibrid médiumként” áll előttünk, melynek – mint a film esetében – a legkülönfélébb „barkácsolások és montírozások” (163) szolgálnak alapul (Colt revolverétől Edison izzólámpájáig, Muybridge pillanatfelvételeitől Marey filmtranszport-mechanizmusáig). „Miután az egyes érzékekhez rendelhető területeket

fiziológiailag felmérték és technikai úton helyettesítették, nekiláttak, hogy szisztematikusan megalkossák a médiumok kapcsolódási rendszereit, amelyekké időközben a médiumok váltak.” (174) A film esetében ez a folyamat a *kinematográf*tal és a Lumière testvérekkel tetőzött, akik sikeresen kombinálták az összetevőiben már létező médiumot – egyelőre kizárólag a szemre korlátozva a moziélményt. Az új médium – Lumière-ék öntudatlan, a nézőket „egy imaginárius mozdony célpontjává változtató” kísérletükkel – egy az irodalom számára fenntartott funkciót is átvett, a fantasztikumét. (177)

A fantasztikum kérdése (Kittler Todorov elméletére utal e ponton) a *filmtrükkök* és a *világítástechnika* történetét is bevonja a vizsgálatba, Wagnertől az expresszionista filmig. Wagner áll Kittler szerint a legközelebb az említett *médiamszintézis*-elvhez, „multimédia-showja” pedig „az emberi test [mediális] megszüntetéséhez”. (185) Itt ér el az optikai médiumok története az előadássorozat elején tárgyalt embertelenségig; a huszadik század elejére a humán-média reláció megfordul és immár az olyan médiatechnológiák, mint a film szolgálnak mintául a fiziológia számára. (188) Az „újkori filozófiák emberét és szubjektumát” végképp feleslegessé tevő médium a radartechnológián alapuló *televízió* lesz. A televízió, mely „nem az úgynevezett ember vágya volt, és ma sem az, hanem a messzemenő katonai célokat szolgáló elektronika mellékterméke” (226) – az első tisztán elektronikus, nem mechanikus elven működő médiumként – számos elméleti kérdést felvet, melyek végül az optikai médiumok történetének, illetve magának az előadásnak a végéhez vezetnek. (A médiumok nem rendeltetésszerű használatából, tisztán egymásra utalásukból, vagy a hatalmi technológiákkal vont párhuzamukból – a *vezérlésből*, *visszacsatolásból* – következő kérdések szintén ezt a véget siettetik.)

A televízió mint az emberi részvételt szükségtelenné tevő, tisztán „elektronikus szem” a „valóstól” való védelem eszköze (237) közvetve a (ténylegesen) digitális televíziózást és a számítógépek optikai eljárásokon túli, tisztán valós médiumát készíti elő. Technikai korlátai, valamint az ezen korlátok meghaladására szolgáló tömörítési és evolúciós eljárások (a különböző színestévé-szabványoktól a HDTV-ig) a „látható optika eltűnéséig” (245) és az imaginárius teljes eltörléséig (246) vezetnek. A televíziózás történeti-technikai korlátai – amellet, hogy McLuhan *forró és hideg médiumokról* szóló elméletét is meghatározzák – fontos felismeréssel szolgálnak az elektronikus médiumokról általában. Annak belátásával, hogy „az érzékelhető és ennyiben esztétikai tulajdonságok mindig csak technikai kivitelezhetőségüktől függő változók, és éppen ezért az új kivitelezhetőségek lesöprik őket a színről.” (242) (A különféle médiumok által biztosított kifejezőeszközök nem feltétlen változnak meg / tűnnek el, csupán a technológiájuk. A HDTV célja, hogy a mcluhani

„médiium hűvösét” felszámolja, amit a képformátum illetve képfelbontás megváltoztatásával ér el. A technikai változás, a képaspektus megváltozása ebben az esetben is főként esztétikai következményekkel jár, például a plánok számának megnövekedésével.) A valóssal a fentiek értelmében tökéletesen egybeeső *számítógépes képszintézis* „a hagyományos művészetekkel szemben egyáltalán nem kíván leképezés lenni”. (249) Tisztán digitális, diszkrét bináris értékeken alapuló megjelenítése már nyomokban sem emlékeztet a mechanikus eredetre (ahogy az a televízió esetében még fennállt), ennyiben már valóban túlmutat a Kittler által felvázolt történet keretein.⁴⁰³

*

Kittler 1998-as, *Computergraphik (Eine halbtechnische Einführung)* című bázeli előadása ott folytatja, ahol a kötet abbahagyja: a haditechnológiából, a korai radarrendszerekből kinövő számítógépes képiségnél.⁴⁰⁴ A mechanikus eredettől és a polárkoordinátáktól eltávolodott szintetikus kép tere a karteziánus háromdimenziós tér; megjelenítése nem a televíziónál alkalmazott soronkénti lineáris, hanem a tetszőlegesen megcímezhető képpontokon (pixeleken) alapuló elvet követi. A nemlineáris megjelenítés paradigmatis újonság az optikai médiumok történetében, ami eddig sosem látott képhamisításra ad módot, és ettől – mint Kittler megjegyzi – „máris kirázza a hideg a tévéproducereket és a [média]etika öreit”.

A számítógépes képmegjelenítés ugyanakkor számos, részben a televíziótól öröklött újabb problémát is felvet. A fizikailag lehetséges színek reprodukcióját, a diszkrét értékekből adódó mintavételezést, valamint a megcímezhető képpontok ortogonális és diagonális elhelyezkedéséből adódó kérdéseket. Kittlert mégsem ezek a technikai részletek érdeklik (ahogy az előadás alcíme is *fél*-technikai bevezetőt sejtet), hanem a kvázi-automatikus képszintézis és az emberi szem viszonya; hogy hogyan képes „becsapni” a technológia az

⁴⁰³ Mielőtt Kittlerrel szólva „magukra hagynánk” nem magát az optikai médiumok történetét, hanem a kiindulópontul szolgáló *Optikai médiumok*-kötetet – röviden utalnunk kell a könyv helyenkénti holizmusára. Abbéli buzgalmában, hogy minden médiumtörténeti folyamatot és fejleményt közös nevezőre hozzon, gyakran felszínesnek ható összefüggésekbe bocsátkozik – ilyen például a nők emancipációját szolgáló szórakoztató-kommersz filmről, valamint az „ellene” a férfiak által feltalált „szerzői művészfilmről” szóló fejtegetés. (190-192) Hasonlóan zavaróan hat a „digitális” kifejezés gyakori és általános – a diszkrét érték értelmében vett – használata, az élő nyelvek és a magasszintű programozási nyelvek közti párhuzam (214), valamint az additív és szubtraktív színkeverés összemosása a színes televízió és a „elektronizált négyszínnyomás” kapcsán (222). A zavar többnyire a párhuzamok utalásszerűségéből és kifejtetlenségéből következik, valamint az előszeretettel alkalmazott anekdotákból. Ez utóbbiak „bármennyire beszédesek is tudománytörténeti szempontból” (195), voltaképpen túlterhelik az eleve igen sűrű szöveget – ám mit sem vesznek el a kötet informatív és gondolatébresztő mediálarcheológiájából.

⁴⁰⁴ Friedrich Kittler: *Computergraphik. Eine halbtechnische Einführung* (Vortrag gehalten in Basel, Juni 1998), <http://www.aesthetik.hu-berlin.de/medien/texte/Computergraphik.html>. Az előadás illusztrált, angol nyelvű verziója az alábbi címen érhető el: *Computer Graphics: A Semi-Technical Introduction, Grey Room, Winter 2001* (No. 02), 30-45.

optikai percepciót. Az optikai médiumok történetében az *optika* mindig optika volt, mindig is a fényvisszaverődés és fénytörés „ösi” elvén alapult és ehhez a kettős elvhez igazította a maga történetileg ismert eszközeit. „A komputergrafika úgy viszonyul ezekhez a [korábbi] optikai médiumokhoz, ahogy az optikai médiumok a[z emberi] szemhez.” Ahogy a kamera lencséje a szemet imitálja – a vizuális szoftver a hardvert, a reflexió és refrakció elvén működő optikai médiumot szimulálja. A kamera és a grafikus program közti lényegi különbség azonban éppen e szimuláció mibenlétét illetően mutatkozik meg; míg az előbbi közvetlenül ülteti át a működési elvéül szolgáló optikai törvényeket, addig az utóbbi közvetve, *algoritmusk* segítségével transzponálja ugyanezen törvényeket a grafikus megjelenítő felé.⁴⁰⁵ Kittler a továbbiakban a számítógépes képszintézis két legfontosabb algoritmusával (választható optikai módjával), a *raytracing* és a *radiosity* eljárásokkal foglalkozik.

A két algoritmus opcionálitása abból adódik, hogy – az analóg képfeldolgozással ellentétben, mely mindig ugyanazon a fizikán alapul – a számítógépes képszintézis *egymást kizáró* matematikai idealizációkra megy vissza. A két domináns, *külön-külön esztétikával bíró* komputergrafikai paradigma – Kittlernél alig meglepő módon – a katonai védelmi és rakétarendszerek szülötte. Az első idealizáció, a *raytracing* a fényvisszaverődés és fénytörés törvényeit tisztán elméleti alapon, *rekurzíve* alkalmazza. A „sugárkövetés” Descartes analitikus geometriájára utal, aki a naptól a szem felé haladó fénysugár útját megfordítja és a szemtől a fényforrás felé haladó fénysugárral számol. Nem csoda, mint Kittler megjegyzi, hogy „a karteziánus sugárkövetés sohasem ihletett meg egyetlen festőt sem, az optikai médiumokról nem is beszélve.” A számítógép az első optikai médium, mely képes kihasználni a rekurzivitást, a „szemtől” (azaz a virtuális kamera felől) a fényforrás felé haladó sugarak útját és az absztrakt térben való „bolyongásukat”.⁴⁰⁶ A második idealizáció, a *radiosity* a rekurzív sugárkövetés „ide-oda verődő” fénysugarával szemben a fény *szóródását* szimulálja, a diffúz felületek közti fény- és színátadást. Az eljárás a csupán látó, értelmezésre képtelen szem által percipiált képet imitálja, és mint ilyen, nem elméleti absztrakcióból született, hanem a tudományos szükségszerűség hívta életre (a Föld légkörébe visszatérő interkontinentális rakéták ballisztikájának, közelebbről a hődiffúzió leírásának igénye). „A

⁴⁰⁵ Magától értetődik, hogy az algoritmizálás során az optikai törvények jelentős leegyszerűsítésen esnek át – a szoftver úgymond *szelektál* a fizikai törvényekből –, ami visszavezet a már említett technikai szempontokhoz: a mintavételezés, a diszkrét értékek miatti valóságreprodukció elvi lehetetlenségéhez.

⁴⁰⁶ A *raytracing* a látható felületek és valószerű árnyékok meghatározására, valamint a fénytörés és fényvisszaverődés kalkulációjára szolgáló eljárás. A modell a virtuális szem nézőpontjából bocsát sugarakat (a kétdimenziós képsík pontjain keresztül) az absztrakt háromdimenziós térbe, majd a sugarak „ütközéseit”, a sugarakat metsző felületeket, a sugarak visszaverődését / törését, valamint a felületek vetette árnyékokat vizsgálja. Ld. Terrence Masson: *CG 101: A Computer Graphics Industry Reference*, New Riders, Indianapolis, 1999, 159.

radiozítás az az érték, melyen a fényenergia elhagyja a felületet. A *raytracing*től eltérően – ami csakis tükrözött visszaverődést ismer és nézőpontfüggő – a *radiosity* a tér egészének összesített, diffúz megvilágítását számolja, ennél fogva nézőpontfüggetlen.”⁴⁰⁷ A karteziánus sugárkövetés a nézőpontfüggőségből adódóan *szubjektumalapú*, a radiozítás *energialapú*: a szubjektumot nélkülöző, tisztán felületintegrálok és a termodinamika által meghatározott modell. Nincsen belekódolva az emberi nézőpont – ezáltal tökélyre viszi az optikai médiumok Kittler által hangoztatott embertelenségét.

A két paradigma különböző eredete és – a differenciál- és integrálszámítás különbségéből adódó – eltérő matematikai háttere más-más képet és esztétikát eredményez.⁴⁰⁸ A kiszámított képek mellett, hogy Kittler előszeretettel él festészettörténeti párhuzamokkal velük kapcsolatban, nem kapcsolhatók semmiféle stíluskorszakhoz vagy irányzathoz (a *raytracing* Kittler talányos megfogalmazásában a dimenzió nélküli pont önarcképe, a *radiosity* pedig a memóriachip ortogonális felületének a portréja). Vélt párhuzamaik meglehetősen prózai okokkal magyarázhatók: míg a sugárkövetés „hiperrealizmusa” elsősorban a tükröződő és üvegfelületek, valamint a kontrasztok megjelenítéséből adódik, addig a radiozítás „pointillizmusa” a mintavételezés elégtelenségéből következik.⁴⁰⁹

A kittleri törekvés, *a médiumtörténet dezantropomorf történetének antropomorf találása* itt is abból a történeti „szükségyszerűségéből” fakad, hogy a médiumtudomány hagyományosan a humántudomány kontextusán belül helyezi el magát.⁴¹⁰ A mediális szempontból kitüntetett diszkurzusok – mint az irodalom- és színháztudomány – szempontjai, fogalmisága és tudományeszménye határozzák meg mindmáig az intermedialis nézőpontot, az eredetileg irodalmár McLuhantól az eredetileg filológus-germanista Kittlerig. Ugyanakkor a médiumtudomány függetlenségi, önmagát a társtudományoktól megkülönböztető törekvései is – amellet, hogy igen stimulálóan hatnak a fiatal diszciplínára – ezen a humán kontextuson *belül* nyernek értelmet (és ez ellen tiltakozik burkoltan Kittler a fent ismertetett előadássorozatában). Az intermedialitás *intertextualitásként* való elképzelése, az intermédia

⁴⁰⁷ A *radiosity* kifejezés egyszerre utal a negyvenes évek belsőépítészeti és fénytervezési kísérleteire (Parry Moon és Domina Eberle Spence MIT-n folyó munkájára), valamint a nyolcvanas évek *global illumination*, globális megvilágítást célzó törekvéseire. Masson i.m. 158.

⁴⁰⁸ Kittler Vermeer *Piros sapkás lány* (1666-1667) című festményének részleteivel szemlélteti a két eljárás különbségét. Míg a *raytracing* a kép éles árnyékainak kiszámításában, addig a *radiosity* a lány arcára vetülő szórt (piros) fény és a finom átmenetek kiszámításában jeleskedne.

⁴⁰⁹ Kittler többször rámutat a két módszer egymást kizáró mivoltára, ám a technikai korlát épp az előadás évében dőlt meg – a Blue Sky Studios hibrid, a globális és sugárkövetéses eljárást ötvöző *Bunny* című kisfilmjével (Chris Wedge, 1998).

⁴¹⁰ Jürgen E. Müller: Intermedialität und Medienwissenschaft. Thesen zum State of the Art, *montage/av*, 1994/3/2, 119. A szöveg PDF-formátumban hozzáférhető a http://www.montage-av.de/a_1994_2_3.html oldalon.

fogalmának coleridge-i eredete, vagy az „intermédiüm” fluxusköltészeti koncepciója egyaránt az írás médiuma (és az irodalom műfaja) felől határozza meg a fogalmat.⁴¹¹ Kittler – az olyan médiumpesszimista értelmezőkkel szemben, mint Mitchell – az írásos és képi médiumok egymástól való kölcsönös történeti függőségére helyezi a figyelmet: arra a kényszerhelyzetre, hogy mai formájukban egyik sem létezhet(ne) a másik nélkül. A mediális elkülönülés törekvése nem kizárólag az írott médiumok vagy az irodalom sajátja; a filmre és a filmtudományra éppúgy jellemző, mely utóbbi hajlamos a képi médiumok kizárólagos letéteményeseként fellépni. (Ez részint a médiumtudomány reduktív, a mozgóképnek kitüntetett figyelmet szentelő megközelítéséből adódik.) Jürgen E. Müller összefoglalásában a médiumtudományos kutatás spektruma ma „az angolszász orientációjú film- és televíziókutatástól és deklarált »ellenfelétől«, a *Cultural Studies*-től a hermeneutikus megalapozottságú filmértelmezésen, filmfilológián, filmszociológián, filmszociológián, filmszemiotikán, kognitív filmszociológián, feminista filmelméleten, a film produkciós és fogyasztói vizsgálatán, az intézménytörténeten, a filmes diszpozíciók történeteinek át egyfajta történeti filmpragmatikáig terjed”.⁴¹² Kittler ez ellen az egyoldalúsítás ellen – a mozgókép médiumtudományi kisajátítása ellen – vázolja fel az optikai médiumok és az írott szellemtudományok párhuzamos történetét, melynek jelenlegi végpontján „a szöveges és grafikus üzemmód közt gond nélkül ide-oda váltó” számítógép áll: az embertelenséget, az emberi percepciót absztrakt-matematikai alapokra helyező univerzális *metamédiüm*. A számítógép a kilencvenes években vált azzá az eszközzé, amivel az összes többi médiumot nem csupán előállíthatóvá, de hozzáférhetővé is lehet tenni.⁴¹³ Lev Manovicz ennek az általános érvényűségnek a leírására vezeti be a *kulturális interface* fogalmát, a tradicionális-materiális (analog) kultúra és annak digitális-virtuális archiváló eljárásai közti közvetítőfelületeként.⁴¹⁴ A kulturális interface értelmében minden korábbi médium az új, univerzális médium speciális ember-számítógép felületén átszűrve jelenik meg a továbbiakban.

Az írás, az irodalom esetében sincs ez másként, ami visszavezet a dolgozat kiinduló kérdéséhez – az irodalmi, nyelvi médium szerepének újraértékeléséhez –, immár számos részleges válasszal és még több kérdéssel kiegészülve. A számítógép metamédiüma – túllépve

⁴¹¹ Jens Schröter i.m. 129-130.

⁴¹² Müller i.m. 120.

⁴¹³ Lev Manovicz: A film mint kulturális interface, *Metropolis*, 2001/2 (V. évf. 2. szám), 24-43, 25-26.

⁴¹⁴ A Müller által a film médiumtudományos mindenhatóságáról elmondottak összecsengnek a Manovicznál a számítógépről, mint „általános rendeltetésű kulturális interface”-ről mondottakkal. A mozgókép elvi-analogikus uralma máig töretlen, mégha bizonyos formái, strukturális összefüggései – például az *epizodikusság* a videojátékok és a tévésorozatok esetében – időközben nagyobb szerepre is tettek szert.

írógép-státuszán – a szövegszervezés, a szövegek hozzáférése és disztribúciója szempontjából forradalmasítja az írás médiumát. A két médium kölcsönhatása a szöveg és írója közti illesztést ellátó felhasználói felületen mutatkozik meg a legközvetlenebbül. Az interface továbbra is az „íróasztal”, a „könyvtár”, a „papíraktár”, az „oldalak”, vagy a „rádiógombok” metaforikáját követi – azaz, ha csak átmenetileg is, a társmédiumok felől határozza meg önmagát. (A médiumok és a felhasználói felület mélyebb összefüggései a redukált angolt „beszélő” számítógép *szöveges* metanyelvében keresendők.)

Kittler az elmélet azon *perspektivikus hiányosságát* igyekszik ellensúlyozni, hogy ahelyett, hogy a születésben lévő metamédium „szemiotikai kódjait, megszólítási módjait és az általa kiváltott befogadói magatartásformákat” írná le, a technológia *jövőbeli* megvalósulásaira koncentrál. Az efféle prognózisok azonban – mint az a hasonló törekvések történetéből kitűnik – legfeljebb megvalósulatlan, mindamellett érdekes ötleteket eredményezhetnek.⁴¹⁵ A film esetében nem állnak hasonló korabeli összegzések a rendelkezésünkre, pedig ma módfelett hasznos volna, „ha valaki 1895-ben, 1897-ben vagy legalább 1903-ban felismerte volna a mozi megjelenésének alapvető fontosságát és átfogóan dokumentálta volna az új médium felbukkanását.”⁴¹⁶ Kittler a hagyományos optikai médiumok és a születőfélben lévő számítógépes képszintézis történeti leírását nem egy lehetséges jövőbeli mediális paradigma felvázolása reményében írja, hanem – mint láttuk – egy korábbi paradigmától történő elszakadás diagnózisaként.

⁴¹⁵ A jövőorientált médiumelmélet kritikájához ld. Manovicz i.m. A mediális prognózisok elvi kivitelezhetetlenségéről ld. Mark Bould: „if This Retrofuturistic Flu Goes On...”: On Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film, *Film-Philosophy*, May 2005 (Vol. 9 No. 31), <http://www.film-philosophy.com/vol9-2005/n31bould>

⁴¹⁶ Manovicz i.m. 23.

Polemikus zárszó

A különböző médiumok közti átvitelek esztétikai és egyéb ideológiák szolgálatában végbemenő kulturális aktusokként értelmezhetők. A dolgozat két-két szempont – *mediális és kulturális, technika és ideológia* – köré rendeződik; hol az egyiket, hol a másikat állítva előtérbe az intermedialitás kulturális, technikai és ideológiai feltételeit tagláló elemzésekben. A fejezetek érintik a műfajiság és ideológia kérdését (egy stiláris és technikai szempontból különösen „tolakodó” műfaj, a sci-fi film apropóján, vagy az esztétizmus és a ponyva századelős, hazai irodalmi fogadtatástörténete kapcsán); a médiumok és a technológia egymást feltételező viszonyát (a digitális animációs eljárások és a virtuális kamera „analóg” imitációi, vagy a számítógépes intermédió, mint kulturális interface kapcsán); illetve az elbeszélés és az adekvát médium problémáját (a transzgresszív „filmirodalom” és az érzelmek felkeltését célzó játékelbeszélés példáján keresztül). Az elemzésekből egy igen képlékeny – előfeltevéseit tekintve körvonalazatlan, mindanozáttal a kulturális és irodalmi vizsgálatok fősodrát tekintve számos újszerű elemet felvonultató – elmélet körvonalai rajzolódnak ki, közvetve az *irodalom intermediális és interkulturális elmélete*.⁴¹⁷

A irodalom intermediális és tömegkulturális szempontokat egyaránt szem előtt tartó elmélete az irodalom(tudomány) által kitüntetett és leghatékonyabban működtetett irodalmi jellemzőket és funkciókat viheti át más médiumokra és kulturális produktumokra (kulturális regiszterüktől függetlenül), hogy az ott nyert szempontokat utóbb visszavigye az irodalomértelmezésbe. Az irodalom intermediális és kulturális értelemben *engedékeny* elmélete több értelmezői haszonnal kecsegtet, mint „az irodalom mindenféle instrumentalizálása felett örökdő” irodalomtudomány, vagy az irodalmat „antropológiai funkciókban feloldani” igyekvő kultúratudomány.⁴¹⁸ Amellett, hogy az utóbbi diszkurzus, a kritikai kultúrakutatás funkciója ennél minden bizonnyal több, érdemes szem előtt tartanunk a tényt, hogy a defenzív, önmagát az irodalom öréneki kikiáltó irodalomelmélet sok tekintetben éppen a *cultural studies*-t nyíltan ellenfelének tekintő⁴¹⁹ intermediális elméletre támaszkodik. A kultúratudománytól elválasztott, ám a médiumtudomány profán szempontjaitól ódzkodó – eredetileg a nyelvi szempontból kiinduló és ahhoz immár vissza nem találó – defenzív irodalomértés kénytelen felismerni, hogy az irodalmi közlés nem csak a nyelvnek

⁴¹⁷ Interkulturalitás alatt nem a különböző kultúrák közti átvitelt (multikulturalitás), hanem különböző kulturális regiszterek közti átvitelt értem.

⁴¹⁸ Előszó in Bednics Gábor – Bónus Tibor (szerk.): *Kulturális közegek. Médiumok a 20. század első felében Magyarországon*. Ráció Kiadó, Bp., 2005, 16. Az alábbiakban zárójelben szereplő oldalszámok ebből a szövegből származnak.

⁴¹⁹ Vö. Müller i.m. 120.

kiszolgáltatót, „de egyúttal a kommunikáció materiális hordozójának, vagyis a mediális technikáknak is”.⁴²⁰

Az ebből következő összefüggés, miszerint „az új telekommunikációs technikákkal megjelenő műfajok vagy művészi ágak, elvonva tőle bizonyos esztétikai és mediális funkciókat, egyre inkább saját, úgymond immanens lehetőségei felé terelik az irodalom diszkurzusát” – arra a kittleri megállapításra megy vissza, hogy „a film feltalálása óta a magas irodalom egyetlen ismervét a megfilmesíthetlensége adja”.⁴²¹ A kittleri mediálarcheológiából nyilvánvalóan kitűnik, hogy nem egyszerűen az adaptálhatatlanság propagálásáról van itt szó. Kittler elhatárolódik a filmes irodalmi adaptációk elméleteinek olcsó filológusi módszertanától, helyette a mozgóképet megelőző, illetve azzal egyidős irodalmi formák túlélési stratégiáinak és lehetőség-feltételeinek kutatását szorgalmazza. Például különbséget állapít meg a megfilmesíthetlenség és megfilmesíthetőség romantika előtti és utáni korszakát illetően.⁴²² Az irodalmat Kittler szerint nemhogy nem fenyegette létében az új médium (sem a dagerrotípiá, sem a mozgókép), de kimondottan inspirálólag hatott rá: az irodalom „elkezd[ett] olyan objektív és konzisztens optikai vezérmotívumokat beépíteni, amelyeket később problémamentesen meg lehet[ett] filmesíteni.”⁴²³ Kittler mediáloptimista álláspontja, mivel nem a médiumok különbségeire, egymást ki- és feloldó kapcsolataira helyezi a hangsúlyt, példaértékűnek bizonyulhat a „mediálelitista” irodalom- vagy filmértés számára.⁴²⁴

A kontextusától megfosztott kittleri megjegyzés mögött az az aggasztó felismerés áll, hogy az újabb és újabb technikai médiumok átveszik „az irodalomtól a reprezentáció

⁴²⁰ Bednancics – Bónus i.m. 12.

⁴²¹ Bednancics – Bónus i.m. 13. A megjegyzés Friedrich A. Kittler: *Aufschreibsysteme 1800/1900* című könyvében szerepel (Fink, München, 1995, 314). Kittler lejegyzőrendszer-elemzései azon „intézmények és technikák hálózatát” írják le, „amelyek egy adott kultúrán belül a »releváns adatok adresszálását, tárolását és feldolgozását megengedik.«” (Ld. Lőrincz Csongor: *Medialitás és diskurzus. Az 1900-as lejegyzőrendszer*, in Kulcsár Szabó Ernő – Szirák Péter [szerk.]: *Történelem, kultúra, medialitás*, 157.) A lejegyzőrendszer az adott korszak diszkurzív lehetőségfeltételeiről ad számot; a kulturálisan releváns beszéd kimondásáról, közvetítéséről és hatásáról.

⁴²² Kittler: *Optikai médiumok*, 112.

⁴²³ Kittler: *Optikai médiumok*, 147.

⁴²⁴ A mediálpesszimizmus az intermedialitás felől is érkezhethet – ld. K. Ludwig Pfeiffer kétségeit a számítógép multimédiával kapcsolatban: Pfeiffer i.m. 26. Ahogy a médiumelmélet intermedialitással kapcsolatos véleménye nem feltétlenül optimista, ugyanígy, az irodalom „őrei” felőli válasz sem feltétlenül pesszimizista. J. Hillis Miller például maliciózus választ ad a globalizáció, a multikulturalizmus és technológia fenyegette irodalom(tudomány) túlélésével kapcsolatban. Szerinte az irodalomtudomány – mely maga is oximoron – „túl fogja élni [mindezt], mint ahogy mindig is túlélt, visszajáró szellemként, zavarbaejtő és nyugtalanító fantomszerű látomásként az ész ünnepét ülő egyetemen.” J. Hillis Miller: *Will Literary Study Survive The Globalization of the University And The New Regime of Telecommunications?* in Ezz Eldin Ismail (szerk.): *Globalism, Literary Theory, Criticism and Meta-Criticism, Cultural Criticism, Feminism and Post-Colonialism, Text Analysis*, Cairo, 2000, 87-98, 97.

bizonyos funkcióit”,⁴²⁵ ezzel kényszerítve az irodalmat a már említett immanens lehetőségei felé. A felismerés két valóban aggasztó előfeltevést implikál: egyrészt annak félelmét, hogy a reprezentáció bizonyos funkciói – mint a narrativitás vagy a fantasztikum – az irodalomtól át- és elvehető funkciók; másrészt az irodalmi reprezentáció *intakt* elképzelését, ami ebben az összefüggésben feltehetőleg valamiféle „elit” és „szövegirodalmat” takar.⁴²⁶ Az irodalom őreként megjelenő irodalomtudomány, miközben bőszen őrzi „az irodalmi szöveg poétikai-retorikai összetettségét”, akaratlanul is egy önérvényű-immanens irodalomeszményt szolgál. A nyelv materiális-technikai működéséről beszél, de nem vesz tudomást az irodalom technikai feltételezettségéről és interdiszciplináris lehetőségeiről – sőt, határozottan elhatárolódik mind kulturális-tudományos, mind művészi-adaptációs lehetőségeitől. Az irodalmat különféle reprezentációs sémákban láttató, azokba belekényszerítő társtudományok helyett maga instrumentalizálja (kényszeríti izolált helyzetbe) az irodalmat.

Az irodalom izolációjának előfeltétele az a képi médiumokkal szembeni burkolt *írott* előfeltevés, hogy „[t]úláságosan is természetes számunkra, hogy – úgymond – két különböző kulturális terület képviselőinek tekintsük őket.”⁴²⁷ Sőt, hogy e relációban valamiképpen az írottat tekintsük előrébbvalónak. Az „írás ősi monopóliumáról” (Kittler) szóló beszéd arra a Wordsworth által 1846-ban szonettformában kifejtett érvelésre megy vissza, miszerint a könyvillusztrációk és a képes napilapok – az írásos *highbrow*-műveltség legfőbb korabeli ellenlábasai – egy alacsonyabbrendű kultúrát képviselnek. *Must eyes be all in all?* – kérdi Wordsworth, előrejelezve a képi-alacsony / írott-magas közti későbbi, másfél évszázadnyi antagonizmust, majd maga adja meg a választ: *Heaven keep us from a lower stage!*⁴²⁸ Az alacsonyabbrendű kulturális stádium rémképe végigkísér(t)i a médiumtudományi gondolkodást – Coleridge-től Pfeifferig – és minden bizonnyal mindig is lesznek szóvivői. A kérdés csupán az, mikor mely médiumot veszik az oltalmukba és melyik nyelven keresztül fejezik ki aggodalmukat.

⁴²⁵ Bednaries – Bónus i.m. 13.

⁴²⁶ Az irodalom számára „fenntartott” fantasztikum funkciójának film általi átvételéhez ld. Kittler: *Optikai médiumok*, 177.

⁴²⁷ Manovicz i.m. 27-28.

⁴²⁸ William Wordsworth: *Illustrated Books and Newspapers*, 1846. A vers teljes szövege a következő:
 „Discourse was deemed Man's noblest attribute, / And written words the glory of his hand; / Then followed Printing with enlarged command / For thought--dominion vast and absolute / For spreading truth, and making love expand. / Now prose and verse sunk into disrepute / Must lacquey a dumb Art that best can suit / The taste of this once-intellectual Land. / A backward movement surely have we here, / From manhood,--back to childhood; for the age-- / Back towards caverned life's first rude career. / Avaunt this vile abuse of pictured page! / Must eyes be all in all, the tongue and ear / Nothing? Heaven keep us from a lower stage!”

BIBLIOGRÁFIA

- ABBEY, Edward: *The Monkey Wrench Gang*, Avon, 1976 [1975].
- ABBOTT, Joe: They Came from Beyond the Center, *Literature Film Quarterly*, 1994/1 (Vol. 21).
- ADAMS, Ernest: Dogma 2001: A Challenge to Game Designers, http://www.gamasutra.com/features/20010202/adams_01.htm
- ADORNO, T. W. – HORKHEIMER, Max: *A felvilágosodás dialektikája*, Gondolat - Atlantisz, Budapest, 1990.
- ADORNO, T. W.: Fétiskarakter a zenében és a zenehallgatás regressziója, *A művészet és a művészetek*, Helikon, 1998, 280–305.
- ALLEN, Robert C. – GOMERY, Douglas: *Film History. Theory and Practice*, McGraw-Hill, 1985.
- ALLOTT, Serena: Interview with Alex Garland in *The Telegraph*, <http://www.thaistudents.com/thebeach/alexgarland.html>
- AMIS, Martin: *Invasion of the Space Invaders*, Celestial Arts, 1982.
- ANDERSON, Joseph D.: *The Reality of Illusion. An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*, Southern Illinois Univ. Press, Carbondale, 1996.
- ANDREW, J. Dudley: *Concepts in Film Theory*, Oxford Univ. Press, Oxford, 1984.
- ANG, Ien: A Dallas és a tömegkultúra ideológiája, *Replika*, 1995/17-18, 201-214.
- ANSEN, David: Saint Ripley and the Dragon, *Newsweek*, 1992/22.
- ARNOLD, Matthew: Sweetness and Light, in J. Dover Wilson (szerk.): *Culture and Anarchy*, Cambridge Univ. Press, 1961, 43-71.
- BABITS Mihály: Könyvek angol költészetéről, *Nyugat*, 1911/10.
- BABITS Mihály: Ödipusz király, *Nyugat*, 1911/19, 586-589.
- BABITS Mihály: Könyvről könyvre. Karinthy és új novellái, *Nyugat*, 1933/8.
- BABITS Mihály: Az írástudók árulása, *Nyugat*, 1928/18.
- BAER, Will Christopher: *Kiss Me, Judas*, Viking Press, 1998.
- BAER, Will Christopher: *Penny Dreadful*, MacAdam / Cage, 2004.
- BAER, Will Christopher: *Hell's Half Acre*, MacAdam / Cage, 2004.
- BALÁZS Béla: Előszó, in *Kísértethistóriák. Idegen írók novellái*, Kner Izidor kiadása, Gyoma, 1917.
- BALÁZS Béla: *A látható ember. A film szelleme*, Gondolat, Bp., 1984.
- BALÁZS Béla: *Válogatott cikkek és tanulmányok*, Kossuth, Bp., 1968.
- BALÁZS Béla: A film művészetfilozófiájához, in Illés László (szerk.): *Vita az expresszionizmusról*, Bp., 1994.
- BÁN Zsófia: Emlékek húsról és vérről, in *Amerikáner*, Magvető, Bp., 2000.
- BAUDELAIRE, Charles: *Charles Baudelaire válogatott művészeti írásai*, ford. Csorba Géza, Képzőművészeti Alap Kiadóvállalata, Bp., 1964.
- BECKER, Stephen D: *Comic Art in America. A social history of the funnies, the political cartoons, magazine humor, sporting cartoons, and animated cartoons*, Simon and Schuster, h.n., 1959.
- BECKSON, Karl (szerk.): *Oscar Wilde. The Critical Heritage*, Routledge & Kegan Paul, London, 1970.
- BEDNANICS Gábor – BÓNUS Tibor (szerk.): *Kulturális közegek. Médiumok a 20. század első felében Magyarországon*, Ráció Kiadó, Bp., 2005.
- BEGLEITER, Marcie: *From Word to Image*, Michael Wiese, h.n., 2001.
- BENDA, Julien: *Az írástudók árulása*, Fekete Sas Kiadó, 1997 [1927].
- BENDIS, Brian Michael – OEMING, Michael Avon: *Powers*, Marvel Comics, 2004 [Image Comics, 2000].
- BENDIS, Brian Michael – GAYDOS, Michael: *Alias*, MAX [Marvel Comics], 2002.
- BENJAMIN, Walter: The Author as Producer, in K. M. Newton (szerk.): *Twentieth-Century Literary Theory*, Macmillan, 1988.
- BENJAMIN, Walter: A műalkotás a technikai sokszorosíthatóság korszakában, in *Kommentár és prófécia*, Gondolat, Bp., 1969, 301-334.
- BENJAMIN, Walter: Történetfilozófiai tézisek, in *Angelus Novus. Értekezések, kísérletek, bírálatok*, Magyar Helikon, Európa, 1980.

- BENYOVSZKY Krisztián: „Hasznos szellentyű”? Ponyva és irodalom. Egy *Nyugat*-disputa és környéke, in Lóránd Zsófia (et. al. szerk.): *Laikus olvasók? A nem-professzionális olvasás értelmezési lehetőségei*, L'Harmattan, Bp., 2006, 256-269.
- BÉNYEI Tamás: *Archívumok. Világirodalmi tanulmányok*, Csokonai Kiadó, Debrecen, 2004.
- BÍRÓ Yvette: *Nem tiltott határátlépések*, Osiris, Bp., 2003.
- BLACKMORE, Tim: Marxist Overtones in Three Films by James Cameron, *Journal of Popular Culture*, Spring 1996/4 (Vol. 29).
- BLOOM, Harold: *The Anxiety of Influence: A Theory of Poetry*, Oxford Univ. Press, 1997 [1973].
- BORBÉLY Mihály: A ponyva, az író és az olvasó, in Bednancs Gábor – Bónus Tibor (szerk.): *Kulturális közegek. Médiumok a 20. század első felében Magyarországon*, Ráció Kiadó, Bp., 2005, 131-135 (eredeti megjelenése: *Társadalomtudomány*, 1942, 363-384).
- BORDWELL, David: *Elbeszélés a játékfilmben*, Magyar Filmintézet, Bp., 1996.
- BORDWELL, David: *On the History of Film Style*, Harvard Univ. Press, Cambridge, Mass. – London, 1997.
- BORDWELL, David: *Planet Hong Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment*, Harvard Univ. Press, Cambridge, Mass. – London, 2000.
- BOULD, Mark: „if This Retrofuturistic Flu Goes On...”: On *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*, *Film-Philosophy*, May 2005 (Vol. 9 No. 31), <http://www.film-philosophy.com/vol9-2005/n31bould>
- BRANIGAN, Edward: *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, New York – London, 1992.
- BRANIGAN, Edward: *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Mouton, Berlin – New York – Amsterdam, 1984.
- BRUNO, Giuliana: Ramble City: Postmodernism and *Blade Runner*, in Annette Kuhn (szerk.): *Alien Zone*, 183-195.
- BUKATMAN, Scott: Who Programs You? The Science Fiction of the Spectacle, in Annette Kuhn (szerk.): *Alien Zone*, 196-211.
- BURCH, Noël: *Une praxis du cinéma*, Gallimard, h.n., 1986.
- BUSIEK, Kurt – ROSS, Alex: *Marvels*, Marvel Comics, 2003 [1994].
- BUSIEK, Kurt – ANDERSON, Brent – ROSS, Alex: *Astro City*, Wildstorm, 1999 [1995].
- CARNEY, Ray: *John Cassavetes filmjei*, Osiris, Bp., 2001.
- CHRISTIANSEN, Tom: Zenclavier: Extreme Keyboarding, http://www.oreilly.com/news/zenclavier_1299.html
- CLAIR, René: *A film tégnap és ma*, Gondolat, Bp., 1977.
- CLEVINGER, Craig: Book Reviewers and Porn, <http://www.craigclevenger.com/?p=50>
- CLEVINGER, Craig: *The Contortionist's Handbook*, MacAdam/Cage, 2002.
- CLEVINGER, Craig: *Dermaphoria*, MacAdam/Cage, 2005.
- COHEN, Keith: *Film and Fiction*, Yale Univ. Press, New Haven – London, 1979.
- COHN, Neil: Comic Theory Essays, <http://www.webcomicsnation.com/NeilCohn/theory/>
- COMSTOCK, Anthony: *Traps for the Young*, Kessinger Publishing, 2005 [1884].
- CONSTABLE, Catherine : Becoming the Monster's Mother: Morphologies of Identity in the *Alien* Series, in Annette Kuhn (szerk.): *Alien Zone II*, 173-202.
- CRAWFORD, Chris: *The Art of Computer Game Design*, <http://vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>
- CS. SZABÓ László: Ossian Magyarhonban (Az angol líra magyarul. Történeti vázlat.), *Magyarok*, 1946/1, 55.
- CUBITT, Sean: Reply to Richard Misek, *Film-Philosophy*, 2005 May (Vol. 9, No. 30), <http://www.film-philosophy.com/vol9-2005/n30cubitt>
- DANIEL, Les: *Comix: A History of Comic Books in America*, Random House Value Publishing, 1988 [1971].
- DANSON, Lawrence: *Wilde's Intentions. The Artist in his Criticism*, Clarendon Press, Oxford, 1997.
- DAVIS, Michael: What's the Story Mother? *Gothic Studies*, August 2000 (Vol. 2), 245-256.
- DERVIN, Daniel: Primal Conditions and Conventions: The Genre of Science Fiction, in Annette Kuhn (szerk.): *Alien Zone*, 96-102.
- DEUTELBAUM, Marshall: Memory / Visual Design: The Remembered Sights of *Blade Runner*, *Literature Film Quarterly*, 1989 (Vol. 17 No. 1), 66-72.

- DIETRICH, Arne: Neurocognitive mechanisms underlying the experience of flow, www.lb.aub.edu.lb/~ad12/CCog%20Flow.pdf
- EATON, Michael: Born Again, *Sight and Sound*, December 1997, 6-9.
- ECO, Umberto: A rossz ízlés struktúrája, in *A nyitott mű*, Gondolat, Bp., 1976, 201-270.
- „Egy költő-tudós emlékezete” (kerekasztal-beszélgetés), *Filmkultúra*, 1984/4.
- EISNER, Lotte H: *A démoni filmvászor*, Magyar Filmintézet – Filmvilág – Szellemkép, 1994.
- EISNER, Will: *Comics & Sequential Art*, Poorhouse Press, 1985.
- ELEK Artúr: Poe Edgár költeményei, *Nyugat*, 1909/13-17.
- ELEK Artúr: Edgar Poe, *Figyelő*, 1905.
- ELEK Artúr: *Két tanulmány*, Nyugat, Bp., 1910.
- ELEK Artúr: Poe „Holló”-jának legújabb fordítása, *Nyugat*, 1913/20, 591-593.
- ELLIS, Warren: *The Authority*, Wildstorm, 1999.
- ELLIS, Warren: *Planetary*, Wildstorm, 1999.
- ELLIS, Warren: *Planetary Proposal*,
<http://home.earthlink.net/~rkkman/frames/summaries/Sproposal.htm>
- ELLIS, Warren: *Argument Starters And Other Notes* (1996), *Fairy Tales and Next Big Things* (1996), *The Old Bastard's Manifesto* (2000), *Why they'll never let me write Superman* (1998),
www.tcj.com, www.comicbookresources.com, www.popimage.com
- ELLMANN, Richard: *Oscar Wilde*, Penguin Books, 1988 [1987].
- ELLMANN, Richard (szerk.): *The Artist as Critic. Critical Writings of Oscar Wilde*, Random House, New York, 1969.
- ELSAESSER, Thomas – BUCKLAND, Warren: *Studying Contemporary American Film. A Guide to Movie Analysis*, Oxford Univ. Press, New York, 2002.
- ELSAESSER, Thomas – HOFFMANN, Kay (szerk.): *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable?* Amsterdam Univ. Press, Amsterdam, 1998.
- ELSAESSER, Thomas : *Cinema Futures: Convergence, Divergence, Difference*, in Thomas Elsaesser – Kay Hoffmann (szerk.): *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable?* Amsterdam Univ. Press, Amsterdam, 1998.
- ELSAESSER, Thomas: Secret Affinities, *Sight and Sound*, 1988-89 (58), 33-39.
- ELSAESSER, Thomas: Social Mobility and the Fantastic: German Silent Cinema, *Wide Angle*, 1982 (52), 14-25.
- EPSTEIN, Joseph: Dwight Macdonald: sunburned by ideas, *New Criterion*, November 2001 (Vol. 20 No. 3), <http://www.newcriterion.com/archive/20/nov01/jepstein.htm>
- ERDÉLY Miklós: *Az elszabadult vonal (Jegyzetek a magyar rajzfilm stílustörékvéseiéről)*, in Erdély: *A filmről*, Balassi – BAE Tartóshullám – Intermedia, h.n., 1995.
- ERDÉLY Miklós: *Mozgó jelentés (A zenei szervezés lehetősége a filmekben)*, in Erdély: *A filmről*, Balassi – BAE Tartóshullám – Intermedia, h.n., 1995.
- ERÉNYI Gusztáv: Irodalmi műfajok. 2. A detektívregény, *Nyugat*, 1938/8.
- *Éjféli Magyar írók misztikus novellái*, Kner Izidor kiadása, Gyoma, 1917.
- FABER, Liz – WALTERS, Helen (szerk.): *Animation Unlimited. Innovative Short Films Since 1940*, Laurence King Publishing, London, 2004.
- FARLEY, C. P.: On Oprah's Diaphragm, <http://www.powells.com/authors/palahniuk.html>
- FEIFFER, Jules: *The Great Comic Book Heroes*, Fantagraphics Books, 2003 [1965].
- FODOR Péter: A mechanizáció kiazmusa, in Kulcsár Szabó Ernő – Szirák Péter (szerk.): *Történelem, kultúra, medialitás*, Balassi, Bp., 2003, 191-201.
- FRANKLIN, H Bruce: Visions of the Future in Science Fiction Films from 1970 to 1982, in A. Kuhn (szerk.): *Alien Zone*, 19-31.
- FRAZER, Bryant: *Panic Room* „the invasive, all-seeing nature of Fincher's camera eye”
<http://www.deep-focus.com/flicker/panicroo.html>
- FREEDMAN, Carl: *Critical Theory and Science Fiction*, Westeyan Univ. Press, Hanover – London, 2000.
- FUZELLIER, Étienne: *Film és irodalom*, Magyar Filmtudományi Intézet és Filmarchívum, Bp., 1971.
- GAGNIER, Regenia (szerk.): *Critical Essays on Oscar Wilde*, G. K. Hall & Co., New York, 1991.

- GAGNIER, Regenia: *Idylls of the Marketplace. Oscar Wilde and the Victorian Public*, Stanford Univ. Press, Stanford, California, 1986.
- GANS, Herbert J.: Népszerű kultúra és magaskultúra, in Wessely Anna (szerk.): *A kultúra szociológiája*, Osiris, Bp., 1998, 114-150.
- GARLAND, Alex: *28 Days Later*, Faber and Faber, 2002.
- GARLAND, Alex: *The Beach*, Penguin, 1997 [1996].
- GARLAND, Alex: *The Tesseract*, Penguin, 1999 [1998].
- [GAYDOS, Michael]: Interview: Michael Gaydos, <http://www.popimage.com/industrial/090501michaelgaydos.html>
- GIBSON, William: *Burning Chrome*, Ace Books, New York, 1987.
- GLAISTER, Dan: I dare you, <http://books.guardian.co.uk/departments/generalfiction/story/0,6000,1168227,00.html>
- GLASS, Fred: Az emlékmás és az Új Rossz Jövő filmjei, in Nagy Zsolt (szerk.): *Tarantino előtt. Tömegfilm a nyolcvanas években*, Új Mandátum, Bp., 2000, 121-137.
- GLENN, Joshua: *Camp: An Introduction*, <http://www.hermenaut.com/a28.shtml>
- GOEBEL, Joey: *The Anomalies*, MacAdam / Cage, 2003.
- GOEBEL, Joey: *Torture the Artist*, MacAdam/Cage, 2005.
- GOMBRICH, E. H.: *Művészet és illúzió. A képi ábrázolás pszichológiája*, Gondolat, Bp., 1972.
- GREGOR, Ulrich – PATALAS, Enno: *A film világtörténete*, Gondolat, Bp., 1966.
- GRÜNBERG, Serge: Biohazard. Beszélgetés David Cronenberggel (2. rész), *Filmvilág*, 2004 február.
- GUNNING, Tom: „Nagyon finom teveször ecsettel rajzolták”: A filmes műfajok eredetei, in Vajdovich Györgyi (szerk.): *A kortárs filmelmélet útjai*, Palatinus, h.n., 2004.
- GYÖRGY Péter: A mongolok titkos története, in Havasréti József – K. Horváth Zsolt (szerk.): *Avantgárd: underground: alternatív. Popzene, művészet és szubkulturális nyilvánosság Magyarországon*, Kijarat – Artpool – PTE Kommunikációs Tanszék, Budapest – Pécs, 2003.
- GYULAI Márta: Wilde Oszkár: a szépség filozófiája, *Nyugat*, 1919/1.
- HALÁSZ Gábor: Magyar századvég, *Nyugat*, 1937/11.
- HALLETT, Cynthia Whitney: *Minimalism and the Short Story. Raymond Carver, Amy Hempel, and Mary Robison*, Edwin Mellen Press, h.n., 2000.
- HARAWAY, Donna: A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century, in Paula Geyh (szerk.): *Postmodern American Fiction*, Norton, New York – London, 1998. Ld. Haraway: A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s, *Socialist Review*, 1985 (80), 65–108. (Donna Haraway: Kiborg-kiáltvány: tudomány, technológia és szocialista feminizmus az 1980-as években, in Bókay Antal (et al. szerk.): *A posztmodern irodalomtudomány kialakulása. A posztstrukturalizmustól a posztkolonializmusig*, Osiris, Bp., 2002, 503-519; Donna Haraway: Kiborg kiáltvány: tudomány, technika és szocialista feminizmus az 1980-as években, *Replika* 51-52, 2005 november).
- HAVASRÉTI József: *Alternatív regiszterek. A kulturális ellenállás formái a magyar neoavantgárdban*, Typotex, Bp., 2006.
- HAYWARD, Philip – WOLLEN, Tana (szerk.): *Future Visions. New Technologies of the Screen*, British Film Institute, London, 1993.
- HEER, Jeet – WORCESTER, Kent (szerk.): *Arguing Comics. Literary Masters on a Popular Medium*, Univ. Press of Mississippi, Jackson, 2004.
- HEGEDŰS Sándor: Baudelaire, *Fővárosi Lapok*, 1869/211-213.
- *Helikon*, 1992/2, „Profizmus az irodalomtudományban”
- HERZ, J. C.: *Joystick Nation*, Little, Brown and Company, Boston, 1996.
- HEVESY Iván: Ernst Lubitsch: Lady Windermere legyezője, *Nyugat*, 1926/19.
- HJORT, Mette – MacKENZIE, Scott: *Purity and Provocation: Dogme '95*, British Film Institute, 2003.
- HJORT, Mette: Dogma 95. A Hollywoodra adott dán válasz globalizálódása, *Metropolis*, 2006/2 (X. évf. 2. szám)
- HUIZINGA, Johan: *Homo ludens*, Universum Kiadó, Szeged, 1990.
- IGNOTUS: Oscar Wilde, in *Kísérletek. Cikketek és képek*, Nyugat, Bp., 1910.

- IGNOTUS: Teremtő indiskréció. Neovojtina 5. §. *Nyugat*, 1927/4. Indiszkreáció az irodalomban. A *Nyugat* ankétja, *Nyugat*, 1927/6.
- ISHERWOOD, Christopher: *The World in the Evening*, University of Minnesota Press, 1999 [1954].
- JACKSON, Kevin: The Good the Bad and the Ugly, *Sight and Sound*, July 1992, 11-12.
- JACOBSON, Kristin J.: Desiring Natures: The American Adrenaline Narrative, *Genre*, Summer 2002, 355-382.
- JONES, Stephen Graham: *Demon Theory*, MacAdam/Cage, 2006.
- JUUL, Jesper: Games telling stories? A brief note on games and narratives, *Game Studies*, Vol. 1, No. 1, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- KARÁTSÓN, André: *Edgar Allan Poe et le groupe des écrivains du «Nyugat» en Hongrie*, P.U.F., Paris, 1971.
- KARINTHY Frigyes: Kosztolányi: „Readingi fegyház”, *Nyugat*, 1926/12, 1103-1104.
- KASSÁK Lajos: Új orosz filmek, *Nyugat*, 1926/16.
- KAVADLO, Jesse: The Fiction of Self-destruction: Chuck Palahniuk, Closet Moralist, *Stirrings Still* Fall/Winter 2005 (Vol. 2 No. 2), 3-24.
- KÁZMÉR Ernő: Franyó Zoltán fordítói művészete. „A Holló”, *Kalangya*, 1938, 523-525.
- KELLY, Richard: *The Name of This Book Is Dogme 95*, Faber and Faber, London, 2000.
- KERESZTESI József: Élőhalott szövegek (A magyar *Drakula*-fordítások történetéhez), *Déli Felhő*, 1998/1-2, 6-13.
- KIRÁLY Jenő: *Frivol múzsa. A tömegfilm sajátos alkotásmódja és a tömegkultúra esztétikája*, Tankönyvkiadó, Bp., 1994.
- *Kísértethistóriák. Idegen írók novellái*, Kner Izidor kiadása, Gyoma, 1917.
- KISS Gábor Zoltán: Játékfilm az elbeszélésben. A filmelmélet és az irodalom(történet-írás) „túlélési esélyei”, in Veres András (szerk.): *Az irodalomtörténet esélye. Irodalomelméleti tanulmányok*, Gondolat Kiadó, Bp., 2004, 277-283.
- KISS Gábor Zoltán: A Tóth Béla affér és a világirodalmi helyek (kézirat, megjelenés előtt a *Literatúrában*).
- KISS Gábor Zoltán: Friedrich Kittler: Optikai médiumok, *BUKSZ*, 2006 tél (18. évf. 4. szám), 363-366.
- KITTLER, Friedrich: *Optikai médiumok*, Magyar Műhely Kiadó – Ráció Kiadó, 2005.
- KITTLER, Friedrich: Computergraphik. Eine halbtechnische Einführung (Vortrag gehalten in Basel, Juni 1998), <http://www.aesthetik.hu-berlin.de/medien/texte/Computergraphik.html> (Computer Graphics: A Semi-Technical Introduction, *Grey Room*, Winter 2001 [No. 02], 30-45.)
- KITTLER, Friedrich: *Aufschreibsysteme 1800/1900*, Fink, München, 1995.
- KLEIST, Heinrich von: A marionettszínházról, in *Kultusz és áldozat. A német esszé klasszikusai*, Európa, Bp., 1981.
- KLOCK, Geoff: *How to Read Superhero Comics and Why*, Continuum, New York – London, 2002.
- KOJIMA, Hideo: Metal Gear Solid 2 Grand Game Plan. Preliminary Draft, (translated by Marc Laidlaw), www.informatik.umu.se/gru/kurssidor/2006/ht/infa44/ilib/ume/metal_gear_solid_2_grand_game_plan.pdf
- KORPONAY Béla: Edgar Allan Poe in Hungary, *Angol Filológiai Tanulmányok*, 1963, 43-63.
- KOSZTOLÁNYI Dezső: A „Holló”. (Válasz Elek Artúrnak), *Nyugat*, 1913/21, 641-644.
- KOSZTOLÁNYI Dezső: Előszó, *Éjjél. Magyar írók misztikus novellái*, Kner Izidor kiadása, Gyoma, 1917.
- KOVÁCS András Bálint: *Metropolis, Párizs*, Képzőművészeti Kiadó, Bp., é.n.
- KOVÁCS András Bálint: A narratológia-összeállítás elé, *Metropolis*, 1998 (2), 7-9.
- KRACAUER, Siegfried: *Caligaritól Hitlerig. A német film pszichológiai története*, Magyar Filmintézet, 1991.
- KRISTEVA, Julia: *Powers of Horror*, Columbia Univ. Press, New York, 1982.
- KUHN, Annette (szerk.): *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, Verso, London – New York, 1990.
- KUHN, Annette (szerk.): *Alien Zone II. The Spaces of Science-Fiction Cinema*, Verso, London – New York, 2000.

- KULCSÁR SZABÓ Ernő – SZIRÁK Péter (szerk.): *Történelem, kultúra, medialitás*, Balassi, Bp., 2003.
- KULCSÁR-SZABÓ Zoltán: A közvetlenség visszatérése? Materialitás és medialitás az irodalmi kommunikációban, in Kulcsár Szabó Ernő – Szirák Péter (szerk.): *Történelem, kultúra, medialitás*, Balassi, Bp., 2003, 272-307.
- KÜRTI Pál: Poe: Groteszk és arabeszk, *Nyugat*, 1928/15.
- LACZKÓ Géza: Barbey d'Aurevilly, *Nyugat*, 1908/22.
- LACZKÓ Géza: Le centenaire de Jean-Jacques, *Nyugat*, 1910/17, 1237-1238.
- LENGYEL Menyhért: Pádua hercegnője, *Nyugat*, 1909/19.
- LEWIS, S C: *A csendes bolygó*, Kozmosz, Bp., 1986.
- LONGXI, Zhang: The Critical Legacy of Oscar Wilde, *Texas Studies in Literature and Language*, 1988 (30), 87-103.
- LŐRINCZ Csongor: Medialitás és diskurzus. Az 1900-as lejegyzőrendszer, in Kulcsár Szabó Ernő – Szirák Péter (szerk.): *Történelem, kultúra, medialitás*, Balassi, Bp., 2003.
- LOVÁSZY Márton: Ponyva és irodalom, *Nyugat*, 1941/7.
- LÖWENTHAL, Leo: *Irodalom és társadalom*, Gondolat, Bp., 1973.
- LUPOFF, Dick – THOMPSON, Don: *All in Color for a Dime*, Krause Publications, 1997 [1970].
- MACDONALD, Dwight: Masscult and Midcult, in *Against the American Grain*, New York, Da Capo Press, 1983 (1962).
- MAGYAR Miklós: *A francia új regény tegnap és ma*, Akadémiai, Bp., 1986.
- MALTIN, Leonard: *Azok a csodálatos egerek. Az amerikai rajzfilm története*, Pannónia Filmstúdió, Bp., 1984.
- MANOVICZ, Lev: A film mint kulturális interface, *Metropolis*, 2001/2 (V. évf. 2. szám), 24-43.
- MARCUS, Greil: *Lipstick Traces. A Secret History of the Twentieth Century*, Harvard Univ. Press, Cambridge, Mass., 1990 [1989].
- MASSON, Terrence: *CG 101: A Computer Graphics Industry Reference*, New Riders, Indianapolis, 1999.
- McCLOUD, Scott : *Understanding Comics*, HarperCollins, 1993.
- McCLOUD, Scott : *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, Harper Paperbacks, 2000.
- McCONNELL, Frank: *Storytelling and Mythmaking. Images from Film and Literature*, Oxford Univ. Press, New York – Oxford, 1979.
- McGEE Chris: A borzalmas test olvasása. A horrorfilm kontextusai, *Metropolis*, 2006/1 (X. évf. 1. szám), 10-31.
- MEISEL, Perry: *The Cowboy and the Dandy. Crossing Over from Romanticism to Rock and Roll*, Oxford Univ. Press, New York – Oxford, 1999.
- MENDIETA, Eduardo: Surviving American Culture: On Chuck Palahniuk, *Philosophy and Literature*, October 2005 (29), 394-408.
- *Metropolis*, 2005/1 (Varratelmélet-szám)
- *Metropolis* 1999/3 (Műfajelmélet / Makk Károly filmjei)
- METZ, Christian: Az elbeszélő film mondattana, in Hankiss Elemér (szerk.): *Strukturalizmus* (első kötet), Burópa, Bp., 1966, 225-232.
- MILLER, Frank: *Batman: The Dark Knight Returns*, DC Comics, 1997 [1986].
- MILLER, Frank – McFARLANE, Todd: *Spawn Batman*, Image Comics, 1994.
- MILLER, Mark: You Say You Want a Resurrection? Done, *Newsweek*, 1997/23.
- MILLER, J. Hillis: World Literature, *World Literature Today*, 2000 (74), 559-562.
- MILLER, J. Hillis: Will Literary Study Survive The Globalization of the University And The New Regime of Telecommunications? in Ezz Eldin Ismail (szerk.): *Globalism, Literary Theory, Criticism and Meta-Criticism, Cultural Criticism, Feminism and Post-Colonialism, Text Analysis*, Papers presented to the Second International Conference on Literary Criticism, Cairo, 2000, 87-98.
- MITRY, Jean: Film, in Lionel Richard (szerk.): *Az expresszionizmus enciklopédiája*, Corvina, Bp., 1987.
- MOLNÁR Gábor Tamás: Az ízlés mint médium. Umberto Eco a tömegkultúráról, in Kulcsár Szabó Ernő – Szirák Péter (szerk.): *Történelem, kultúra, medialitás*. Balassi, Bp., 2003, 308-323.
- MOORE, Alan – GIBBONS, Dave: *Watchmen*, DC Comics, 1995 [1986].

- MOORE, Alan – O'NEILL, Kevin: *The League of Extraordinary Gentlemen*, Wildstorm, 2002.
- MOORE, Alan – O'NEILL, Kevin: *The League of Extraordinary Gentlemen Vol. 2*, Wildstorm, 2004.
- MOORE, Alan – SPROUSE, Chris: *Tom Strong*, Wildstorm, 2001.
- MOORE, Alan (et al.): *Promethea*, Wildstorm, 2001.
- MOORE, Alan (et al.): *Top Ten*, Wildstorm, 2001.
- MOORE, Alan – NOWLAN, Kevin – GEBBIE, Melinda: *Tomorrow Stories*, Wildstorm, 2003.
- MORRISON, Grant: *Justice League of America*, DC Comics, 1997 [1996].
- MÜLLER, Jürgen E.: Intermedialität und Medienwissenschaft. Thesen zum State of the Art, *montage/av* 1994/3/2, http://www.montage-av.de/a_1994_2_3.html
- NAGY Zoltán: Ponyva és irodalom, *Nyugat*, 1941/8.
- NAGYPÁL István: Ponyva és irodalom, *Nyugat*, 1941/6, 448-454.
- NÁNAY Bence: Filmelmélet és kognitív tudomány, *Metropolis*, 1998 tél – 1999 tavasz, (II. évf. 4. szám – III. évf. 1. szám)
- NEALE, Steve: „Ez csak egy kibaszott vicc lehet!” Tudás, hit és ítélet a tudományos-fantasztikus műfajban, *Metropolis*, 2003/2, (VII. évf. 2. szám), 48-56.
- NEALE, Steve: *Genre*, British Film Institute, London, 1980.
- NEALE, Steve: *Genre and Hollywood*, Routledge, New York – London, 2000.
- NEALE, Steve: *Contemporary Hollywood Cinema*, Routledge, New York – London, 1998.
- NEVINS, Jess: *Heroes & Monsters: The Unofficial Companion to the League of Extraordinary Gentlemen*, MonkeyBrain Books, h.n., 2003.
- NEVINS, Jess: *The Encyclopedia of Fantastic Victoriana*, MonkeyBrain Books, h.n., 2005.
- NEVINS, Jess – MOORE, Alan: *A Blazing World: The Unofficial Companion to the Second League of Extraordinary Gentlemen*, MonkeyBrain Books, h.n., 2004.
- NEWTON, Judith: Feminism and Anxiety in *Alien*, in Annette Kuhn (szerk.): *Alien Zone*, 82-87.
- NYE, Russel: *The Unembarrassed Muse*, The Dial Press, 1970.
- OLÁH Szabolcs: Az áttelekített zengés apológiája: Ong értekezése a szó technológizálásáról, in Kulcsár Szabó Ernő – Szirák Péter (szerk.): *Történelem, kultúra, medialitás*, Balassi, Bp., 2003, 116-145.
- O'SULLIVAN, Judith: *The Art of the Comic Strip*, Univ. of Maryland Dept. of Art, 1971.
- PALAHNIUK, Chuck: *Fight Club*, Hyperion Books, 1996.
- PALAHNIUK, Chuck: *Harcosok klubja*, InterCom, 2000.
- PALAHNIUK, Chuck: *Survivor*, Hyperion Books, 1999.
- PALAHNIUK, Chuck: *Invisible Monsters*, W. W. Norton, 1999.
- PALAHNIUK, Chuck: *Choke*, Doubleday, 2001.
- PALAHNIUK, Chuck: *Lullaby*, Doubleday, 2002.
- PALAHNIUK, Chuck: *Diary*, Doubleday, 2003.
- PALAHNIUK, Chuck: *Fugitives and Refugees*, Crown, 2003.
- PALAHNIUK, Chuck: *Stranger than Fiction*, Doubleday, 2004.
- PALAHNIUK, Chuck: *Haunted*, Doubleday, 2005.
- PALAHNIUK, Chuck: Establishing Your Authority; Developing a Theme; Using 'On-The-Body' Physical Sensation; Submerging the 'I'; Hiding a Gun; 'Thought' Verbs; 'Big Voice' Versus 'Little Voice'; Using Choruses; Saying It Wrong; Beware the 'Thesis Statement'; Reading Out Loud (Part One and Two); Punctuating with Gesture and Attribution; The Horizontal Versus the Vertical; When You Can't Find a Writing Workshop...; Learning from clichés... then Leaving them Behind; Talking Shapes: The 'Quilt' Versus the Big 'O'; Textures of Information; Effective Similes (összefoglalásukat ld. <http://chuckpalahniuk.net/workshops/resource/chuckessay.php>)
- [PALAHNIUK, Chuck]: Who Will Tell the Story? A Conversation With Chuck Palahniuk, <http://trashotron.com/agony/news/2005/05-23-05.htm>
- [PALAHNIUK, Chuck]: Fame, Fortune and FIGHT CLUB: An interview with Chuck Palahniuk, <http://moviepoopshoot.com/squib/index.html>, utolsó letöltés dátuma: 2004. 09. 20.
- [PALAHNIUK, Chuck]: 'It's Paula-nick', <http://books.guardian.co.uk/departments/generalfiction/story/0,6000,1176928,00.html>
- PENLEY, Constance: Time Travel, Primal Scene and the Critical Dystopia, in Annette Kuhn (szerk.): *Alien Zone*, 116-127.

- PETHŐ Ágnes: *Múzsák tükre. Az intermedialitás és az önreflexió poétikája a filmben*, Pro-Print Könyvkiadó, Csíkszereda, 2003.
- PETHŐ Ágnes: A mozgókép intermedialitása. A köztes lét metaforái, in Pethő Ágnes (szerk.): *Képvittelek. Tanulmányok az intermedialitás tárgyköréből*, Scientia Kiadó, Kolozsvár, 2002.
- PETHŐ Ágnes (szerk.): *Köztes képek*, Scientia Kiadó, Kolozsvár, 2003.
- PFEIFFER, K. Ludwig: *A mediális és az imaginárius*, Magyar Műhely – Ráció Kiadó, 2005.
- POOLE, Steven: *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, Arcade Publishing, New York, 2004 (2000).
- PRAGER, Brad: Taming Impulses: Murnau's Sunrise and the Exorcism of Expressionism, *Literature Film Quarterly*, 2000/4 (Vol. 28).
- PRINCE, Stephen: The Emergence of Filmic Artifacts. Cinema and Cinematography in the Digital Era, *Film Quarterly*, Vol. 57 No. 3, 24-33.
- RACHMAN, Stephen: Rosebud Graphic Classics: Edgar Allan Poe, No.1., *Edgar Allan Poe Review*, Spring 2002 (Vol. III No. 1), 73-76.
- REMÉNYI József: Edgar Allan Poe nyomán, *Nyugat*, 1939/3, 175-181.
- REYNOLDS, Adrian: [B. M. Bendis interview]
<http://www.popimage.com/industrial/061300bendis2.html>
- RICHARDSON, Robert: *Literature and Film*, Indiana Univ. Press, Bloomington – London, 1969.
- ROBBINS, Trina: *The Great Women Cartoonists*, Watson-Guption Publications, 2001.
- ROBERTSON, Barbara: Psychorealism, *Computer Graphics World*, 2004/7 (Vol. 27),
<http://www.cgw.com>
- ROBINSON, Chris: Last Exit on St. Laurent Street: The Wonderfully Fucked Up World of Ryan Larkin, *Animation World Magazine*, November 2000,
<http://www.awn.com/mag/issue5.08/5.08pages/robinsonlarkin.php3>
- ROMAN, Shari: *Digital Babylon: Hollywood, Indiewood and Dogme 95*, Lone Eagle Publishing Company, 2001.
- RUBOVSKY Kálmán (szerk.): *A képregény*, Gondolat, Bp., 1989.
- RYAN, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore – London, 2001.
- RYAN, Marie-Laure: Will New Media Produce New Narratives? in Marie-Laure Ryan (szerk.): *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Univ. of Nebraska Press, 2004, 337-360.
- RYAN, Marie-Laure: Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory,
http://muse.jhu.edu/journals/postmodern_culture/v005/5.1ryan.html
- RYAN, Marie-Laure: Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media, *Game Studies*, Vol. 1, No. 1, <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>
- SABIN, Roger: *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*, Phaidon Press, h.n., 2001.
- SAMMELLS, Neil: *Wilde Style. The Plays and Prose of Oscar Wilde*, Pearson Education, Harlow, 2000.
- SCHÖPFLIN Aladár: Bunbury a kamaraszínházban, *Nyugat*, 1928/19.
- SCHÖPFLIN Aladár: Conan Doyle halálára, *Nyugat*, 1930/15.
- SCHRÖTER, Jens: Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs, *montage/av*, 1998/7/2.
- SCHUTZ, Diana – BROWNSTEIN, Charles (szerk.): *Eisner / Miller. A One-On-One Interview Conducted by Charles Brownstein*, Dark Horse Books, 2005.
- SELDES, Gilbert: *The Great Audience*, Viking, h.n., 1950.
- Shadow of the Colossus, *EDGE*, 157 (Christmas 2005).
- SHERIDAN, Martin: *Comics and Their Creators. Life stories of American cartoonists*, R.T. Hale & Co., h.n., 1942.
- SHERMAN, Ben: Story Mechanics as Game Mechanics in Shadow of the Colossus, *Gamasutra*, March 28 2006, http://gamasutra.com/features/20060328/sherman_01.shtml
- SHUSTERMAN, Richard: *Pragmatista esztétika. A szépség megélése és a művészet újragondolása*, Kalligram, h.n. 2003.
- SINFIELD, Alan: Theaters of War. Shakespeare and the Vandals, in *Faultlines: Cultural Materialism and the Politics of Dissident Reading*, Oxford, Clarendon Press, 1992. (Alan Sinfield:

- Hadszínterek: Caesar és a vandálok, in Sinfield: *Irodalomkutatás és a kultúra materialitása*, Janus – Gondolat, 2004, 11-46.)
- SINFIELD, Alan: *The Wilde Century. Effeminacy, Oscar Wilde and the Queer Moment*, Cassel, London, 1994.
 - SOBCHACK, Vivian: The Virginity of Astronauts: Sex and the Science Fiction Film, in Annette Kuhn (szerk.): *Alien Zone*, 103-115.
 - SOBCHACK, Vivian: A vászon és a képernyő színhelye. A filmes és az elektronikus „jelenlét”, *Metropolis*, 2001/2 (V. évf. 2. szám).
 - SOFIAN, Sheila: The Truth in Pictures, *Frames Per Second Magazine*, March 2005, (Vol. 2, No. 1), 7-11, www.fpsmagazine.com
 - SONTAG, Susan: A campról, in *A pusztulás képei*, Európa, Bp., é.n., 277-299.
 - SÓS Aladár: Az expresszionista filmekről, *Nyugat*, 1921/2.
 - SÓS Aladár: Shaw és Chesterton, *Nyugat*, 1920/11-12.
 - SPIEGELMAN, Art – KIDD, Chip: *Jack Cole and Plactic Man: Forms Stretched to Their Limits*, Chronicle Books, 2001.
 - SQUIRE, Kurt: Cultural Framing of Computer / Video Games, <http://www.gamestudies.org/0102/squire/>
 - STAM, Robert: *Reflexivity in Film and Literature. From Don Quixote to Jean-Luc Godard*, Columbia Univ. Press, New York, 1992.
 - STERANKO, James: *History of Comics*, Crown Publishing Group, 1972 [1970].
 - STEVENSON, Jack: *Dogme Uncut: Lars von Trier, Thomas Vinterberg, and the Gang That Took on Hollywood*, Santa Monica Press, h.n. 2003.
 - *Stirrings Still*, 2005/2 (Vol. 2, Fall/Winter).
 - STOKER, Bram: The Censorship of Fiction [1908], in Maurice Hindle (szerk.): Bram Stoker: *Dracula*, Revised Edition, Penguin Books, 2003, 419-430.
 - STRØM, Gunnar: How Swede It Is, *Frames Per Second Magazine*, March 2005, (Vol. 2, No. 1), 13-16, www.fpsmagazine.com
 - SUVIN, Darko: *Metamorphoses of Science Fiction*, Yale Univ. Press, New Haven, 1979.
 - SZABÓ Dezső: Petőfi művészi fejlődése, *Nyugat*, 1912/19, 510-521.
 - SZABÓ Gábor: *Filmes könyv. Hogyan kommunikál a film?* Ab Ovo, h.n., 2002.
 - SZÁSZ Zoltán: Wilde Oszkár, *Nyugat*, 1908/12-13.
 - SZIGETHY László: A holló, *Nyugat*, 1926/17, 375-378
 - SZILÁGYI Gábor: *A film fogalma. A sajtóság természetrajza*, Magyar Filmintézet, Bp., 1995.
 - SZILÁGYI Gábor: A képeket nem lehet ragozni – Pasolini eretnek filmelmélete, *Filmkultúra*, 1990/2 (26), 54-58.
 - SZINI Gyula: A Boulevard, *Nyugat*, 1908/4.
 - TAUBIN, Amy: Invading Bodies, *Sight and Sound*, 1992 July 9-10.
 - TELOTTE, J P: The Doubles of Fantasy and the Space of Desire, in Annette Kuhn (szerk.): *Alien Zone*, 152-159.
 - TÓTH Árpád: Kísértethistóriák, misztikus elbeszélések, *Nyugat*, 1918/2.
 - TÓTH Árpád: Előszó [A readingi fegyház balladájának fordításához], in *Tóth Árpád összes művei. 4. kötet. Prózai művek*, Bp., 1969, 177-180.
 - TRIER, Lars von – VINTERBERG, Thomas: Dogma 95 kiáltvány, *Metropolis*, 2006/2 (X. évf. 2. szám)
 - [UEDA, Kaido]: DICE: Climbing the Colossus. Ueda, Kaido On Creating Cult Classics, http://www.gamasutra.com/features/20060214/cifaldi_01.shtml
 - VÁGVÖLGYI B András: *Tarantino mozija*, Jonathan Miller, Bp., 2004.
 - VARGA Tünde: Képszövegek. W. J. T. Mitchell: *Picture Theory*, in Kulcsár Szabó Ernő – Szirák Péter (szerk.): *Történelem, kultúra, medialitás*, Balassi, Bp., 2003, 202-210.
 - VARRÓ Attila: Az önző crossover, *Filmtett*, 2005 február, 35-38.
 - VARRÓ Attila: A kép és a szörny. A klasszikus horrorfilm mozgóképi önreflexiója, *Metropolis*, 2006/1, 110-123.
 - VIRILIO, Paul: Cataract Surgery: Cinema in the Year 2000, in Annette Kuhn (szerk.): *Alien Zone*, 169-174.

- WAGGISH: Dwight Macdonald's „Masscult and Midcult”, http://waggish.org/2003/12/dwight_macdonalds_masscult_and.html
- WAID, Mark – ROSS, Alex: *Kingdom Come*, DC Comics, 1996.
- WATSON, Edward A.: Wilde's Iconoclastic Classicism: „The Critic as Artist”, *English Literature in Transition*, 1984 (27), 225-235.
- WAUGH, Coulton: *The Comics*, Univ. Press of Mississippi, 1991 [1947].
- WERTHAM, Fredric: *Seduction of the Innocent*, Amereon Ltd, 1996 [1954].
- WHITE, David Manning – ROSENBERG, Bernard: *Mass Culture: The Popular Arts in America*, Free Press, h.n., 1957.
- WIDMYER, Dennis: Craig Clevenger, <http://chuckpalahniuk.net/features/interviews/craigclevenger/>
- *Wizard Magazine*, January 2001.
- WOLFMAN, Marv – PEREZ, George: *Crisis on Infinite Earths*, DC Comics, 2001 [1985].
- WRESZIN, Michael: „Edgar Allan Poe? I Dig Him”, *Edgar Allan Poe Review*, Spring 2002 (Vol. III No. 1), 18-26.