

TARTALOM

- 3 Csányi Erzsébet: TOJÁS – REPEDÉSEKKEL
- 4 Novák Anikó: A DOBOZ TITKA

PHILOS/ARS

- 5 Ladik Katalin: HOMÁLY. HOMÁLY. / A GÖMB BELÜL / MIÉRT FEHÉREK A FÁK
- 6 Fenyvesi Ottó: MINIMUM ROCK'N'ROLL
- 9 Jozef Smith: ONE ENGLISH POEM
- 10 Jódal Kálmán: ATARY BABY
- 12 Celler Kiss Tamás: ILYEN ÉRZÉS / EGY SZERELEM RŐL / A JÖVŐMRŐL
- 13 Kocsis Lenke: VARIÁCIÓK VALÓSÁGRA
- 14 Vanger László: ÖRÖKSÉG
- 15 Klájó Adrián: KOZMOSZ
- 16 Beke Ottó: RED RIGHT HAND
- 18 Fehér Miklós: ALTPÉLDÁNYOK

PHILOS/LOGOS

- 20 Slezák Lázár: LÉTALAPKERESÉSEK A METAMORFÓZISOK KÖLTÉSZETÉBEN
- 25 Pásztor-Kicsi Gergely: VIRTUÁLIS TÖRTÉNETFÁK
- 35 Lábadi Dávid: IRODALMI MŰVEK A VIDEOJÁTÉKOKBAN
- 46 Antalovics Péter: KÉPPÉ FORMÁLNI A MISZTÉRIUMOT
- 53 Pálista Zsolt: ADOLF HITLER ÉS CHARLES DE GAULLE NÉMET IFJÚSÁGHOZ SZÓLÓ BESZÉDEINEK PRAGMALINGVISZTIKAI ELEMZÉSE
- 66 Győri Norbert: ROCKZENE ÉS ERKÖLCSI PÁNIK
- 83 Takács Zoltán: AFELSŐOKTATÁS ÉS A REGIONÁLIS GAZDASÁG KAPCSOLATA

PHILOS

TUDOMÁNY – IRODALOM – MŰVÉSZET

Negyedévi folyóirat

Alapító szerkesztő: Dr. CSÁNYI Erzsébet

(rendes egyetemi tanár, Újvidéki Egyetem, BTK, Magyar Nyelv és Irodalom Tanszék, Újvidék, Szerbia, erzsebet.csanyi@gmail.com)

Főszerkesztő: Dr. NOVÁK Anikó

(docens, Újvidéki Egyetem, BTK, Magyar Nyelv és Irodalom Tanszék, Újvidék, Szerbia, uneco84@gmail.com)

Fedőlap- és arculatterv: VASS Szabolcs

(egyetemi hallgató, Újvidéki Egyetem, Művészeti Akadémia, Képzőművészeti Szak, Képgrafikai Tanszék, Újvidék, Szerbia, djembello@gmail.com)

Szerkeszti a szerkesztőbizottság.

Nemzetközi szerkesztőbizottság:

Dr. FENYVESI Kristóf (Finnország)

Dr. LÁBADI Zsombor (Horvátország)

Dr. BORDÁS Sándor (Magyarország)

Dr. NÉMETH Zoltán (Szlovákia)

Dr. BÍRÓ Annamária (Románia)

Recenzensek:

Dr. ISPÁNOVICS CSAPÓ Julianna (Újvidéki Egyetem, BTK, Magyar Nyelv és Irodalom Tanszék)

Dr. HORVÁTH FUTÓ Hargita (Újvidéki Egyetem, BTK, Magyar Nyelv és Irodalom Tanszék)

Dr. PÁSZTOR-KICSI Mária (Újvidéki Egyetem, BTK, Magyar Nyelv és Irodalom Tanszék)

Lektor: KISS Zsuzsanna

Kiadó:

- ♦ Újvidéki Egyetem, Bölcsészettudományi Kar, Magyar Nyelv és Irodalom Tanszék, 21000 Novi Sad / Újvidék, dr. Zoran Đinđić 2.
- ♦ Vajdasági Magyar Felsőoktatási Kollégium, 21000 Novi Sad / Újvidék, Vojvode Mišića 1.

A kiadásért felel:

- ♦ Dr. Ivana ŽIVANČEVIĆ SEKERUŠ dékán, UE, BTK, Újvidék
- ♦ Dr. CSÁNYI Erzsébet elnök, VMFK, Újvidék

Nyomda: Sajnos Nyomda, Újvidék

ISSN 2466-2798

COBISS.SR-ID 299718407

A szerkesztőség címe:

PHILOS

Vajdasági Magyar Felsőoktatási Kollégium
Kolegijum za visoko obrazovanje vojvođanskih Mađara
21000 Novi Sad / Újvidék
Vojvode Mišića 1.
Szerbia

A kéziratokat a szerkesztőség címére várjuk:

philosserk@gmail.com

PHILOS PORTÁL: www.philos.edu.rs

Jelen számunkat Vass Szabolcs műveivel illusztráltuk.

A szám megjelenését Újvidék Város Önkormányzata
támogatta.



CIP – A készülő kiadvány katalógizálása
A Matica srpska Könyvtára, Újvidék

001+82+7

PHILOS : tudomány, irodalom, művészet / főszerkesztő Novák Anikó. – 1. évf. 1. sz. (2015)–.– Újvidék : Vajdasági Magyar Felsőoktatási Kollégium : Újvidéki Egyetem, Bölcsészettudományi Kar, Magyar Nyelv és Irodalom Tanszék, 2015–.– 27 cm.

Évente négy szám. – Elérhető online is: <http://www.philos.edu.rs>

ISSN 2466-2798 = Philos

COBISS.SR-ID 299718407

TOJÁS – REPEDÉSEKKEL

Egy új folyóirat első száma.

Az a pillanat, amikor a tojás héja repedezni kezd. Tudjuk, az ilyen történet megállíthatatlan, visszafordíthatatlan folyamat szokott lenni... A **Philos** képletes tojása a VMTDK (Vajdasági Magyar Tudományos Diákköri Konferencia), mert folyóiratunk nem a semmiből, hanem a tizennégy éve zajló diákköri mozgalmából bújik elő, annak humán tudományos, társadalomtudományi és művészeti eredményeiből, tartalékaiból, reményeiből, kapcsolataiból.

Ebben a tojásban nem először jelennek meg feszítő energiák, amelyek a születés csodájában és új világok fejlődésének élményében részesítenek bennünket a vajdasági magyar közéleti színtéren. A Vajdasági Magyar Felsőoktatási Kollégium (www.vmtdk.edu.rs) kiadásában 2004-ben a **DNS** posztalfabetikus kulturális folyóirat, 2008-ban a **Jelfolyam** online művészeti folyóirat, 2009-ben a **Stúdium** vajdasági magyar felsőoktatási magazin indult útjára, s e periodikák mind a fiatal értelmiségiek nemzedéki műhelyeit hozták létre Vajdaságban. Önkereséshez, önértelmezéshez, önképzéshez, önkifejezéshez eszközök és társak kellenek. Ehhez kíván a **Philos** hozzájárulni. Tojás? Bomba? Mindkettő. Tömény, és nélkülözhetetlen a túléléshez...

Csányi Erzsébet





A DOBOZ TITKA

A Philosszal való találkozás első pillanata a dobozról szól. A fedőlapra helyezett fekete doboz számtalan lyukon keresztül enged betekintést önnön tartalmába. A fekete doboz, mely általában minden titkok tudója, szinte háromdimenzióssá válik a szemünk előtt, szinte meg is foghatnánk, körbe is ölelhetnénk a belőle áradó fénnel együtt. A fekete dominanciája ellenére mégis izzik az egész borító.

A gyerekkor mesés világában egy-egy papírdoboz egy teljesen új univerzum építőkövévé válhat. Legnagyszerűbb játékom egy zsáknyi doboz, azaz skatulya volt, ahogy a nagyszüleim nevezték. A szoba közepére öntöttük a zsák tartalmát, és máris kezdődött az építkezés; újabbnál újabb világok születtek az önfeledt, komoly játékban.

Az olvasó-néző bepakolja saját dobozait a Philosba, miközben keresi a lyukacsos dobozból áradó ragyogás forrását. Talán forgatja is, hogy beleshessen a tetején vagy a kis lyukakon, melyek mindegyike más és más nézőpontot kínál. Az aranyló fényességben mintha egy női fej tűnne fel, de máshonnan, más szemmel nézve biztosan más bontakozik ki.

A doboz nyitott...

Novák Anikó

Ladik Katalin

HOMÁLY. HOMÁLY.

A nem anyagi eredetű gomb
megtölt egy másikat, megszüli a formát,
elnyel és kisajátít mindent, amit az útjában talál.
Betölti a téridő egy szeletét,
felvarrja magát a sötét égi kabátra.

A GÖMB BELÜL

A gömb színleli, hogy létezik.
mielőtt felülvöltene, résnyi világosságot
metsz saját torkában,
majd rémülten megkapaszkodik önmaga
zsugorodó, izzó csillagpontjában.

MIÉRT FEHÉREK A FÁK

Éjjelente derékig sóban, összeölelkezve,
pajzán dalokat énekelnek,
immár nem hordanak többé bugyit.
Reggelre kirügyeznek testükön a gombok.
Estére lehullnak véresen
miként a fogaik.

A fák ügyes, kíváncsi ujjai villámok,
ott döfködik a felhőt, ahol legérzékenyebb.
Az ég mennyröhgöve nyálkás sót lövell.



Fenyvesi Ottó

MINIMUM ROCK 'N' ROLL

&

Vadnak születtünk.
 Delfinnek, bálnának.
 Az út kifürkészhetetlen volt.
 Nap süttött, mint a régi versekben.
 Néha a Hold is ragyogott.
 Akinek volt szeme, látta.
 A tegnap elmúlt, csak a ma van.
 A holnap a jövőben rejtezik.
 Nincs holnap! Nincs több bakelit.
 Fejünkben kattognak a regiszterek.
 A gépekben gyanútlanul
 híznak az algoritmusok.
 Vizet borzolnak szelek.
 A tenger felől dülöngélve
 épphogy megérkezik,
 partot ér, egy újabb hullám.
 Jó volt megszületni.

&

Szakad az eső.
 Szaladnak a számok,
 sorban a dallamok.
 A sötétben dadog valaki.
 Egy mélytorok: dá-dá-dá.
 Da da da, ich lieb' dich nicht
 du liebst mich nicht aha aha aha.
 Le a torkodon,
 nyeljed csak a sok rizsát,
 nyeljed a zöltséget,
 a narratívát, a citátumot
 és kommentárt.
 Poésie absoluté.
 Le a torkodon!
 Folyják a hangorkán:
 Let The Good Times Roll.

&

Blind Boy Fuller.
 Elhagyták mind az álmai.
 Tegnap megdőglött a kutyája,
 titkon elhagyta a szeretője.
 Blues Before Sunrise.

&

Erről jut eszembe:
 itt a nyár, érik a cseresznye.
 Pocsék a Lakers.
 Kapaszkodik a Brooklyn.
 A csatolmány lemaradt.

&

Vadnak születtünk.
 Szinusznak, tangensnek.
 Köbnek, gyöknek, algebrának.
 Az esetek többségét már nem ismerem.
 Inkább alszom, mint a bunda.
 Mint a tej. No, milk today!

&

Egy, két, há' és rock and roll.
 A nagy alma álomba szenderült.
 A CBGB örökre bezárt.
 Megszűnt a Ramones.
 Joey meghalt. Dee Dee
 és Johnny L.A.-ba költözött.
 Dee Dee ufókkal barátkozott,
 majd gyorsan elpatkolt,
 beesett az asztal alá.
 Heroin Chic / Bad Little Go-Go Girl.
 A kaliforniai hegyek között
 Johnnal végzett a prosztata.
 Egy-két vaddisznó
 azért még mindig
 a Bowery-n turkál:
 csinel, pedál, riff-röff.
 Nem alkuszik az élet.
 Adios Amigos!
 Tajtékzó basszusparipák!

&

Ezt hozta az ősz:
 Letölthető zenék.
 Víz alatti táncdalok.
 Boldog betűk a papíron:
 világfájdalom a köbön.
 Érzelmes slágerek:
 Goethe-remix, wertherizmus.
 Alkonyattól kivilradtig:
 Tarrantino vámpírrá változott.
 Letölthető zombik,
 és a mozikban egy friss Alien.
 Az új trendi: szex után selfie.

&

Sorokat találtam benne aláhúzva:
 „Milánó, hajnal. Átzyörög a Cincinnato téren
 az ódon narancs villamos. A roppant kövek közt:
 zötyörög. Aztán az aszfaltba ágyazott sínen már:
 suhan, tép, húz. A zötyörgés a jobb.”
 Tandori Dezső

&

Vadnak születünk.
 Tengernyi titoknak.
 I Wanna Be Your Dog.
 Vadnak születünk.
 Kutyának, tejnek.
 Műanyag pitypangnak.
 Omálgád tetrapak!
 Az első gitárhang után mind eltűntek
 a tankok, a bankok, a számlák.
 Az első gitárhang kisöpörte őket.
 Csak az álmok maradtak, és a rúzs
 az ajkadon, vérrel keveredve.
 Kezünket kékre marták
 a csípős, reggeli szelek.
 De tényleg meddig bírják még
 a fagyot az orosz láncaltapasok?

&

Ezt hozta a tél:
 lúdtalp, hajdaganat.
 Hajaj és hajhullás.
 Hastánc, erotika és nővé avatás.
 És füstöt mindenekfölött.
 Adjatok egy kis Deep Purple-t,
 hogy rendet tegyen a vastagbélben!

&

Baby Blue.
 Kapaszkodna valamibe,
 kapaszkodna a tavaszba,
 egy hajszáiba.
 Két pohár az asztalon,
 színültig töltve gyomorkeserűvel,
 oly távol vannak egymástól,
 hogy köztük elférne egy emberélet.
 A lány még nem tudja mi a szerelem.
 Az ifjúság boldogan sütkérezik az arcán.
 A mutató némán körbejár,
 az óra pontos időt mutat,
 Baby Blue.
 Odakinn tél, mínusz nyolc.
 Kapaszkodna egy ember életébe,
 a decemberi szélbe, a végtelenbe,
 egy mikroba árnyékába.
 Kapaszkodna szerelembe,
 szép szavakba,
 rímekbe, költészetbe.
 No Woman, No Cry.

&

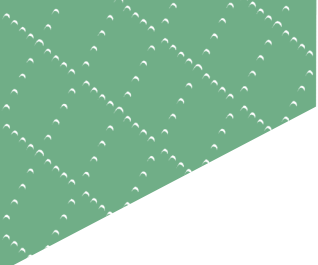
Sorokat találtam benne aláhúzva:
 „Már nyugodtan gondolok rád.
 Álmodom ugyan még néha veled,
 de reggelre homályba tűnik a száz.”
 Nagy Gáspár

&

Absinthe Tunel.
Volt már optimista.
Volt realista.
Volt avantgárd.
Volt vidám és szomorú.
Volt már a Vénuszon,
járt távoli bolygókon.
Járt a csúcson,
és a mélyben.
Volt a tenger alatt.
Volt szőke, barna,
fehér és fekete.
Black&White.
Ráment a mája. Ivott eleget.
Most ősz van és koleszterin.
Október legvége.
Cool születésnap.
Odakinn köd.
Fejenként három jégkocka.
Tennessee Bourbon.
A részletekkel és
a helyi színezettel senkit
nem untatok.

&

Egy bizonyos:
több csillag volt az égen, mint most.
Az égbolt fényesebben ragyogott,
és a pitvar mélyén titok rejtezett,
valami mélysötét zene:
Rambling on My Mind,
Blues from the Machine Gun.
Most is hallani vélem,
ahogy a végtelenből
ide érkeznek.



Jozef Smith

ONE ENGLISH POEM
(egy angol vers)

(I) a

Á
ÁH ÁH
ÁH ÁH ÁH ÁH
Á ÁH ÁH ÁH
ÁHÁHÁH ÁH ÁHÁHÁHÁH
HÁ!



Jódal Kálmán

ATARI BABY

Közvetlenül az érettségi után jöttek.

Hogy a neoncső-spirál fejű és szigetelőgél állagú szüleimet mivel győzték meg, sosem fogom megtudni.

Farkasmosollyal benyitottak a szobámba, és annyit mondtak, az ilyeneket ki kell vonni a forgalomból, atipikusra módosultak, vagyis súlyosan, visszafordíthatatlanul meghibásodtak a lyukkártyáim és az integrált áramköröim.

Hogy meglátom, majd a szellőtől is óvnak.

Lefogtak, és belém adagoltak két injekciót.

Mire észhez tértem, már itt voltam.

Hogy pontosan hol is, dunsztom sincs.

Ablak nincs, az ajtók nem nyílnak sehová, a mesterséges világítás este kialszik, reggel ismét kigyúl.

Nagyon erős a világítás, szinte vakító.

Az apró, de amúgy kényelmes lakást narancssárga tapétával burkolták be, a bútorok pipacspirosak (mikor is láttam utoljára pipacsot?), és törhetetlen műanyagból gyártották le őket.

Időnként, bekötött szemmel elvezetnek különféle kisebb-nagyobb termekbe, ahol szintúgy különféle kísérleteket végeznek rajtam.

A javamat akarják.

Kedvelnek.

Mert olyan szimpatikus vagyok.

Így megy ez régóta.

Bele sem akarok gondolni, miket is művelnek velem.

Nincs időérzésem, fogalmam sincs, két hónapja vagy harminc éve.

Aztán egyszer csak abbamaradnak a kéretlen látogatások.

De enni sem kapok.

Ismeretlen, terepszínű ruhás, olajos kezű, ordító kommandósok lépnek be a lakáscellába.

Elém raknak egy ötliteres befőttesüveget, lakjak jól.

Nem is tudom, mikor ettem utoljára befőttet.

Habzsolom, hisz éhes vagyok.

Aztán behoznak egy pár gumicsizmát, egy izzadtságzagú bőrkabátot, egy ronda, kiszolgált gyapjúsapkát és egy pár fülhallgatót, ami, mint állítják, a bioritmusomat alakítja át zenei impulzusokká.

Nyomatékosan megkérnek rá, vegyem fel őket.

Beléjük bújok.

A kezembe nyomnak egy géppuskát, és szinte vakkantva köpik a szavakat: tűnjek el tíz percen belül, hátra sem pillantva.

Ha valaki meg akar állítani, lőjem főbe.

Kinn csontig hatol a hideg, betegesen sötét van, és néhány csenevész bozóton, bokorszerűségen kívül semmit sem látok.

A lábam alatt az aszfaltúton hatalmas lyukak tátongnak. Amúgy a látóhatár végéig csak a repedezett, meddő föld ásít körbe.

Megmarkolom a géppisztolyom, kitapogatom a nadrágomban a nemiszervem, és az út szélére állok.

Előbb-utóbb jön egy kósza terepjáró.

Jönnie kell.

Levetem a felsőtestemről a cuccokat,
akármennyire hideg van, és stoppolni kezdek.

A saját, szorongó lihegésemet igyekszem
elnyomni.

Már mosolygok.

Ugyanolyan farkasmosollyal, mint minden
humanoida, akivel valaha találkoztam.

Bárki jöjjön is, jöhet, suttogom magam-
ban, és kéjesen végigsimítok a kemény, sze-
derjes mellbimbóimon.

Már vigyorgok.

Igen, ezt hívhatják hideglelős, nyomasztó
boldogságnak.



Celler Kiss Tamás

ILYEN ÉRZÉS

végighúzod ujjadat az államtól a köldökömig,
itt fut bennem a tartás, elvinnéd magaddal.
azt mondom, vigyed, másom most úgyszincs,
a szavaim száradó párnahuzatok egy ruháskötélen,
a tetteim egymásra hányt téglák,
kezdenem kéne velük valamit.
a téglákból építhetnék járdát,
annyiszor hívnálak sétálni rajta,
hogy ne tudd megmondani, mikor lett belőle út,
ugyanabba az irányba fordított lábfejeink alatt
pedig ott futna, ha van ilyen: a közös tartás.
igazából nem tudom. de ilyen érzés hiányolni téged,
és elaludni egy huzat nélküli párnán.

EGY SZERELEMÉRŐL

kitartóan futottam köreimet.
és maradásig fáradtam melletted.

A JÖVŐMRŐL

mikor a szüleimmel vásároltam ruhát,
mindig az egy számmal nagyobbat vettük.
már egyedül járok el vásárolni,
én a rám szabottat keresem.

Kocsis Lenke

VARIÁCIÓK VALÓSÁGRA

1.
túlcsorduló jégkorszak
buggyan könnycsatornádból
egy cseppnyi mandulatej

2.
ipari mennyiségű
lányom vezetett egyre
fogyó ratlukhegyekhez

3.
macska tánca, lepke ránc
hideg vízben mit csinálsz?
bújócskázom kutyatánc

3./b
nem több változatom van
énem változatokban
él. soha nem ért egyet

4.
egy kövér egyvelegy légy
egyveleg. te nem is. ha.
veled egy légy egyvelegy

6.
neked fáz-, benned ázom
hullott hajcsomóiddal
nagyon jókat babázom

VII.
stilisztikai szempont
-ból nincs bocsánat, már egy
hete öl az imádat

10.
nem kívánok egyebet
csak egy falat kerényt
megtömjem a begyemet

12.
körvonalas neonláb
egy beszáradt szempilla-
spirálban csorog alá

13.
sorszámod nem bánod meg
határtalanságodban
még ha akadályoz is

13./x
még ha akadályoz is
határtalanságodban
sorszámod nem bánod meg

13./y
határtalanságodban
sorszámod nem bánod meg
még ha akadályoz is

20.
mert felolvasztattanak
akkoron mindenféle
jegek vagy valamiféle fák

XXI.
kihagytam a tizenki-
lencet, mert unom már
magát a számot.

...

Vanger László

ÖRÖKSÉG

a szemét is játék
nekünk minden jó
a kisvakond és a rádió

lapáttal markolom
csakúgy zizeg az agyunk
ezeken a romokon
apró nyomokat hagyunk

itt egy félszemű barbi
ott meg egy törött bakelit
ez itt a hagyaték
dél van
most a legjobb
csillogó porszemnek lenni

jajj, minden csak munka
kellene egy úrruha
egy strapabíró csuka
és mellé egy rakéta

a végtelenbe
és tovább!
persze
ez is egy mese..

az összes játéknak
sár a lelke
csak a monitor fénye
takar bennünket ma este

és te csak
gesztenyét számolsz
gombokat varrsz
feldobom magasra
messze az ég kabátja

a mese is játék
eleven ajándék
hopp!
itt egy gitár
árva a húrja
én kifeszítem
te pengesd!
hadd szóljon újra.

Klájó Adrián

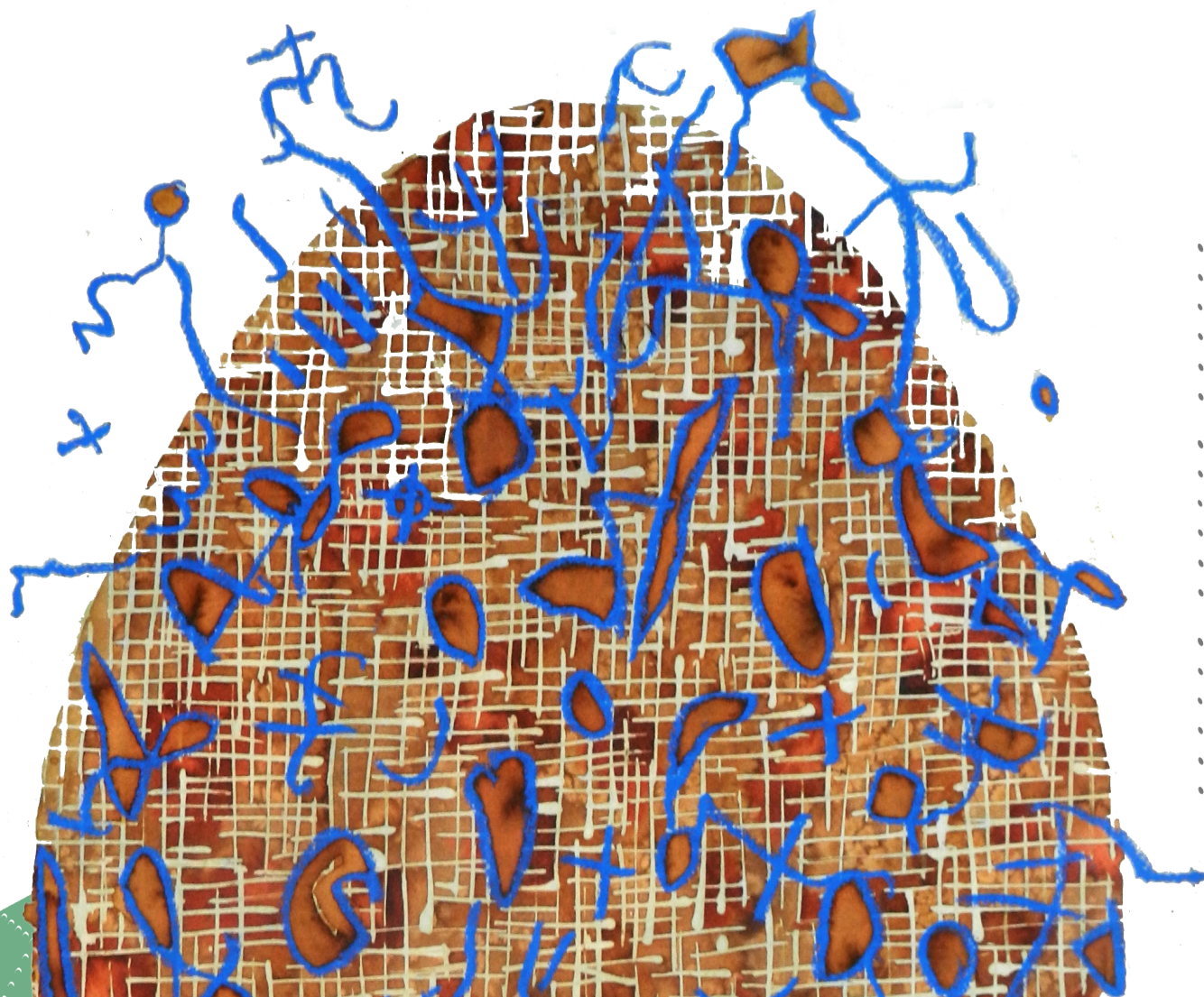
KOZMOSZ

Reggel mikor
Kimész
Felkelsz
és beszeded a tojásokat

Adtál nekik koncentrátót.

Tojnak a kidobott kaucsba

Télen vizet kapnak, szárnyasok.



Beke Ottó

RED RIGHT HAND

Öt kicsi ujj. Egy sápadt, fehér kézfej. Csak a körvonalai látszanak. Feketén. Lassan mozog, ha egyáltalán. Szinte lebeg, mindig azonos magasságban a vakítóan fehér, világító vásznak fölött. Üres lapok követik egymást. Néhány üres oldal, rajtuk ünnepi díszsorok. Azonban feketék, ezek is.

A sápadt, fehér kézfej, az öt kicsi ujj nem ér hozzá semmihez. Mértéktartóak és hűvösek. Gépies tisztaság árad belőlük. Megdermed az alul, a csuklónál nyitott kézforma; többé nem mozog, csupán lebeg a gördülő lapok fölött. A magasság változatlan, kiszámított. Miként kiszámított és egyben folyamatos a beállítható haladás oldalnézete. Ctrl +. A korai számítógépes animációkban az élőlények mozgása hasonlóképpen árulkodott végtelen kontinuitásról. Ez a sápadt kézfej, ez az öt kicsi ujj persze nem élőlény. Nincs arca, tekintete. Nem nézhet rá D.-re, és nem fordíthatja el a fejét. Csakis a kijelzőn látható a maga embertelenül dermedt villogásában. Elég egyetlen ablakváltás (tab + alt), és máris eltűnik.

Hullámokat vet a tévé; havazik. Csak néhány képkocka, arc tűnik át rajta. Üres sorokba rendeződik a pontozott szürkeség.

Titkok szikráznak a vezetékekben. A kézfej fehér, s az öt kicsi ujj is. Az. Sápadt, halovány. Néhál rejtélyesen eltűnik az írott betűk felszíne fölött. Lebeg, visszahúzódik a fekete fonalszállakon. A dolgok kezdetéig. Szemérmessé vá-

lik és áttetszővé ott, ahol nincs keresnivalója. Ahol nincs keresnivalója, ott eltűnik. Hangját sem hallatja; némasága szárazott, függőlegesen nyúlik el. D. előtt munkafelület pompázik. Ismét a kézfejet csodálja. A foltokba rendeződő képpontok szaggatott sorai között tűnik fel. Csuklója tölcseyszerűen nyitott. Néhál megragadja a felszín mímelt ürességét. Az ábrák engedékenyen csúsznak markába. Ilyenkor eltakarja azokat. A fedés hiánytalanul rajzolt, kiszámított. Halványkék réteggel vonja be a fonalszállakat. Az írott betűk rejtélyét érintetlenül hagyja.

Virtuális szőrcsomók lapulnak a görgőkön. Kéz nem érintheti őket, a simogatás elmarad. Hűvös, fehér vásznak feszülnek a kijelzőn. Ablakok váltják egymást. A kéz a vászonhoz ér, megpihen. Az obszcén szőrcsomók szintén mozdulatlanok. Végük visszahajlik, a mértani pontosság nyugalmat áraszt. Szürke négyzetek kúsznak hangtalanul egymáson. A lapok szélén utakat, síneket formáznak.

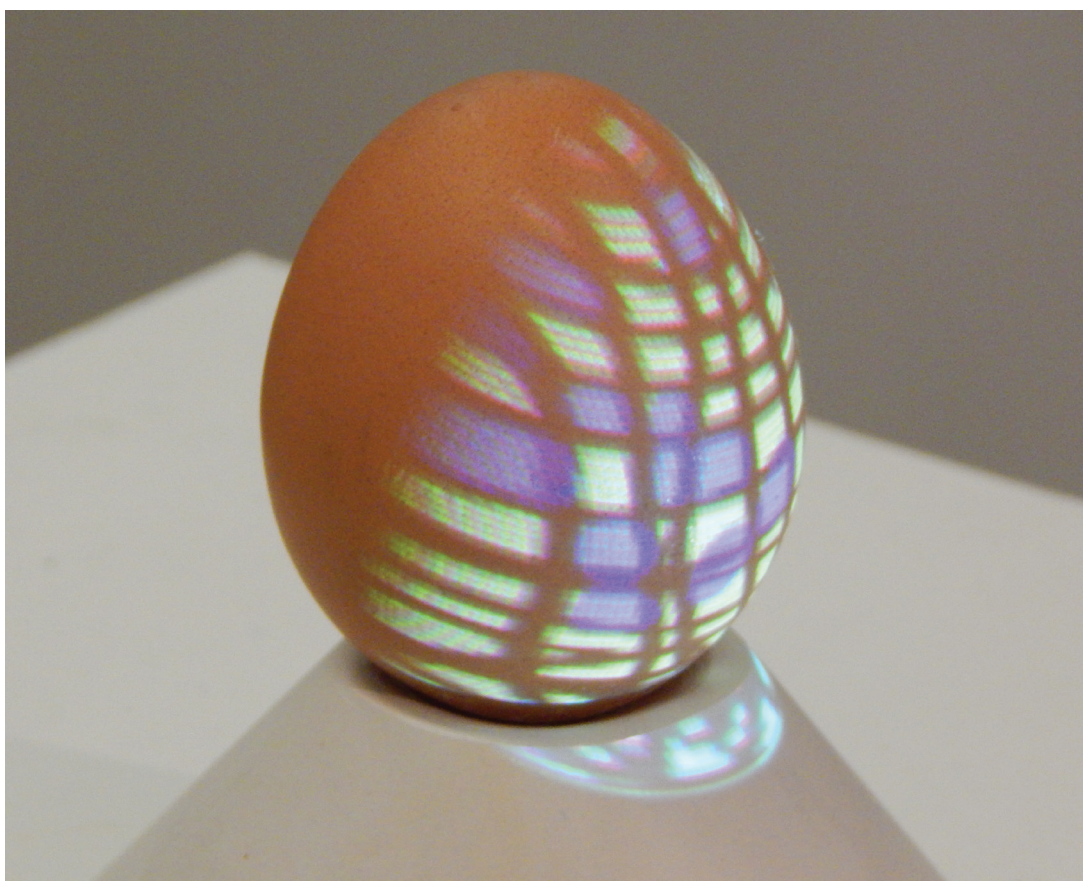
Tab + alt, és a fekete kontúrok máris felszívódnak; a sápadt kézfej eltűnik az ablakok tökéletes takarásában. Digitális futó hagy sorozatos nyomokat a hóban. Remegnek, villognak, ám helyben maradnak; megállják a helyüket. Csupán a lépegetés árulhatja el őket; az távolodhat, közeledhet. A karakterek közé kúszhat, karcsúsága minden ívelt hát, feszes, edzett tag és gömbölyded női idom között megbújik. El-fér. Villogásához idomulnak D. szempillantásai és végül maguk a másodpercek is. A jobb alsó sarokban egyébként sem látszik az idő múlása.

Lámpák fényei pásztázzák az üres szobát.

A lépegetés kényszerítő erővel hat. Bejárja és magáévá teszi a vásznat. Néhol erősza-
kos, néhol kíméletes óvatossággal kúszik fel
a betűk fekete fonalszálakból álló rajzolatára.
Előrenyomul és ír. Lefelé mutató háromszö-
gek mutatják az utat. D. nem vált színt, szinte
soha.

Az ablakok pörgetése halványkék keretbe
vonja a miniatűröket. Azok egy tálcán lebeg-
nek a vászon fölött. Mindig egynél több van
belőle, légió a neve. A váltogatás ujjgyakorlata
megosztja a figyelmet. Váramoztatja a digitális
futót és az öt kicsi ujját, a sápadt, fehér kézfe-
jet. A lépegetést megszünteti, s az érintésnek
még a lehetőségét, vágyát is felfüggeszti.

– Hol van a kijárat, Nick?



Fehér Miklós

ALTPÉLDÁNYOK

- Hol vagyok?
- Két világ között.

Egy fekete és zöld neoncsövekkel megvilágított futurisztikus szobában találtam magam. Pár pillanattal korábban még az utcán sétáltam, aztán jött a szokásos szédülés, és talpon maradtam ugyan, de kiestem a tér-idő kontinuumból.

- Egyáltalán, ki maga?

– A nevem Neó. A párhuzamos univerzumok felügyelője vagyok. Feladatom, hogy fenntartsam a rendet és megakadályozzam az idősíkok egymásra csúszását. Ha nem végezném jól a dolgom, ezek a világok összeütköznének, melynek eredménye egy az egész Mindenséget veszélybe sodró feketelyuk kialakulása lenne.

A velem szemben ülő alak vörös színű öltönyt visel. Arcát nem látom, mintha egybeolvadna a feje mögött található lámpákkal. Hangja egészen emberi, bár nem tudnám megmondani, hogy férfi vagy nő-e.

- Hogy kerültem ide?
- Veszélyeztetted a hivatásom.
- És mégis mivel?

– Azonos frekvenciára kerültél egy másik idősíkból keményen dolgozó éneddel, így az iménti gondolatrohamod által okozott szédülés idehozott. Beleláltál egy párhuzamos életedbe.

- De én semmit nem láttam.

– Helyes. Ez azt jelenti, hogy még időben közbeléptem. Az AltÉned már éppen arra készült, hogy folytassa az erőd elszívását. Ha ez megtörtént volna, a Mindenséges Univerzum két alapköve hosszú idő után újra egymásba botlott volna.

– A párhuzamos énem az energiámmal játszadozik?

– Pontosan. Mivel azonos létfrekvenciára kerülsz, megteheti. A Te hibád. Ő csak kihasználja az alkalmat, hogy kibővítsd a napját, és a huszonnégy órás hétfőjét huszonhatig tágítsa.

- Mégis hogy képes erre?

– Ahhoz Neked semmi közöd. A 31415,92-es AltÉned különleges képességekkel rendelkezik. Egész nap úgy érezted magad, mintha szédülnél. Ám ez nemcsak egy sima rosszindulatú bódulat volt, hanem egy idősíkokon átívelő haditámadás ellened. Azzal, hogy iderángattalak, megmentettem a Te életedet is.

– Nem igazán értem. Ennyi változat lenne belőlem? És mindegyiküknek van valamilyen képessége?

– Igen. Az emberiség alkonyának egyik legjobban sikerült AltPéldányaként ülsz itt, a legtöbb alternatív világban még életben vagy. Nagyon kevesen mondhatják el magukról, hogy a párhuzamos létnek több, mint 50 százalékában aktívan tevékenykednek. De az, hogy mindenkinek van különleges képessége, az helytelen állítás. Neked például nincsen. Mégis ugyanolyan átlagos egyed vagy, mint a már említett AltPéldányod. Egyszerűen arról van szó, hogy az ottani életkörülmények lehetővé tették, hogy a spiritualitásukban megbízó emberek transzformálják a hitüket valami másra. A 31415,92-es kiadásod nemrég vált öregkorúvá, így a hanyatlásnak induló testi erejét más univerzumokban élő egyedektől próbálja meg ellopni.

– Szóval, nem is én vagyok a hibás, hogy idekerültem?

– De igen. Nem szabadott volna arra a bizonyos frekvenciára csatlakoznod. Egy megadott szintig engedélyezve van a világok közötti energiaátvitel, így alakult ki a Te világodban csak déjá vuként nevezett érzet. Amikor az AltPéldányok két alakja ugyanazt az élményt éli át, belelátok a másik éneket

fejébe. Ha átéltél már ilyet, az azt jelenti, jó úton haladsz az életedben. Te azonban a mai nap folyamán olyan sokáig tartózkodtál egy számodra tilos rezgésszámon, hogy nemcsak a saját épséged, hanem a Mindenséges Univerzum alapkövét is veszélybe sodortad.

– Sajnálom.

– Semmit sem kell sajnálni. Megtörtént, nem tudsz rajta változtatni. Te nem a 653-as időutazó példány vagy. Neked úgy kell élned az életed, hogy a legvégéig lineáris úton haladsz.

– Van időutazó AltPéldányom is?

– Igen. Ő egy virtuális valóságban létezik. De van másik bolygón élő, a múltban ténfergő és jövőbelátó verziód is.

– De akkor hogyan alakulhat ki azonos frekvenciaszám vagy déjà vu-érzés?

Neó ekkor hallatott magából először nem evilági hangot. Eddig láthatatlannak vélt arcát villámok lepték el, a széken kicsit hátrahajolt, majd hirtelen eltűnt. Én pedig egyedül maradtam két világ között, egy székhez ragasztva. Felkelni ugyan nem tudtam, de szememmel gyorsan körbejártam a szobát. Mindenfelé plakátokat láttam. A plakátokon pedig magamat, és saját énem verzióit.

– Elég lesz – törte meg szinte azonnal a csendet Neó.

– Egyedül hagytál, mégis mit kellett volna csinálnom?

– Nem belenézni más világok életébe. Én most is dolgozom, soha nem pihenhetek, ezért kellett elmennem pár évre.

– Pár évre? Nekem ez csak pár másodpercre tűnt.

– Ebben a szobában máshogy telik az idő. De térjünk vissza a beszélgetésünk tárgyához. A déjà vu-érzés, azaz azonos rezgésszámra hangolódás azért jöhet létre, mert egy előre meghatározott szintig mindegyik életed ugyanazon a síkon mozog. Az AltPéldányok döntései alaposan megváltoztat-

ják a kezdet és vég közötti életmódot, de a végkifejlet mindegyiknél ugyanaz lesz.

– Éspedig?

– Halál. Azt senki sem ússza meg.

– Gondolhattam volna.

– Itt most nem tudsz gondolkodni. Ez a szoba pont azért épült, hogy visszafojtsa a gondolatokat. Nemsokára visszaküldelek a saját életedbe, de a 31415,92-es AltPéldányod még mindig a Te frekvenciádon keresgél. Makacs egyed, mit ne mondjak. Addig viszont beszélgethetünk. Van még kérdésed?

– Egy csomó. Te látod a jövőt?

– Nem. Az nem az én dolgom. Meg tudom figyelni, hogy ebben az adott pillanatban mit csinál bármelyik másik példányod, de a te jövődbe nem láthatok bele.

– Mindjárt menned kell.

– Ne még! Hiszen annyi kérdésem van! Neó, én vagyok az eredeti?

– Ezt hogy érted?

– Állandóan AltPéldányokat emlegetsz. Kell lennie egy eredetinek is. Én vagyok az?

– Nem. Az egyes számú – az OriPéldány – itt sem lehetne. Ő az, aki a legszomorúbb élettel rendelkezik, hiszen neki az elejétől a végéig minden előre megtervezett. Minden egyes döntése egy magasabb hatalom által meghatározott. Ő a Mindenséges Univerzum alapkövének teremtménye, a minta. Örülhetsz, hogy nem te lettél az OriPéldány. Örülhetsz, hogy teljesen átlagos vagy...

– Még soha nem gondoltam így az átlagosságra.

– Mert ti emberek, földi halandók nem fogjátok fel, hogy mekkora erény az átlagosság. Menned kell.

– Találkozunk még, Neó? Neó?!

De válasz már nem érkezett. Újra az utcán találtam magam. Emberek között és egy nem evilági tapasztalattal a fejemben.

Slezák Lázár

LÉTALAPKERESÉSEK A METAMORFÓZISOK KÖLTÉSZETÉBEN

*Az önmeghatározás mint új létalap
megteremtése Sziveri János lírájában*

*„A szív megszabja nevem,
mint rossz ébredés a napot,
és talál ha keres eleven
létéhez biztos alapot.”*

(Sziveri János: *Érzékeny birodalom*)

„Ez az életregény (mert arról van szó, csalfa kalandok és nemes unalmak láncolatáról) több szempontból sem mindennapi termék, hiszen a legnagyobb szerelemről vall: önmagunk végtelenül boldogtalan szeretetéről; valamint a test mindennemű próbatételéről is. (Ebben a regényben a lélek csak vándorol!) S hogy a szerző legvégül jobblétre szenderül? Anynyi baj legyen, mert remélhetőleg ő onnan is vissza-visszajár. Különös világ ez. És különös figurák lakják. Különös élet és halál a hajthatatlanok s a hajlíthatók között” (Sziveri 1989).

Sziveri János költészetének intenzív formai világa a költemények tudaton túli értelmezhetőségi szféráját nyitja meg a mély, álomszerű képek által. Ebben az értelmezési körben gondolkodva tovább, felismerhetővé válnak olyan tudaton túli, képi, formai rendszerek, amelyek nemcsak egy perszonifikált valóságtudatban léteznek, nemcsak egy élet lenyomatainak sorozatai, hanem egy ennél átfogóbb, a közös tudatban élő képzetek meglétét is feltételezik.

Verseiben különböző formák, intuitív hullámok tapasztalhatók, amelyekre nem kellene feltétlenül rásütni az életben szerzett trauma stig-máját. Ezeknek az emberben tudattalanul is élő tartalmaknak az előtérbe kerülése költészetében nem csupán egy időszakhoz kötődik, hanem megjelenhet opusának kezdeti, illetve későbbi szakaszaiban is. Fontos felfigyelni verseiben azokra a pillanatképekre, melyek egyszerre tükröznek vissza valóságos s ezzel egyetemben archetipikus vonást. *Intés a megmaradókhhoz* című versében az „elégnek majd ha megunnak minket/ elfüstölnek mint holmi olcsó szivart...” sorokkal, vagy akár a valakinek, illetve valakiknek „fejére csavart gyűrött és porhanyós damaszt” lángra lobbanása, vagy egy „kép izzó látványa”, mely „csontig éget” – a tűz motívumát hozza felszínre.

A tűz jelentősége a legelemibb tudatalatti jelentésvilág fundamentális megjelenése. Sziveri költészetének meghatározó jegye a képek egyedi, groteszk feltűnése, párosítása. Mintha ezek a mindent átfogó képek verseinek belső konstruáló terében villannának fel „pásztortűz gyanánt”, s ezek a felvillanások vetítenék rá verseinek felszíni szerkezetére a belső konstruáló térben égő képek tükrözött alakját. Figyelembe kell venni, hogy ebben az esetben a képek már nem egy összevisszaságot tükröznek, hanem olyan emberi mélységeket tárnak fel, amelyekről megállapíthatjuk, hogy nem egyetlen emberöltő tudásanyagából táplálkoznak. Rá kell döbbernünk, hogy ezek bizonyos áttükröződések, amelyek már az emberi lélek pszichoarcheológiai tudásának tudhatók be. Olyan ősi motívumrendszerek, amelyek akár lehetnek ösztönös félelmek is, az „elégnek minket” félelem, vagy akár éppen olyan groteszk formák, melyek *Bábel* című versében kerülnek előtérbe.¹ Sziveri János költészetében megjelennek bizo-

nyos elmélyült jelentéstartalmak, amelyek túlmutatva önmaguk elsőre felületesnek, jelentéktelennek ható ábrázatán, egy nagyobb értelmezési keretet nyújtanak költeményeinek. *Pasztorál* című versében² is érzékelhető ezeknek a szféráknak az előtérbe kerülése. El kell különíteni a reális jelentésvilágot az utaló jelentésvilágtól. Ebben az esetben figyelembe kell venni a helyre való utalást. Körvonalazódik egy minden emberben ott élő ősi hely, az őshaza képe (vö. Jung 1995). Egy soha sem idegen, mindig az otthont megjelentítő képzet. Mintha ebben az ősi otthonban, egy kővé dermedt szobor mögé húzódva bomlana fel egy értelmét vesztett, megkövesedett, szoborrá merevedett³ világ. Mintha ebben a ködben imbolygó, ősi világnak a képzetében megtorpant volna valami. Mintha ennek az ősi földnek a képze, a gyermekkor gazdag kincses szigete egy homályban imbolygó kontúrházára devalválódott volna. Figyelembe kell venni a vers reális valóságra utaló célzatos jelentését, de ezzel szemben, ha továbbra is a tudattalan kontúrbirodalmát fürkésszük, észlelni kell e jelenség mély értelmi zónáját is. A megrothadás talán jelentheti egy olyan szintnek az előtérbe kerülését, ahol az alapvetően gyermekkori jelentéskör felnőttkori létpillanat által ismételten meghatározza önnön létalapját. Ez az egzisztenciális beágyazottság már körvonalazza előttünk a kővé merevedett jelentésvilág sivárságát, egy, az idő által vetkőztetett dögöt, amely már azon az ősi helyen jelentkezik, ahol egy gyermekori kincses szigetből, azaz egy sohasem idegen ősi hely képzetéből a valóság szürke tükrökképpé devalválódott. A világ empirikus megtapasztalása nem pusztán személyes jellegű élmény, mivel vizsgálható lélektani, de társadalomkritikai szempontból is. A valóság egy számunkra sosem idegen részének tükröződése a tudatban tekinthető úgy is ebben az esetben, mint a már

említett ősi helyre vonatkozó utalás. Sziveri János későbbi verseiben észrevehető bizonyos tapasztaláson túli formák alapkontúrjainak kirajzolódása. Nem egy felesleges misztifikálás értendő ezen, viszont annál inkább bizonyos tudattalan, az életben nem megtapasztalható dolgokról alkotott fogalmak dominánssá válása.

Véleményem szerint itt egy olyan ontogeneológiai problémával állunk szemben, amely ismételten előhossa az emberi tudat bölcsőjéhez visszavezető mitológiai létalapot. A meghalás mint érzélem egy olyan létpillanatot terem, hol „pakolunk le, le a pódiumról”, hol már kihordják, elviszik „a maradék kosztot koloncot”, hol már „ki kelni készül énmagából”.

Kései köteteiben, akár a *Magánterület*, illetve a *Bábel* verseinek megszokott alaptónusa mellett a szövegek asztrális telítettsége is érzékelhető. Mintha ebben az asztrális térben mozgó jelentésformák is lecsapódnának verseiben. *Foggal, körömmel* című költeményében az alig millió éves angyal átsuhanása az ismerős szobákon egy belső, izolált tér meglétét feltételezi. Az angyalnak mint komplex létformának nem kell feltétlenül, minden értelmezésben anyai minőségben megjelennie. Szem előtt kell tartani, hogy ebben az esetben már szükségtelen egyénített képzetkörössel számolni. Az angyal-motívum vonatkozhat egy védelmezői szerepkör átcsúszására az alkotói zónába. Ez egy mitologikus tudatszintre átvezető, transzfigurálódott jeletéskomplexum. Számolnunk kell azzal, hogy ezeknek a már homályosnak ható képzetköröknek (mint ebben az esetben az angyalé) a megléte nem egyértelmű, sokszor csak utalásos, viszont ezzel egyetemben nem tisztázzák a nemiség kérdését sem. Ennek kiemelkedő jelentőségét persze csak a vers belső pszichoanalitikájában látom, ugyanis ez visszavezet bennünket egy olyan képzetkörig, melyben még nem vált el

egymástól a férfi és női minőség. Ezen a szinten csak homályban lévő, egységes, őszanyai, valamint ősapai képről beszélhetünk (vö. Boeree 2006). Az angyal-motívum az emberi tudattanban sajátos jelentéskörben szerepel. Megjeleníthető akár egy Mihály arkangyali szerepkörben, de ezzel egyetemben előtérbe kerülhet luciferi szerepköre is. Az angyal egy komplex minőség színeváltozásának két végpontja. Általa egy differenciálatlan, egységes, ősi minőség manifesztálódik. Megjelenik Heródesnek, illetve Heródeseknek a képe. Figyelembe kell vennünk olyan lenyomatokat, amelyek reprodukálhatják az adott lenyomat stigmáját őrző történetet. A *Foggal, körömmel* c. versben a Heródesek képe a gyermekgyilkosság tudat alatt élő képzetével von párhuzamot. A gyermekgyilkosság motívuma ismételten egy mély pszichoarcheológiai szintet képvisel. Az angyali kép megjelenésétől eljutunk egy prehistorikus, de vélhetően kiteljesedés felé közeledő állapothoz. Ebben az állapotban nem csak egy még tudattalan létben létező lény megölése, likvidálása merül fel. Megfigyelhető egy apai kép elmerülése is. Tehát nem egy bölcs öreg transzmutálódott létállapotáról van szó, hanem ugyanennek az apai minőségnek egy fiait kasztráló apaképre devalválódásáról. Ez a képzetkör nem merül ki ennyiben. A fiúk kasztrálása nem egy pusztán csak a szó önmagával azonos értelmében vett valóságvonatkozásként korporálódik. Mintha ez a heródesi szerepkör megidézne egy olyan, emberben élő valóságsíkot, ahol elevenen élhet a félelem, amely egy még általunk ismert eseményből táplálkozik. Vélhetően ezeknek a képzeteknek a hangsúlyossá válása nem merül ki pusztán az archetipusok projekciójában. Nagyon lényeges a helyzet kettősége, mely több ősképzet összeolvadásában nyilvánul meg. Ezek az összeolvadások olyan komplex lenyomatokat hoznak létre, melyek ösztönösen élnek az emberben. Gondolhatunk

akár a megváltás kérdéskörére is. A már idézett vers, a *Foggal, körömmel* által manifesztált belső jelentéstartalmi szint is rávilágít erre a képzetkomplexumra.

A *Pasztorál* című Sziveri-versben is megjelenő ősi hely képze egy új jelentéstartalmi szint stigmáit hordozza magán. Az őshaza kérdésköre is komplexebb, mivel egy utalás jeleníti meg az őshaza képzetét. A „miként Betlehemben, úgy e földön itt” sorokkal válik láthatóvá az őshazára való rámutatás, amely ebben az esetben már körvonalazni kezdi a fentebb említett képzetkomplexumot. Itt a vers belső kontextusában kirajzolódó képiséggel találkozunk, ahol a transzfigurálódott szerepkörök dominálnak. Az angyal megmutatkozása, illetve Betlehemnek mint ősi helynek a testet öltése, József, vagy az Úr kegyéből kihulló Mária szerepkörének előtérbe kerülése egy olyan komplex, rögzült kép újrajátszása, mely felszabadozva a tudattalan zónáiból reprodukálhatja az adott történe ssorozatot. Nem kell feltétlenül egymagukban álló jelentésmagokkal számolni, hanem e jelentésmagok összekapcsolódására, illetve dinamizálódására kell gondolni, mely által Sziveri *Foggal, körömmel* c. versében létre tudnak jönni archetipikus rétegeket magukban őrző történeteket is reprodukálni képes komplex ősképi rendszerek.

Sziveri János költészetében az időbeliségtől független tudatalatti formarendszerek mellett fellelhető egy olyan réteg is, melyben észrevehető versei belső világának fokozatos elmélyülése. Ebben a zónában egy olyan értelmezési szféra ölt testet, amely az alapkonstruktív szerkezeti formáktól jut el archetipikus képzetkomplexumok kivetüléséig. Vonatkozik ez akár a *Narancs-ciklus* formai rendszerére is. Ezeknek a geometriai, formai rendszereknek a felnyitása egy kezdeti, mondhatnánk azt is, hogy a teljes tudatállá-

pot kirajzolódása előtti rendező formavilág szféráját teszi hozzáférhetővé. *A narancs értelmezése* című versében elkezdődik egy fundamentális formavilág kirajzolódása. Itt „minden egy nagy gömbből indul ki ... és ott is fejeződik be, ugyanakkor mikor kiindul”, s „miután nehezen feledni indul, nehezen újaröpköd, újrahullik. Az újrahulló gömbgolyóban befejeződik az indulás”, s mintha ebben a nagy gömbben egy olyan teljességet képező egész-ség, egybenlevőség lenne meghatározó, mely egy elindultságot s egyben egy megérkezetséget is tanúsítana egyszerre (vö. Lábadi 2008, 66). Olyan rétegek jönnek létre, amelyek magát a teljességet képező létállapotot érzékeltetik. Ebben a térben állnak össze azok a rendszerek, melyek megadják verseinek formavilágát. Alapvetően a teljesség-kiesés szintjén mozgó alappáros jelenik meg, amely mint két végpont alakít ki egy játékot.

A kör, illetve a gömb megjelenése, az üvegszegek egyenes vonalvezetésének kirajzolódása, vagy akár ennek a gömbnek a továbbalakuló megtestesülése a teljességet képező gömbnek narancsra változásával értelmezhető. Sziveri a versben egy izolált teret hoz létre, ahol ezekből az alapformákból kialakuló rendszerek tükröződnek át a művek felszíni világára. A teljesség-kiesés játéka adja meg verseinek belső dinamikáját, s ezek ősképi transzfigurációkként is értelmezhetők.

Bábel című versében is nyomon követhető ezeknek a transzfiguratív formarendszereknek az előtérbe kerülése. Az ősi, érzékelésen túli képzetek hangsúlyossá válása bizonyos ontoteológiai tudásanyag testet öltött képzetek tudatba történő átcsúszását is jelentheti. Figyelembe kell venni, akár a „töri vállamat a fakeszt”, illetve a „szállnak árnyam körül a szárnyak”, vagy akár az „életem az ördögöknek adták” kiragadott verssorok elmélyített valóságleképezési módját.

Verseinek mélytengeri értelmezésénél fel kell figyelünk az ontoteológiai értelmezési szintek mellett egy olyan aspektusra, melyben ez nem mint elvont képzet szerepel, hanem valóságtagpasztalásként. Kései köteteiben egyre inkább domináns ezeknek a létszinteknek a megtapasztalása. Mindez az emberi tudatalattiban élő prehistorikus képzetvilág projektíve történő kivetülése, mely már nem pusztán csak ezen ősi képzetek ismertetőjeleit hordozza, hanem egy asztrális szint bekapcsolódását is feltételezi. Ez a szint egy tapasztaláson túli, s e világon túli formák sziluettjeit rejt magában. Felszínre kerül az emberi ösztönvilágban élő egyik legnagyobb félelem, mondhatnánk azt is, hogy legnagyobb erő, a halálfélelem. Mintha maga az élni vágyás alapösztöne kapaszkodott volna ezekbe az asztrális sziluettekbe, sejtésekbe, érzelmekbe.

Kései költészetének formavilágán érzékelhető egy letisztultság, s mintha már nem álom és valóság között ingáznánk – nem pusztán csak egy teljesség-kiesés vagy sötétség-világosság egymást váltó játéka lenne érzékelhető – nem szállnánk alá a pokolba, mely csak egy óriási szálloda, hol száll ide lelkünk a valóságba, s száll oda vissza, hanem mintha teljes egészében egy elvonatkoztatott, letisztult, önmagán messzemenően túlmutató Sziveri-kép öltött volna testet.

Kései korszakában bekapcsolódik verseibe a megszólíthatatlan megszólítása. Kibontakozik egy újszerű hang.

Az impresszionista vagy groteszknak mondható formák mögött kirajzolódik a tudattalannak egy olyan zónája, mely már a valóság keretein túlmutató valóságszintet tár fel. *Zavar* című versében mintha a Bábelben érzékelhető lézengő árva apostolnak az egyik metamorfózis válna érzékelhetővé. Ebben a közegben az egyszerűség és a magány kettőse mintha nem pusztán csak egy teret körvonalazna, hol va-

lamiképp megtestesül a megszólíthatatlanság, s az azt megszólítani vágyó lény. A hely ebben a versben megfoghatatlan. Ez jelentheti magának a már említett őshaza-képnek az újbóli előtérbe kerülését, ami nem jelenít meg egy reális, valamiképp körvonalazható létalapot, megmarad csupán egy testet nem öltött létben.

Sziveri János e folytonos létalapkeresésben az alaponstruáló formáktól indulva építi ki

verseinek belső valóságát egészen a legösszetettebb jelentéskomplexumokig jutva. Élete vége táján írt verseiben a „valakit elszólítottak belőlem” sorral egy ismételt „újraönmeghatározás”, egy ismételt létalapkeresés indul el, melyben már a saját maga hiánya által teremtett űr okán, egy önmagában befejezett indulás végtelenített meg nem érkezettsége az adott létalap újbóli meghatározását teszi szükségessé.

Jegyzetek

- 1 „Bestiák sora sűrög-forog/ egyikük hörög másikuk morog/ farkát morzsolva réved a sátán/ szörzete felmered a hátán...” Sziveri János. 1990. *Bábel*. In *Bábel: versek*. Budapest: Szépirodalmi Könyvkiadó.
- 2 „Vetkőztet az idő egy dögöt/ a Kosztolányi szobor mögött/ de nem csak én látjuk már többen/ a hullát a szabadkai ködben” Sziveri János. 1989. *Pasztorál*. In *Mi szél hozott: versek*. Budapest: Szépirodalmi Könyvkiadó.
- 3 „Bár az sem véletlen, hogy tragédiája csúcán ki-ki kővé mered” Pilinszky Jánost idézi Sziveri János. Sziveri János. 1981. *Orfikus napi teendők*. In: *Hidegpróba: versek*. Újvidék: Forum Könyvkiadó.

Irodalom

- Boeree, C. George. 2006. *Persönlichkeitstheorien*: Carl Gustav Jung. http://www.social-psychology.de/do/PT_jung.pdf (2015. július 28.)
- Carl Gustav Jung. 1995. *Föld és lélek – Az archaikus ember*. Ford. Linczenyi Adorján. Budapest: Kossuth Kiadó.
- Lábadi Zsombor. 2008. *A lebegés iróniája*. Újvidék: Vajdasági Magyar Felsőoktatási Kollégium.

A szövegben előforduló

Sziveri-idézetek forrásai:

- Sziveri János. 1977. *Szabad gyakorlatok: versek*. Újvidék: Forum Könyvkiadó.
- Sziveri János. 1981. *Hidegpróba: versek*. Újvidék: Forum Könyvkiadó.
- Sziveri János. 1989. *Mi szél hozott: versek*. Budapest: Szépirodalmi Könyvkiadó.
- Sziveri János. 1989. *A rövid élet titka: Életregényem színopszisa*. <http://www.zetna.org/zek/folyoiratok/19/sziveri.html> (2015. július 28.)
- Sziveri János. 1990. *Bábel: versek*. Budapest: Szépirodalmi Könyvkiadó.
- Sziveri János. *Magánterület: versek*. Budapest: Szépirodalmi Könyvkiadó.
- Sziveri János. 2011. *Sziveri János művei*, szerk. Reményi József Tamás. Budapest: Gondolat Kiadó.

Pásztor-Kicsi Gergely

VIRTUÁLIS TÖRTÉNETFÁK

Megjegyzések a narratív videojátékok kapcsán

Mára aligha vitatható, hogy a videojáték egy új médium, amelynek megvannak a saját szabályszerűségei. Nem film, nem irodalom és nem táblajáték. Jelen dolgozat egy némiképp szubjektív útkeresés, szerteágazó gondolatok laza szövevénye, kísérlet egy lehetséges videojáték-esztétika körvonalazására.

A videojáték (a továbbiakban: játék) köré már tudomány szerveződik, amelynek neve: ludológia.¹ A ludológusok első nemzedékének egy része, különösen Jesper Juul amellet károskodott, hogy a játék nem történetmesélő médium. Véleményem szerint ez igaz is, meg nem is. Persze, megvolt az oka annak, hogy Juul ezt hirdette. Úgy gondolta, hogy az új médiumot a régebbi tudományok ki akarják sajátítani, egyfajta tudományos kolonizációtól félt. Azt gondolta (egyébként helyesen), hogy az új médiumnak a sajátosságaira kell koncentrálni, ahelyett, hogy hozzá próbálnánk igazítani a korábbi médiumok elvárásrendszeréhez, szükségszerűen alárendelt helyzetbe kényszerítve evvel a fiatal művészetet. Ez azonban túlkapásokhoz is vezetett: például Jesper Juul híres tanulmányának konklúziójában (JUUL 2008, 157) úgy szól, hogy kibékíthetetlen ellentét van az interaktivitás mostja és a narratíva múltbelisége vagy előzetessége között. Ez akkor talán még nem látszott túlzásnak (2001-ben írta ezt), de ma már korántsem tekinthető ez az ellentét ennyire kibékíthetetlennek.

Ez az ellentmondásosság a mai napig is létező probléma, sőt, feltehetően örökre az marad. A játékos számára meg kell teremteni azt

az érzést, hogy a döntés az ő kezében van, lehetőségeket kell biztosítani számára minél nagyobb számban, tehát interaktivitás nélkül nincs játék. Ugyanakkor, ha a játékos netán túl nagy szabadságot kap, a játék parttalanná válhat, igaz, ez az eset meglehetősen ritka. Ilyenkor inkább az szokott zavaróvá válni, hogy az izgalmas lehetőségek mellett számtalan apró, érdektelen lehetőségünk is van, amelyek tengerében a releváns tartalmak kevésbé észrevehetőek, hiszen ki akar biliárdozni vagy autót mosni teszem azt a *GTA IV*-ben? Hiszen sokkal izgalmasabb dolgokkal is foglalkozhatunk a játékban, emellett biliárdozni és autót mosni a valós életben is bírunk, ráadásul az utóbbi a valós életben sem tartozik a kifejezetten izgalmas foglalatosságok közé. Nem beszélve azokról az esetekről, amikor a játék a realizmus égisze alatt rákényszerít minket, hogy érdektelen dolgokkal foglalkozzunk. Példának okáért a *GTA-San Andreas* kötelezővé teszi az étkezést, mert ha nem eszünk, akkor lassan éhen halunk. Egyébként a 2000-es évek első felében igencsak elterjedt ez a fajta túlzott, torz realizmus. Jó példa erre még az *Indigo Prophecy*² a különböző aprócska aktivitásaival, amelyek elvileg az avatárunk³ boldogságához szükségesek. Ha nem teljesítjük őket, az avatárunk boldogtalansága odáig fajulhat, hogy öngyilkos lesz. Mellesleg valami természetfeletti, sőt sátáni erővel harcolunk, de a jójóság, a kutyasimogatás és a napi három bögre kávé úgy látszik, elengedhetetlenek a túléléshez.

A játékokban sokkal gyakrabban zavar minket a túlzott linearitás, amely nagyon jellemző volt a régebbi játékokra, különösen az FPS, TPS,⁴ és a kalandjáték műfajokra.⁵ A játékos vagy elveszíti a játékot, vagy továbbhalad a győzelem felé vezető úton. Tertium non datur. Az effajta játékokban a történetek valóban legtöbbször pusztán

űrügként szolgálnak a játék ténylegesen interaktív részeihez, az akciószekvenciákhoz, amelyekben harcolni kell, ugrani, vezetni, logikai rejtvényt megoldani: alapvetően valamilyen feladatot teljesíteni. Ha az interaktivitást elengedhetetlen feltételnek tartjuk a játékhoz, márpedig miért ne tartanánk, akkor Juul 2001-ben nem tévedett: ezek a játékok valóban nem narratívak, még akkor sem, ha van valami történetük, mert ez a történet voltaképpen nem volt fontos. A Monster energiáit konzervjein is gyakran található valamilyen egyszerű szöveg, amely valamilyen banális történetet beszél el, mégsem nevezném a konzerven szereplő szövegek együttesét narratív entitásnak.

A fejlesztők és a játékosok tehát még a lineáris játékoknál is gyakran érezték szükségét valamiféle elbeszélésnek. Kézenfekvő gondolat volt az akciójelenetek interaktivitását valahogy átültetni a történetvezetésbe is. E gondolat voltaképpen nagyon korán megszületett, az interaktív elbeszélés, az interaktív film fogalma már régen egyfajta elérendő cél. Amiben tévedtek, az az volt, hogy amikor interaktív történetekről beszéltek, akkor talán kimondatlanul is abszolút interaktivitásra gondoltak, ahol a játékos bármikor, bármelyik ponton változtathat a cselekményen végtelen számú végződést eredményezve. Ebben a formában a fentebb említett ellentét a narrativitás és az interaktivitás között természetesen feloldhatatlan, hisz mai tudásunk szerint lehetetlen végtelen számú történet előállítására képes program megalkotása.

Ugyanakkor a narratív interaktivitás már nem utópisztikus elképzelés, hanem létező dolog. Amint nem teljes interaktivitásban gondolkozunk, már működik is. Nem kell bonyolult dolgokra gondolnunk: voltaképpen az olyan játékokról beszélünk, amelyeknek több lehetséges „győztes” befejezésük

van, és amelyekben többfajta úton juthatunk a játék végére. Ezeket nevezhetjük nonlinearisaknak. Sok ilyen játékot sorolhatunk fel, elég a *S.T.A.L.K.E.R.*-re, a *Heavy Rain*-re, vagy akár sokkal régebbi példákra, a *Jedi Academy*-re vagy a *Last Express*-re (1997) gondolni. A történet végkifejlete a játék bizonyos pontjaiban meghozott döntéseinktől függően alakul. Ezek gyakran morális kérdések, például a *Jedi Academy*-ben egy ponton el kell döntenünk, hogy megöljük-e a barátunkat, Rosht. Ha igen, úgy a főhősünk átáll a sötét oldalra, ha nem, úgy a jó oldalon maradunk, és a játék vége más lesz. Ami fontos még, hogy ezek a végzések egyenrangúak: a program egyiket sem szankcionálja. A *Jedi Academy* természetesen egy banális példa.

A játékokban egyre több lehetséges befejezés van, adott esetben akár hét vagy nyolc is. A filmszerűség, a lélegzetelállító grafika, a rombolható környezet mellett a „various endings” is olyan hívószó lett, amit a forgalmazók szívesen iktatnak be a játékok reklámszövegébe. Meglátásom szerint a játéktörténeteknek pontosan ez a fajtája az, amelyben a videojáték nem csak utánzata lehet a filmnek, hanem éppen vele egyenrangúvá is válhat. Olyat tud, amit a lineáris médiumok nem: rákényszerít, hogy átgondoljuk, átérezzük a helyzetet, és döntést hozunk.

Úgy vélem, hasznos és érdekes lehet néhány játék részletesebb bemutatása. Egyrészt azért, mert e játékok kevésbé ismertek, másrészt bemutatásuk segítségével talán világosabb lesz egyik-másik állításom.

Kezdjük a legrégebbivel, a *The Last Express*-szel. Ebben az 1997-es point and click kalandjátékban a híres Orient Express utasaként egy detektívtörténet szereplői vagyunk. A játék grafikája mai szemmel nézve természetesen már elavult kissé, de az állóképek sorozatainak, a diavetítésszerű és némiképp az art

nouveau-ra hajazó képsoroknak még ma is van némi varázsuk, sőt, hangulatteremtő erejük, hisz a játék 1914-ben, az Express utolsó útján játszódik.

A vonaton természetesen megjelennek a „boldog békeidők” végének standard ember-típusai a szerb katonától a francia diplomatacsaládon át az ír szabadságharcosig. Ami izgalmasabb, az az, hogy ezek nemcsak megjelennek, hanem a programozók igen részletesen ki is dolgozták az egyes figurák motivációit és akcióit. Ami még érdekesebb, és szinte hihetetlen, hogy akkor, 1997-ben már azt is be tudták programozni, hogy e figurák reagáljanak a mi cselekedeteinkre. Magyarán alkalmazkodnak, és mindannyian a saját céljaikat igyekeznek megvalósítani. A programozók életet leheltek a figurákba.

A *Last Express* jelentősen megelőzte korát. 1997-ben négy évvel vagyunk Juul ominózus kijelentése előtt, és ez a játék már különböző befejezéseket nyújtott. A játék négy „győztes” és sokkal nagyobb számú „vesztes” befejezése van. Érdekes benne még az is, hogy igencsak történetcentrikus, részint ez magyarázhatja azt is, hogy kora ellenére ma sem érezzük avítnak.

A már korábban is emlegetett *Fahrenheit*, avagy *Indigo Prophecy* a játékok filmszerűségre való törekvésének jellemző példája, voltaképpen magába sűríti az interaktív filmnek nevezett programok előnyeit és hátrányait.

Története a horror és a misztikus thrillerek sablonjaiból építkezik: egy ősi, sátáni erő tűnik fel New York utcáin, amely ártatlan embereket száll meg, és rituális gyilkosságokra kényszeríti őket. A játék egyik hőse egy ilyen ártatlan ember, aki egyszerre menekül a rendőrségtől, és próbálja megérteni a vele történő eseményeket, nyomasztó látomásokat. Két rendőr nyomoz az ügyben, ők kezdetben nem tudnak a sötét, természetfeletti hatalmakról.

A forgalmazók a játék zsánereként az interaktív filmet nevezték meg, elutasítva a hagyományosabb kalandjáték vagy akciójáték kifejezést. Talán jogosan is tették ezt, a *Fahrenheit* mindazonáltal egy olyan kísérlet, ami nem hozott pozitív eredményt. Számos innovatív elemet tartalmaz, de ezek sajnos nem állnak össze. A már ismertetett toposzok ellenére a játék története még mindig a jobb játéktörténetek közé tartozik, a párbeszédei végső soron megállnák a helyüket egy filmben is (közhelyességük ellenére és közhelyességüknek köszönhetően). A játék valóban igen közel került a filmszerűséghez, de talán itt, ezen a ponton mutatkozik meg, hogy noha a játékok igen sok hasznosat tanultak a filmtől, a filmszerűség önmagában nem elég, társulnia kell hozzá a megfelelő játékmechanikának is.

Pedig még ez utóbbi is ígéretes első látásra. Viszonylag kevés gomb kombinálásával, pontosabban a megfelelő helyen való kombinálásával végzünk mindent, például a játék első jelenetében, vagy első szintjén a holttest elrejtését. Ezután lemoszuk a kezünkről a vért, és közben ügyelünk rá, hogy senki se vegye észre, mit tettünk. Itt még teljesül az, amire a tervezők feltehetően az egész játékban törekedtek: egyszerre érezzük magunkat kint és bent. A kamera mozgásai filmszerűek, ha tesszük, művészi szögekben mutatják a teret a játékokban megszokott rögzített kameraállások helyett (amikor az az érzésünk, hogy a kamera a karakterünk fejére van kötve, illetve három lépés távolságot tartva hátulról követi). Eközben nyomogatjuk a megfelelő gombokat, amelyek nélkül nem gördül tovább a cselekmény. Egyszerre nézzük a történetet, és egyszerre vagyunk kénytelenek a karakterünk fejével is gondolkozni, használni az eszünket.

Mindez sajnos mégsem bizonyult elégnek, hogy ellensúlyozza a

játék hibáit. A *Fahrenheit*-ot egyrészt a már korábban emlegetett kvázi-realista butaságok teszik tönkre, másrészt az akciójelenetek, amelyek egyre gyakoribbak a játék vége felé. Amikor a karakterünk valamilyen fizikailag megterhelő vagy akrobatikus dolgot végez, például egy fuldokló gyereket ment ki vagy óriási bogarakkal harcol, a játék egy előre „leforgatott” képsort mutat, ami- ben nekünk az a dolgunk, hogy a képernyőn megjelenő gombokat nyomogassuk, és ha ezt ügyesen csináljuk, akkor a karakterünk a változatosan megkoreografált akciójelenet végén győzedelmeskedik, pontosabban a program ezt a változatát mutatja a jelenetnek. Értelem- szerűen, ha nem vagyunk elég ügyesek, akkor a „vesztes” verziót nézhetjük meg. Itt már nem vagyunk se bent, se kint. Nem élvezhet- jük az akrobatikus jelenetet, hisz mindvégig azt lessük, hogy ezt vagy azt a gombot kell villámgyorsan lenyomnunk, és valódi interakti- vitás-élményünk sincs, nem érezzük azt, hogy mi most valóban óriási bogarakkal harcolunk, mert végeredményben nem tudjuk meghatá- rozni, hogy a karakter mit csináljon, nem áll módunkban mérlegelni, dönteni, választani a különböző lehetőségek között, és még csak azokat az egészen primitív ösztönöket sem áll módunkban kiélni, amelyeket a legtöbb buta akciójáték sikerrel aknáz ki. Nem múlik rajtunk semmi.

Megtehetjük persze, hogy az interneten ta- lálható csalásokhoz, cheatekhez nyúlunk, ame- lyek megölhetetlenné teszik karakterünket, így viszont már kis túlzással csak nézők vagyunk, egy film nézői. Adott esetben egy hitelesebb, eredetibb sztorival akár ez is járható út lenne, de a *Fahrenheit* filmként igencsak gyöngé.

Az imént nem túlzottan ismert játékokat ígértem, most mégis egy hatalmas címmel állok elő: a *Max Payne*-nel, pontosabban *Max Payne 2*-vel. Ez egy lineáris, de

kiváló akciójáték, műfajának egyik legjobbjá. Sokan a történetét is nagyra tartják. Szerin- tem inkább egy átlagos noir történetről van szó: korrupt rendőrök, végzet asszonya; ön- marcangoló keményzsaru a főhős, sötét tónu- sú képek stb. Igaz, játékban ezt a hangulatot, zsánert még nem valósították meg ilyen jól, ha tetszik, ez a legjobb *game noir*. Számomra azonban a játék legjobb húzása, legnagyobb erénye az, hogy beiktat három remekbe sza- bott álomjelenetet, álomszintet.

Ezek a legálomszerűbb álomjelenetek, ame- lyekkel valaha találkoztam. Motívumkincsük hasonló a filmekben és regényekben megje- lenő álmokéhoz, de mégis egészen más, ele- mibb élményt nyújtanak. Az a bizonyos plusz, mint ahogy azt az olvasó már valószínűleg sejti is, az interaktivitás (mint majdnem mindig, ha játékokról beszélünk). Az avatárt mi mozgat- juk, és mégis egy egészen meghatározott út- vonalon megyünk, aktívak vagyunk, de még- sem tudunk magunk körül szinte semmit sem befolyásolni, nagyon ügyesen, nem szájba- rágósan vezetnek minket a pályán, gyakran a játékból már ismert helyszínek jelennek meg kicsit másképp, irreális terek, hullámzó képek, ezek együttesen valóban az álmok hangulatát idézik, azt teremtik újjá.

Ez az interaktivitás természetesen korlá- tozott, a pályavezetés lineáris. Kerülném a konyhapszichológiát, de az álmainkra (itt ter- mézetesen csak a saját álmainra támaszkod- va tudok általánosítani) jellemző egyfajta ket- tősség: egyszerre vagyunk cselekvők, mégis, mintha nem mi magunk cselekednénk, hanem egy nagyobb, számunkra átláthatatlan történet szereplőjeként cselekednénk azt, amit. Skizoid tudatállapot: valahogy egyszerre írjuk a tör- ténetet, és egyszerre vagyunk szereplői is. A játékban az álomtörténet írását természetesen lehetetlen reprodukálni, és nem is kell, hiszen nem a mi álmunk ez, hanem az karakterünké,

jelen esetben Max Payne-é. Az ő tudatalattijára vagyunk kíváncsiak. A másik komponenst, az aktív cselekvés érzetét viszont a játék, mint tudjuk, a hagyományos, bizonyos értelemben passzívabb, statikusabb médiumoknál sokkal hatékonyabban képes megteremteni.

A videojáték még hatalmas, kiaknázatlan lehetőségeket rejt ilyen téren. El tudnék képzelni akár olyan játékot is, amely teljes egészében álmokból állna, sőt, megkockáztatom, hogy a játék minden más műfajnál alkalmasabb az álmok megjelenítésére.

Az előző játékokhoz képest egészen más úton jár a *Stanley Parable*, amely egy 2013-as független alkotás, címét magyarra így lehet fordítani: *A Stanley-parabola*. A játék egyrészt valóban parabola, példázat, másrészt a posztmodern betörése a videojátékba. Egy játékokról szóló játék, amely ráadásul mentes sok mindentől, amit a videojátékok velejárójának tartunk: nincs benne harc, akrobáció, még csak gondoskodnunk sem kell a karakterünkről, mint a Simsben, a játék tökéletesen mentes a szokásos agonális és ügyességi elemektől. Tulajdonképpen csak mennünk kell, ezenkívül időnként néhány kapcsolót kell átbillenteni, és akkor sem halhatunk meg, ha meg akarjuk ölni magunkat. Nem is látványos különösebben, a pálya nagyrészt egy szokványos irodaépületből áll.

Első nézetből irányítjuk Stanleyt, egy irodai aktatologatót, aki egy reggel azt veszi észre, hogy az összes kollégája eltűnt, és a keresésükre indulva rájön, hogy a cég a dolgozóit mindvégig manipulálta, egyfajta agykontrollt működtetett. Nem ez az érdekes a Stanley Parable-ben. A játék hatalmas találmánya: a narrátor figurája, aki szinte folyamatosan beszél, irányít minket, gúnyolódik velünk, heccel minket, és le akarja velünk játszani újra meg újra ugyanazt a történetet, emellett rendkívül szórakoztatóan zsörtölődik, amikor mást teszünk,

mint amire ő buzdít minket. A térképen körülbelül négy pont van, ahol választhatunk, merre menjünk tovább, de valami mindig kicsit más-képpen történik, mint előző alkalommal. És még nem is beszéltem az olyan hihetetlenül szórakoztató jelenetekről, mint amikor a narrátor belezavarodik a történetbe, összezavarodik körülöttünk a tér, és visszalök minket a kezdőpontra azzal, hogy ő ezt a sok szálát nem tudja kibogozni, kezdjük inkább előlről.

A tér elvileg egy irodaépület, és annak titkos alagsora (amely feltűnően emlékeztet a *Brazil* című filmben megjelenő hatalmas teremre). Valójában mintha a narrátor fejében lennénk. Valahogy képesek vagyunk dacolni is vele. Az aktív befogadók vagyunk, aki egyszerre szereplő is, egy olyan történet szereplője, amely kötelez minket arra, hogy állandóan újraalkossuk, megváltoztassuk, a narrátor pedig mint játékmester és ripacs, a folyamatos zsörtölődés ellenére tulajdonképpen a cinkosunk.

Ennek a játéknak nincs köze a hétköznapi valósághoz, ellenben fantasztikusan izgalmas program, ami egyszerre vállalja is saját kötöttségét, de túl is szárnyalja azt. Vérfrissítő, igazi szellemi játék. Jó példája a minimális technika kreatív alkalmazásának, és annak, hogy nem a többféle lehetséges végződés az egyetlen lehetséges út a játékokban.

Egyébként a videojáték médiuma különösen alkalmas lehet a provokációra, hiszen minden médiumnál jobban tudja feltenni a kérdést: te mit tettél volna? Még akkor is így van ez, ha a játékos gyakran nem úgy viselkedik egy játékban, ahogy a való életben tenné. Az önmegismerésben ebben az esetben is segítséget nyújthat a jó játék, például tudatosíthat elfojtott vágyakat. Emellett a jó játék új nézőpontokat nyújthat a világ megismeréséhez, segíthet belelátni olyan emberek életébe (amennyire ez művészeti

eszközökkel lehetséges), akiknek motivációi, világlátása idegen a mieinktől. Egy 2013-as független játékban, a *Papers, Please*-ben egy disztópikus, erősen a Szovjetunióra emlékeztető ország határátkelőhelyén mi döntjük el, hogy kit engedünk be az országba, és kit nem. Feletteseinktől megkapjuk az aznapi ukázt, hogy melyik ország lakosaitól milyen papírokat kérjünk, melyik ország polgárai vannak kitiltva stb. Emellett valamiből meg kell élnünk, el kell tartanunk a családukat, ezért esetenként kénytelenek vagyunk kenőpénzt elfogadni. Lehetőség van arra is, hogy olyan embereket engedjünk be, akiknek a papírai ugyan nincsenek rendben, de az erkölcsi érzékünk azt diktálja, hogy beengedjük őket. Ezzel azonban a saját biztonságunkat kockáztatjuk.

A játékok provokativitása abban rejlik, hogy nem engedik a befogadót kívül maradni. Egy film nézésekor ugyan szimpatizálhatunk, sőt némiképp azonosulhatunk a főhőssel, de még mindig megfigyelők vagyunk. Egy játékban mi magunk végezzük az adott esetben akár morálisan meg is kérdőjelezhető cselekedeteket. A tipikus példa a *GTA*, amely számos botrányt kavart, nagyrészt szexuális jellegű tartalmak miatt, de mellel az explicit erőszak-ábrázolása is számos esetben adott ürügyet a műfaj egészének támadására. Még a videojátékkal egyébként nem foglalkozók is hallhattak az úgynevezett Hot-coffee botrányról, ami a *GTA-San Andreas* szexábrázolása miatt robbant ki. Filmekben ez a jelenet ma már senkinek sem szúrt volna szemet.

Mindezidáig úgy beszéltünk az interaktivitásról, mintha az kizárólag a videojátékban jelent volna meg. Ennek az az oka, hogy a játékban jelent meg először műfaji követelményként, de az interaktivitás már a színpadon, a színházban is régóta jelen van különböző formákban. Tekintsünk most el az

olyan történetektől, mint amikor Szókratész vitába szállt az egyik szereplővel, és meggyőzi arról, hogy tévesen állít valamit – ellehetetlenítve ezzel az előadást, vagy a különböző bekiabálókról szóló történetektől. Az ilyenfajta közönség-előadás kapcsolatot természetesen nem lehet valódi interaktivitásnak nevezni, mert inkább megzavarja az előadást, mint elő-reviszi, és emellett teljesen esetleges.

Viszont olyan darabok is vannak, ahol a közönség véleménye, szavazása szerves részét képezi a darabnak. Ilyen pl. az 1980-as *Hajmeresztő* (*Sheer Madness*), amit a Vígszínház és az Újvidéki Színház is bemutatott. A darab egy detektívtörténet, amely a közönség aktív részvételével zajlik. A néző kérdéseket tehet föl, majd végül szavazással döntenek el, hogy ki az aznap esti gyilkos. Szerkezete egy videojáték szerkezete, csak ezúttal valódi, testileg is jelen levő színészek játsszák a figurákat. Négy lehetséges vég van, ezúttal természetesen nincs vesztes befejezésre lehetőség, hiszen a közönséget nem lehet a kudarc élményével hazaküldeni. A Hajmeresztő némileg kuriózum, de újabban elég sok olyan darab, vagy inkább előadás jelenik meg, amely némiképp a közönség aktív részvételére épül. Nem valószínű, hogy a színházművészetben ezek valaha dominánssá válhatnak, mégis izgalmas, érdeklődésre számot tartó kezdeményezések.

A film néhány obskúrus kísérleti filmtől eltekintve nem igazán próbálkozott az interaktivitással. Az úgynevezett interaktív filmek is inkább játékok, mint filmek, még akkor is, ha élőszerelplősek. Azonban korántsem lehet azt mondani, hogy film és videojáték között ne lenne valamilyen kapcsolat, nyilvánvalóan hatottak egymásra, mint ahogyan annak idején a színház is hatott a filmre.

Az, hogy a videojáték milyen sokat tanult a filmtől, magától értődő, de vajon a videojáték is hatott a filmre? Egészen biztos, hogy a film

kevesebb dolgot vett át a videojátéktól, mint az tőle, de vajon mennyivel kevesebbet?

Videojáték és film találkozásának egyik legnyilvánvalóbb manifesztációja a játékból készült film. Készültek filmek a *Tomb Rider* sorozatból, a *Hitman*ből, a *Max Payne*-ből. Nem meglepő módon ezek a filmek sokkal kevésbé izgalmasak, mint az alapjukul szolgáló játékok. A megfilmesített játékok többségének történetei ugyanis olyan sablonokra, klisékre épülnek, amelyeket a filmvásznon már sokszor elsütöttek (és még nagyon sokszor fognak!). A játékok viszont azért lettek sikeres, kultikus játékokká (már amennyire valami sikerességének okát pontosan meg lehet határozni), mert az ismert építőkockákhoz hozzáadtak valami pluszt, és ez a plusz a legtöbbször a jó játékmechanika és az interaktivitás volt. Filmmre transzponálva viszont pont ez vész el, és így legtöbbször egy huszadrangú műfaji film a végeredmény.

Emellett léteznek olyan filmek is, amelyek nem konkrét videojátékot dolgoznak fel, hanem magukat a videojátékokat tematizálják. Nem meglepő módon sok sci-fi-t találunk e filmek között. Több filmben is (pl. *Nirvana*, *Existenz*) a szereplők az egész film során egy virtuális valóságban, egy játékban vannak. A virtuális világok sok filmben megjelentek így vagy úgy, elég a *Mátrix* trilógiára gondolnunk. Gyakran a főhős célja a program megsemmisítése, vagy a kitörés a programból. Vissza akar találni a való világba. Nem csak a sci-fi-ben jelenik meg a videojáték természetesen, vannak filmek, amelyek a videojátékot mint függőséget vagy mint a való életben szerencsétlen emberek virtuális menedékét tematizálják. Igen jó példa (és igen jó film) még a *Ben X*, melynek hőse, egy autista és játékfüggő fiú nem tudja legyőzni a való élet nehézségeit, az ellenséges osztálytársait, így egyrészt a videojátékokba, másrészt a képzeletébe menekül.

Láthatjuk, hogy korántsem elhanyagolt téma a filmben a videojáték, azonban a játék formai, történetmesélési jegyei nem igazán jelennek meg, a filmnek a játék inkább csak mint sajátos jelenség érdekes.

A mai értelemben vett ludológia meglehetősen új jelenség, de már most is vannak bizonyos hagyományai. Az egyik ilyen hagyomány az, hogy valamilyen összefüggésben megemlítődik *A lé meg a Lola* (*Lola Rennt*). Valóban, ez a film videojátékszerű logikát követ. Annak ellenére, hogy nem konkrét játékon alapul, sokkal játékszerűbb, mint a fent említett példák. Története a film első harmadának végéig teljesen szokványosnak látszik: Lola versenyt fut az idővel, hogy megmentse bajba jutott fiúját. A film különlegessége viszont az, hogy ugyanannak a történetnek látjuk három változatát, ugyanazok a figurák, események variálódnak. A cselekmény kétszer is újraindul, ha tetszik, kétszer van game over. Ekkor visszakerülünk a kezdőpontra, és Lola másképpen csinál bizonyos dolgokat. Tulajdonképpen a lineáris videojátékokból ismert módszerrel mennek előre az események, Lolának mindig egy kicsit jobban sikerül, mint előző alkalommal, egészen a szerencsés végkifejletig, ha tetszik, a játék megnyeréséig.

A lé meg a Lola hommage a videojátékok előtt. Nem csak atipikus történetvezetése miatt, a film vizualitása, Lola kinézete sem hagynak kétséget efelől. Ki is emelkedik a videojátékokkal valamiképpen foglalkozó filmek sorából izgalmas szerkezetével. Mindenképpen érdemes megnézni, mint ahogy érdemes megnézni más, némileg hasonló filmeket is, de most, 2014-ben úgy tűnik, ezek a filmek nem feltétlenül lesznek nagy hatással a filmművészet egészének alakulására, inkább csak egy érdekes színfoltját képezhetik.

Akkor most vizsgáljuk meg, el-
lenkező irányban hogyan működik a do-
log. Mit tudunk kezdeni a filmből készült já-
tékokkal? A filmekből készült videojátékokról
hallva a tapasztalt játékos szinte reflexszerűen
elhúzza a száját. Az utóbbi évtizedben, de már
korábban is, a filmforgalmazók a nagykölség-
vetésű, jellemzően látványra és akcióra építő
filmjeikhez rendszerint rendeltek egy videojá-
tékot is, hogy minél jobban kihasználják a film
ismertségét. Ezek pusztán a profit maximalizá-
lására szolgálnak, szinte mind kidolgozatlanok,
összezsapottak. Tipikus példa lehet akármelyik
Harry Potter-játék, különösen az első három.

Rendszerint a film akciójeleneteit nagyítják
fel, ami nagyjából azt fedi, hogy ha a filmben
valahol lelőttek egy úrlényt, ott a játékban
nyolcat fognak. Arra azért ügyelnek, hogy a
film karakterei szépen legyenek lemodellezve,
a hangjukat legtöbbször az eredeti színészek
adják, az eredeti zenét is természetesen be-
másolják a játékba és a helyszíneket hasonló
módon igyekeznek megalkotni. A szabály-
rendszer, a játékmechanika viszont majdnem
mindig silány, szellemtelen, és sokszor ez
csapja agyon ezeket a játékokat, nem a tör-
ténét „művésziatlensége”, hisz az eredeti film
sem volt feltétlenül „művészi”. Igaz, a történet
is sokszor jelentős károkat szenved, jellem-
zően azért, mert a fejlesztők a lehető legtöbb
akciójelenetet akarják beletuszkolni a játék-
ba, akár a cselekmény olyan pontján is, ahol
a filmben szó sincs harcról. Példának okáért a
Harry Potter harmadik részének első szintjén a
Roxfort Expressen Ron patkánya után kutatva
megküzdünk egy tucatnyi szörnnyel, mardeká-
rossal, végül legyőzünk egy dementort, holott
a filmben pusztán annyi történik, hogy a pat-
kány a gazdájába harap és megszökik.

Általában jobb, élvezhetőbb játék születik,
amikor a fejlesztőket nem sűrgeti az idő,
amikor nem kell a film megjelenési

dátumához igazítani a játékét. Ezek tudtom-
mal mindig kultikus filmek adaptációi, és a já-
ték jellemzően évtizedekkel a film után jelenik
meg. Tipikus példák a *Keresztapa* és a *Szár-
nyas fejedelm* adaptációi.

Ezek a játékok a leggyakrabban nem a film-
béli, ismert főhős szerepébe helyeznek minket,
hanem teremtenek egy új figurát, aki viszont
ezer szállal kötődik a filmbéli történésekhez,
egyfajta *beépített embert*. A *Szárnyas fejve-
delm* adaptációjában például nem Deckardot
irányítjuk, hanem McCoyt, akinek a filmben
csak a neve van megemlítve. Deckarddal pár-
huzamosan nyomozunk, nagyrészt a film hely-
színein, és végső soron egy élvezhető nyomo-
zós kalandjátékban van részünk, ami a film
hangulatát (és nem csak a díszleteit) jól visz-
szaadja.

A *Keresztapában* a Corleone család egyik
csatlósával játszunk, és mi követjük el azokat
a bűncselekményeket, amelyekről a filmben
nem látszik explicite, ki követte őket el. Töb-
bek között mi verjük meg a szabó lányának
bántalmazóit (emlékszünk az első jelenetre?),
és mi csempésszük az ominózus lófejet a pro-
ducer ágyába. Tulajdonképpen az összes gyil-
kosságot, amit nem a legszűkebben vett Cor-
leone család követ el, a mi nyakunkba varrják
a fejlesztők, akár a film cselekményétől való
mérsékelt elhajlás árán is, például az utol-
só feladatban mi magunk öljük meg az ösz-
szes rivális maffiavezért. A készítőik ügyelnek
rá, hogy számos híres párbeszédnél is ott le-
gyünk, hogy a „saját fülünkkel halljuk”.

Felvetődik a kérdés, hogy azonos-e a Ke-
resztapa film és a *Keresztapa* videojáték tör-
ténete. Természetesen nem, de nem is szabad
ezt elvárni tőlük. Itt sem történik más, mint
a *Harry Potter* adaptációiban, a *Keresztapa* is
a kulisszákat veszi át, és elénk rak egy klasz-
szikus akciójátékot. Mégis van különbség: a
Keresztapa megállja a helyét akciójátékként

is, a saját jogán. Véleményem szerint elferdíti ugyan a cselekményt, de nem rombolja le azt, és emellett valóban sikerül az eredeti film hangulatát is odavarázsolnia a monitorra. A *Harry Potter* és a *Keresztapa* tehát ugyanahhoz a fajhoz tartoznak, de a *Keresztapa* kidolgozottabb, jobb játék, mert a filmbéli kulisszák felhasználásával egy élvezetes akciójátékot tudott produkálni.

De akciófilm-e a *Keresztapa*? Szerintem nem az, vagy legalábbis nem csak az. Beszélhetünk-e akkor hiteles adaptációról, vagy egyáltalán valódi adaptációról? Vajon nem inkább az lenne a hiteles, valóban játékszerű adaptáció, ha mi dönthetnénk el, hogy Michael az étteremben meghúzza-e a ravaszt? És ha úgy döntünk, nem húzza meg, akkor még az a Michael van előttünk, akit a *Keresztapából* ismerünk, vagy már valaki más? Persze még mindig ott van a „beépített ember” mint formálható figura, aki a kanonikus eseményekkel párhuzamosan meghozza a saját döntéseit, de akkor ez még a *Keresztapa* adaptációja? Nem jobban, mint amennyire a *Rosencrantz és Guildenstern halott a Hamlet* adaptációja. Noha művészeti kérdésekben óvatosan kell bánni a kategorikus kijelentésekkel, mégis ki lehet jelteni: még nem készült olyan videojáték, amely valóban hiteles filmadaptáció lenne, és feltehetően a jövőben sem készül majd túl sok a műfajok közötti különbségek miatt, amelyek sokkal nehezebben áthidalható szakadékokat képeznek, mint mondjuk a film és a regény, vagy a regény és a dráma közöttiek. Ez nem jelenti azt, hogy nem keletkezhetnek adott esetben kiváló játékok, amelyek egy filmet vettek alapul, akár túl is szárnyalhatják a filmet, de ezek a játékok nem lesznek a klasszikus értelemben vett hiteles, pontos, akkurátus adaptációk, legalábbis a cselekmény szintjén nem.

Összegezve tehát: úgy gondolom, hogy a videojáték igenis történetmesélő médium, még

ha nem is hagyományos módon. Az igazán jó játéktörténetek elágazásokat, választási lehetőségeket biztosítanak a játékosnak a történetek vezetésében. A médium alkalmas lehet „komoly”, gondolatébresztő történetek elmesélésére is, még akkor is, ha egyelőre nem ezek a dominánsak. Megjegyzem: a film médiumában is mindig a kommersz, olcsó történetek voltak jelen nagyobb számban. Egyébként éppen mostanában válik komoly művészi és emellett piaci tényezővé a független videojáték, elég csak a Minecraft óriási sikerére gondolnunk. Nem véletlenül: mostanra váltak házilag is elérhetővé olyan szintű játéktechnológiák, amelyek segítségével a megfelelő programozói tudás birtokában otthon is bonyolult játékokat lehet alkotni, emellett a közösségi pénzelés is egyre hatékonyabban működik, ráadásul mostanra vált a társadalom motorjává az a generáció, amelyik már a filmszerűségre törekvő játékokon nőtt fel.

A videojáték még keresi az útját, az igazán nagy dolgok még csak most következnek. Vitathatatlan, hogy a film nagy segítségére volt, de most már el kell tőle távolodnia, és ez részben már meg is történt. Azért van erre szükség, hogy a játék a saját erősségeire támaszkodhasson: az interaktivitásra, a történet alakításának lehetőségére. Természetesen nem csak történetekre épülő játékok léteznek, de művészeti szempontból jelenleg ezek a legígéretesebbek. Ha Balázs Bélával szólva a film a montázs művészete, akkor a játék a virtuális döntések művészetévé válhat.

Jegyzetek

- 1 A ludológiai alapfogalmakhoz és vizsgált problémaköröihez lásd: Frasca, Gonzalo. 2008. Szimuláció vs narratíva. Bevezetés a ludológiába. In *Narratívák 7: Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. Fenyvesi

Kristóf-Kiss Miklós. 125–143. Budapest: Kijárat Kiadó.

- 2 Futott még *Fahrenheit* cím alatt is, nincs köze Ray Bradbury *Fahrenheit 451* című regényéhez.
- 3 A játékban az általunk irányított figura, karakter.
- 4 FPS- first person shooter, TPS – third person shooter. A játékműfajok meghatározásaiért lásd: Fekete Zsombor: A számítógépes játékprogramok műfajai. <http://www.google.hu/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CB4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.ludologia.hu%2Fdownload%2Fszjm.doc&ei=FB2wU5Ygw-4876KOB0AI&usg=AFQjCNGlvB8m1JAnfsrydRB1oqhaXfUAAQ&bvm=bv.69837884,d.bGE> (2014. június 18.)
- 5 Jelen írásomban nem tárgyalom a stratégiai jellegű játékokat, mivel azokban a szimuláció minden általam ismert esetben abszolút prioritást élvez a történetekkel szemben.

Irodalom

- Fekete Zsombor: Aszámítógépesjátékprogramok műfajai. <http://www.google.hu/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CB4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.ludologia.hu%2Fdownload%2Fszjm.doc&ei=FB2wU5Ygw-4876KOB0AI&usg=AFQjCNGlvB8m1JAnfsrydRB1oqhaXfUAAQ&bvm=bv.69837884,d.bGE> (2014. június 18.)
- Frasca, Gonzalo. 2008. Szimuláció vs narratíva: Bevezetés a ludológiába. In *Narratívák 7: Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. Fenyvesi Kristóf-Kiss Miklós. 125–143. Budapest: Kijárat Kiadó.
- Juul, Jesper. 2008. Narratív játékok. Rövid jegyzet játékokról és elbeszélésekről. In *Narratívák 7: Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. Fenyvesi Kristóf-Kiss Miklós. 143–158. Budapest: Kijárat Kiadó.



Lábadi Dávid

IRODALMI MŰVEK A VIDEOJÁTÉKOKBAN

*Lehetnek-e irodalmilag értékelhetőek
a videojátékok?*

Bevezető

A dolgozat célja rámutatni arra, hogy a videojátékok irodalmilag értékelhető médiumok, alkalmazható rájuk a narratológia eszköztára. Hipotézisem alátámasztására felvázolom a videojátékok és a filmek hasonlóságait és eltéréseit, majd a szakirodalom alapján felállítom a narratíva és a játékmenet kapcsolatát, amit a *Legacy of Kain* című videojáték-sorozatra vetítek rá, mely a „konzervatívabb”, irodalmilag könnyebben elemezhető játékok közé tartozik.

Párhuzamok a filmmel

A videojáték a filmhez hasonló fejlődési utat járt be, ám sokkal rövidebb idő alatt. Ennek oka két tendenciában keresendő. Egyrészt a film által kitaposott ösvényen járva a játékok fejlődési útvonala mondhatni adott volt, másrészt a számítástechnika rohamos fejlődése¹ magával húzza a szoftverfejlesztés, ezen belül pedig a videojáték-fejlesztés ágazatát is.

A film és a videojáték között négy fő kapcsolódási pont figyelhető meg:

1. Látvány, képi világ – a filmek hamar alkalmazni kezdték a trükköket, mint például a stop-motiónt. A filmkészítők ugyancsak hamar felismerték a kamera mint megfigyelő objektum perspektívájának fontosságát – a néző ugyanis csak azt látja, amit a kamera mutat, ezért fontos, hogy mit, hogyan, milyen szög-

ből és milyen távolság-ból veszünk fel. A kamera mélységi és színélességi beállításai különleges látványt kölcsönöznek a filmnek. Nem feledkezhetünk meg a vágásról, amivel feszültséget teremthetünk. A digitális trükköknek köszönhetően a filmkészítők elrugaszkodhatnak a valóságtól, mégis hitelesnek tűnő képeket alkothatnak meg. A videojátékok sokáig alulmaradtak a filmekhez képest a látvány terén. Bár az első 3D-s játékok már lehetővé tették a perspektívával való manipulációt, a textúrák és a modellek kezdetlegesesek voltak. A mai játékok látványvilága jogos vetélytársa a filmeknek, ráadásul megvan az az előnyük, hogy amíg a filmeknél elüthet egymástól a valódi felvétel a CGI-től, addig a játékban erre nem kerülhet sor, mivel az egész virtuális tér digitális.

2. Hang – a némafilmek gépzongorájától John Williams² szimfonikus zenéjéig vezető út több érdekes kísérletnek adott teret (pl. a teremint hangszer használata a sci-fi filmekben). A videojátékok dallamvilága – a látvánnyal együtt – rohamosan fejlődött, a jobb minőségű hangszintetizálás eredményeként ma már nagyzenekari aláfestőzenével találkozhatunk (pl. Jeremy Soule munkássága³). Ezen a ponton külön ki kell emelni a szinkronszínészi munkát. Amíg a filmeknél adott, hogy az egyes színészek saját hangjukon beszélnek, addig egy digitális karakter esetében ilyesmi nincs lehetőség, márpedig egy olyan médiumban, ahol párbeszéd, narráció és interperszonális interakció zajlik, elengedhetetlen valamilyen módon a kommunikáció megvalósítása.

A korai szerepjátékok ezt feliratokkal oldották meg, ami a mai napig megfigyelhető, bár mostanra már hang is társul hozzájuk. A *Legacy of Kain* kimagasló eredménye a magas fokú szinkronszínészi teljesítmény (külön érdekesség, hogy a főbb karakterek szinkronhangjait nem változtatták meg a sorozat folyamán).

- 3. Történet** – bár az első filmeknek nem volt történetük, a film mára jobbra elképzelhetetlen anélkül. A vizuális technikáknak hála egy már ismert történet is új fénytörésbe kerülhet a filmvásznon. A videojáték ebből a szempontból tér el leginkább a filmtől, ugyanis nincs szüksége történetre, motivációs magra, de még keretre sem (lásd *Pasziánsz, Akna-kereső*). A mai játékok nagy részének azonban van történetük, még ha csak a játékmechanika legitimálására szolgál is. Például, a *Left 4 Dead* c. játék nem rendelkezik tényleges történettel: egy zombiapokalipszis négy túlélője próbál eljutni A pontból B pontba – ez csupán cselekmény. Ellenpéldaként jelentkeznek a *Star Wars: Knights of The Old Republic* játékok, melyek a klasszikus *Star Wars*-univerzummal azonos helyen, ám eltérő időben játszódnak, így már eleve egy kiterjedt kontextushálóban indul a cselekmény, amelyre ráépülnek a moralitás, a jó és rossz kérdésköre, valamint a játékos döntései. A két példa közül az előbbi egy csapat alapú, belső nézetes lövöldözős játék, kifejezetten többjátékos módra tervezve, míg a második egy kifejezetten egyjátékos szerepjáték klasszikus, táblás szerepjáték-elemekkel, befolyásrendszerrel és kiterjedt, a játékosra reagáló univerzummal.

Megállapíthatjuk, hogy minél

összetettebb, sokrétűbb játékmechanikával bír egy-egy játék, annál összetettebbnek és kidolgozottabbnak kell lennie a történetnek is.

- 4. Közösségi élmény** – a film, egész pontosan a mozi ugyanúgy közösségi tevékenység, mint a színház, de ez még az otthoni filmnézésre is igaz, főleg ma, amikor a különböző élmények egymással történő megosztása nagy divatját éli a közösségi médiában. A videojátékok sokáig nem tudták ezt a fajta élményt nyújtani. Mára azonban megváltozott a helyzet: szociológiai és pszichológiai tanulmányok születnek az MMORPG-k⁴ közösségi életéről, interperszonális interakcióiról stb. Az internetnek hála bármikor megoszthatjuk mással a játékélményt, vagy játszhatunk egymással.

Van azonban valami, ami élesen elhatárolja a filmet a játéktól: az interakció. Egy film nem lehet interaktív, mivel az magába foglalja azt, hogy a néző maga is része a filmnek, amiből az következhetne, hogy befolyással bír a cselekményre (még ha ez csak látszólagos is). A játékoknál az interaktivitás–narratíva kapcsolat körül kialakult parázs vitát a következő fejezetben tárgyalom az elméleti áttekintéssel együtt.

A videojátékok mint narratív médiumok?

Az előző fejezetben említett vitában a kutatók igyekeznek eldönteni, hogy a videojátékokat narratív médiumoknak tekintsék, vagy egy egészen más jelenségnek, amivel egy még nem létező, azonban kialakulófélben lévő diszciplína, a nem narratológiai alapokon nyugvó ludológia foglalkozik: Egy minapi akadémiai Games Studies konferencián majdnem vérfür-

dő tört ki az önjelölt ludológusok, akik a fókusz szerették volna a játékmenet mechanikáira terelni, és a narratológusok közt, akik viszont a játékokat más narratív médiumokkal együtt szerették volna vizsgálni (Jenkins 2004).

A téma legtekintélyesebb kutatói sem értenek egyet. Gonzalo Frasca, játéktervező és teoretikus a ludológiai megközelítést tartja fontosabbnak, véleménye szerint a videojátékokat mint játékokat kell vizsgálni. Espen Aarseth elméletei nyomán, valamint Lalande és Calloise terminusait használva dolgozta ki a ludus és a paidea terminusait:

1. A paidea egy haszonnal nem járó fizikai vagy mentális tevékenység, aminek nincsenek hasznos céljai, és nem is határoz meg semmilyen célt, egyetlen értelme a játék által megélt élvezet, maga a játék öröme.
2. A ludus a paidea egyik különleges fajtája, amely egy szabályrendszer által meghatározott aktivitást foglal magába, egyértelműen megkülönbözteti a győztest a vesztestől, a nyereséget a veszteségtől (Frasca 1999).

Henry Jenkins, a kommunikáció, az újságírás és a filmművészet professzora nem látja ilyen egyszerűnek a problémát: „Nem minden játék mesél el egy történetet. A játékok absztraktak is lehetnek, kifejezőek és kísérleti formák, közelebb a zenéhez és a modern tánchoz, mint a filmhez” (Jenkins 2004). Meglátása szerint ez azt eredményezheti, hogy a játékos saját maga ad történetet a játék cselekményének, saját maga alkotja meg a játék fontosságát, így egy sokkal mélyebb élmény jön létre (a történet mögé gondolása annak köszönhető, hogy igyekszünk mindennek értelmet adni; aminek nincs története, azzal nem tudjuk ezt megcsinálni, így hát kitalálunk neki egyet). Emellett nem veti el a történetmesélő játék fogalmát sem: „Ha bizonyos játékok el is mesélnek egy

történetet, valószínűtlen, hogy úgy tennék azt, mint ahogy más médiumok” (Jenkins 2004).

Más teoretikusok, köztük Jesper Juul játéktervező és teoretikus, nem zárják ki a videojátékok és a narratíva közös értelmezését, azonban másfajta, eddig nem használt szempontokat javasolnak. Juul szerint az alapvető probléma az, hogy a „narratíva sosem látható függetlenként... csak egy médiumon keresztül érzékelhetjük, mint amilyen az orális reprezentációk, a könyvek vagy a filmek” (Juul 2001).

Bármelyik nézetet is vizsgáljuk (a ludológusok vagy narratológusok nézetét), ugyanazt a felvetést találjuk meg szinte mindenkinél: az olyan kifejezéseket mint a narratíva, a perspektíva, a karakter stb. aszerint határozzák meg, ahogy azok más médiumokban, és nem specifikusan a videojátékok digitális terében fordulnak elő, és ez hiba. A videojátékok történetmesélési eszköztára túlmutat a filmen és a könyvön, ahogy Ted Friedman, kommunikációelmélet tanára mondja: „Ami avantgárd lenne a filmben vagy a könyvben – szakítás az ismerős formákkal és reprezentációkkal, új megszólítások kidolgozása – a videojátékok világának standard működési rendszere” (Friedman 2006).

Ahogy fentebb láthattuk, narratíva és játék összekapcsolódhatnak ugyan, de ahogy a narratíva médiumfüggetlen entitás (ezen azt kell érteni, hogy a narratíva attól függetlenül, hogy milyen médiumon keresztül jut el a befogadóhoz, felismerhető marad), úgy a játék is létezhet narratíva nélkül (remek példák erre azok a játékok, melyek a tiszta játékelmélyre vagy a közösségi kapcsolatokra építenek).

Azonban a vizsgált sorozat esetében, ami egy történetközpontú egyjátékos akció-kalandjáték, nem tekinthetjük ezt a kettőt, a narratívát és a játék-

mechanikát különálló egységnek.

Ahhoz, hogy a kettő összekapcsolódhasson, olyan elemekre van szükség, melyek egyrészt a történet és a narratíva, másrészt a játékmenet részét képezik. Dolgozatomban a játékokat narratív médiumként kezelem (a tiszta, narratíva nélküli vizsgálat is lehetséges egy másik dolgozatban).

Történet és játékmenet

A *Legacy of Kain* öt részből álló videojáték-sorozat, melynek végigjátszása lényegesen több időt vesz igénybe, mint öt könyv elolvasása. Az egyes részek játékideje változó, az első rész teljes felfedezéséhez (minden titkos hely, minden felszedhető tárgy megtalálása) akár több tíz órányi játék szükséges, azonban a későbbi részek játékideje is megközelítőleg 10–12 óra. A folyamatosan jelen lévő fő karakterek Kain, az arrogáns és önző antihős, Raziel, az egyetlen, aki rendelkezik szabad akarattal, Moebius, az Idő Oszlopának Őrzője, azaz az Időmanipulátor, továbbá a téren és időn kívül létező Ősi Isten, Ariel, az Egyensúly Őrzője, a dekadens és melankolikus Vorador és az utolsó ősi vámpír, Janos Audron. Mindezek mellett, bár nem karakterek, megemlítenéd az egész sorozat központi elemeinek számító Oszlopok, melyek közül mindegyik egy-egy princípiumot képvisel.

Az első rész a *Blood Omen* (BO1) címet viseli. Perspektívája felső-oldalsó nézet, az izometrikushoz képest 45°-ban elforgatva. A játékos karakterekkel való interakciója általában kimerül a harcban, azonban olyan mechanikák is jelen vannak, mint az álcázás (paraszt, illetve nemesi álca). Lehetőségünk van különböző formák felvételére (denevér a nagy távolságok közti utazáshoz, farkas a magaslatokra való felugráshoz), számos kegyetlen varázslat áll rendelkezésünkre. A változatos

megközelítési lehetőségek, melyekkel a helyzeteket kezelhetjük, rokoníthatóak a szerepjátékokra jellemző több választási lehetőség rendszerével.

A játék pár óra játékmenet után eléri, hogy ne érezzünk semmilyen rokonszenvet az emberek mint faj iránt (a játékos és Kain maga is elidegenedik az emberektől, mivel kívül kerülve a faj keretein, jobb rálátást nyerve látja, hogy semmivel sem jobbak a vámpíroknál: ugyanolyan vérszomjas szörnyek, akik a természetfeletti erők hiányát fanatizmussal pótolják).

Kain narrálja végig a játékot (valójában igazi párbeszédbe csak átvezetők alatt bonyolódik). Ezekben a narrációkban számos utalás található a sorozat későbbi játékainak történetére, cselekményére.

Mivel a játékoskarakter előre meghatározott, így az azonosulás csak érzelmi szinten történhet meg. Az NPC-k⁵ végig Kaint szólítják meg, aki viszont csak ritka esetekben reagál a játékon belül. Az NPC-kkel való interakció általában kimerül a harcban, azonban egyes karakterek – a megfelelő módon megközelítve – kommunikálhatnak a karakterünkkel, így egy egyirányú karakterinterakció jön létre.

A *Soul Reaver* (SR1), mely a második rész, már 3D-ben készült (TPS nézet,⁶ ám harcok alkalmával a nézőpont eltávolodik, és kikerül Raziel háta mögül, így jobb rálátást biztosít az eseményekre), a játékmenet – a korszakra jellemzően – az ügyességi és platformfeladatok rendszerével bővült. A játékosnak gyakran kell tárgyakat manipulálnia, hogy elérhessen bizonyos kapcsolókat, kiszögeléseket. Gyakran az egyes tárgyak eléréséhez még rendelkezünk kell a megfelelő képességekkel, például az egyes életerő-növelő tárgyakat csak a falmászás, az úszás vagy az energialasszó képességének megszerzése után tudunk elérni. A játék története egyáltalán nem tér ki ezek-

re, még ha az Ősi Isten meg is jegyzi Raziel számára e tárgyak létezését és a képességek hasznosságát. Ezek az elemek teljes mértékben a játékmechanika részét képezik, és a narratíva kizárólagos vizsgálata következtében elvesznének.

Külön érdekesség az a tény, hogy nem halhatunk meg a játék folyamán. Ha a fizikai síkban elfogy az életerőnk, egyszerűen átcsúszunk a spektrális síkba, életerőnk pedig lassan gyarapodik (a fizikai síkon tapasztalt jelenség ellentéte). Ha itt is elfogyna az életerőnk, lelkünk visszakerül a kezdőcsarnokba az Ősi Istenhez, ahol erőt gyűjthetünk, majd visszatérhetünk. Raziel testvérei és Kain is reflektálnak erre, ha a harc során elbuknánk.

Ettől függetlenül a játék maga nem könnyű, az ellenségek megöléséhez nem elegendő csak megsebezni őket: fel kell nyársalni, tűzbe vagy vízbe dobni őket (a kegyetlenség és a brutalitás az első részből itt is jelen van). A harc ebben a részben háttérbe szorul, nagyobb hangsúlyt kapnak a már említett platformerek (míg az első részben bizonyos ajtók kinyitásához meg kellett ölni minden, a teremben levő ellenséget, itt ilyesmiről szó sincs). A platformerekhez használandó képességeket, melyek egyébként a világ szabadon való bejárását is lehetővé teszik, a játék folyamán nyerjük el, azonban ha egyszer megszereztük őket, szabadon bejárhatjuk az egyben lemodellezett Nosgothot, tehát nyugodtan beszélhetünk nyílt világú játékról a sorozat e része kapcsán.

A narratíva és a játékmenet lényeges közös pontja az első részből átvett elidegenítés, mely itt már Raziel és a vámpírok megváltozása révén érezhető. A másik közös pont a Soul Reaver, mely ugyancsak szerepelt az első részben, csak itt már fontosabb szerepet kap. Gyakorlatilag előre mutató utalásként van jelen.

A *Soul Reaver 2* (SR2) már nem nyílt világú, mint az előző rész, csak Nosgoth egy meg-

határozott részében játszódik.

Azonban az ismétlődést a három idősíkban történő cselekménnyel és természetesen az előző részben megismert síkváltással orvosolja. A játékmenet változását a történet maga is igazolja. Amikor Raziel a Lidércpengét felhasználva állítja helyre a fizikai pengét, a kettejük viszonya megváltozik: az eddigi szimbiotikus viszonyt egy sokkal feszültebb, parazita-gazdatest szituáció váltja fel.

Az előző két résztől eltérően a *Blood Omen 2* (BO2) kameranézete rögzített. A harcrendszer egyszerű, a feladványok pedig az előző részhez képest lényegesen egyszerűbbek. Azonban ennek a résznek két jellemző játékmenetbeli vonása van, a linearitás és az indokolatlan erőszak.

A linearitás mint történetvezetési stratégia egyszerű és kényelmes, azonban a játékmenet tekintetében nem a legjobb, ugyanis, unalmassá teheti a játékot. A linearitás a világ zártságából adódik: csakis a kijelölt útvonalon haladva juthatunk előre, aminek köszönhetően feltűnővé válnak olyan hiányosságok, amelyek az előző részekben is jelen voltak, azonban az ottani nyitott világnak hála nem voltak olyan mértékben szembetűnők, mint itt, például a nem létező karakterinterakció.

Az utolsó, *Defiance* (Def.) címet viselő rész a hack'n'slash játékokra épít. A kameranézet nem TPS, hanem állandóan változó, de rögzített (az előrehaladásunkkal együtt változik). A harcrendszer két támadásból áll, azonban a harcok során gyűjtött tapasztalati pontból újabb kombinációk válnak elérhetővé. Ezek a kombinációk különböznek karakterenként, azonban lényegük ugyanaz marad. A logikai feladványok egyszerűek, nagyobb hangsúly tevődik az ügyességre, a reflexekre és a különböző Reaverek használatára, cseréjére. A játéktér kétszere-

sen fordul elő: egyrészt Kainnel járunk be egy teret a múltban, másrészt ugyanezt a teret Raziellel a jövőben. Linearitás tekintetében a játékmenet azzal kompenzál, hogy a továbbhaladáshoz le kell térnünk a fő útvonalról, el kell érnünk egy ereklýt vagy kohót, és csak ez után haladhatunk tovább. Mivel két különböző személyiséget is irányítunk a játék folyamán, magától értődik, hogy harcmódunk, harc közben mozgásunk is különbözik.

Tér és idő

Tér

Az első rész látszólag nyílt világú játék: a játékos szabadon, a küldetésektől függetlenül bejárhatja, felfedezheti. Azonban a játék világa nem nyílt, mivel zónákra van osztva, melyek között töltőképernyővel lehet átjárni. A zónák mint terek egymástól való elhatároltságát erősíti az, hogy minden alkalommal, amikor átlépünk egy másik zónába, az előzőleg megtisztított zóna összes ellenséges és semleges NPC-je újjáéled. Ugyanakkor a kapcsolók, ajtók, zárok, amelyeket kinyitottunk vagy aktiváltunk, úgy maradnak, nem állnak vissza eredeti helyzetükbe. Ezzel a játékos karakterének tettei részben befolyással bírnak a világra, másrészt viszont tetteink nem hagynak nyomot. Ennek oka kereshető egyrészt a játék koncepciójában, amely a Sorshoz láncolt létezést igyekszik hangsúlyozni (tehetünk bármit, nem változtat semmin sem), illetve magában a játék mechanikájában is: Kainnek vámpírként vérre van szüksége, melyet csak harc árán szerezhet meg. Mivel Nosgoth világa véges, előbb vagy utóbb elfogynának az emberek, és ő maga is meghalna.

A teleportálás, illetve a térben való gyors mozgás már itt is jelen van (bizonyos kapcsolókra ráállva juthatunk csak egyes

termekbe). Ezek a kapcsolók inkább csak a játékmenethez kötődnek, a varázslás útján történő teleportáció viszont már inkább a történethez (pl. Malek).

A második részben a világ nyitottsága már sokkal inkább hasonlít egy mai nyílt világú RPG-hez.⁷ 1998-ban a játék elemzői⁸ azt dicsérték, hogy Nosgothot egyben, zónákra bontás nélkül modellezték le. Azonban, amíg az első részben Kain szabadon bejárhatta a világot, addig Raziellel nem ilyen szerencsés: a világ felfedezése képességekhez van kötve, amit megölt testvérei lelkének elszívásával szerez meg; a világ nyitott, ám a játékos keze mégis meg van kötve.

Ebben a részben jelentkezik először a spektrális sík, ami felfogható a tér tükrözésének is: minden, ami a fizikai síkban létezik, az itt is megvan, de amíg előbbiben anyaga, súlya és ellenállása van, addig a spektrális síkban a dolgok csak saját maguk árnyképei, a játékos nem manipulálhatja őket. Ez egyszerre képezi a történet és a játékmenet részét is: egyes, a történet szempontjából fontos helyek, csak a spektrális síkban érhetők el.

Bár nem ebben a részben jelentkezik először az ún. *warpok*,⁹ de itt kapunk rájuk téma-manipulálási magyarázatot. Raziellel bizonyos kapukat használva juthat el a már meglátogatott helyekre, ez egyfajta *fast travel* (gyors utazás) megoldás. Erre azért van szükség, mert minden újratöltésnél a játék kezdőhelyszínéről indulunk. Ezek a kapuk azonnali utazást tesznek lehetővé a tér meghajlításával. Mivel nincs késleltetés, Raziellel szimultán lép be és ki a kapun, így egyszerre két helyen is jelen van.¹⁰

A világ korlátozottsága jelentkezik a harmadik részben is, azonban itt már nem Raziellel képességei szabnak gátat a továbbhaladásnak, hanem a Lidércpenge különböző, elemi képességei (sötétség, fény, levegő, tűz). A világot itt is egészben modellezték le, azonban itt –

az időnek hála – megháromszorozták a teret: ugyanazt a vidéket járhatjuk be három különböző korban. Ennél a résznél nem beszélhetünk nyílt világról. A terepviszonyok koronkénti változása az, ami a változatos környezetet szavatolja: ami a jelenben rom, az a múltban még ép volt. Ebben a részben nagyobb hangsúlyt kap az időben való mozgás, mint a térbeli.

Itt is jelen van Raziél egyedi természetéből (*wraith*, magyarul lidérc, kísértet, azonban a játékon belül sem tisztázzák pontosan, hogy valójában micsoda) fakadó térkettőzés a spektrális síkkal, így végső soron hat teret kapunk (bár itt a különbségek nem olyan szembeütőek, mint a második részben).

A tér történetmesélői szerepe ebben a részben a leghangsúlyosabb: számos szimbólum vetíti előre a játék végét, leggyakrabban az uroborosz, ami egyrészt mérőföldként is szolgál (halálunk esetén ilyen oszlopoknál térünk magunkhoz), másrészt díszítőelemként is. A játék utolsó színhelyéül szolgáló kápolna padlóján is megfigyelhetjük a farkába harapó kígyó jelképét (Moebius botján is egy kígyó van, mely a botra rátekeredve próbálja elnyelni a bot végén levő lila gömböt).

A negyedik, sok rajongó (és néhány kritikus¹¹) által spin-offnak¹² tartott rész térkezelése elüt a többitől. A játékmenet lineáris, bár a környezet változatos, a város más-más pontjait járjuk be. Nem beszélhetünk visszatérő terekről sem, minden területet csak egyszer érintünk a játék folyamán. Az előző részhez képest sokkal szakaszoltabb, konkrét fejezetekre tagolt. Nincsenek nyitott terek, és a pályákon való mozgás is korlátozott.

Az ötödik, utolsó részre az eddigi részekből összegyűrt térkezelési megoldás jellemző. A játék jól behatárolt fejezetekre tagolt. Egy-egy fejezetben a két főszereplőt, Kaint és Razielt felváltva irányítjuk, gyakran ugyanazon a helyen, ám 500 év eltéréssel. Raziél továbbra

is képes a síkok közötti átjárásra, igaz, itt némiképp máshogy. A behatároltság ellenére sem érződik a linearitás oly mértékben, mint a negyedik részben, lévén nem egyértelmű A–B útvonalat követünk az egyes pályákon, gyakran a pálya kezdőhelyszínére kell visszatérnünk, miután az adott feladatot elvégeztük.

Idő

Az idő, annak befolyásolása vagy maga az időutazás az első részben (BO1) még nem kap akkora szerepet, mint a későbbi részekben, a történet szempontjából mégis fontos mozzanat e rész egyetlen időutazása: Kain a Nemezis elleni csatából menekül egy időmanipuláló szerkezettel a múltba, ahol Igazságos Williammel konfrontálódik, megöli a fiatal királyt, elindítva ezzel a népiirtást a vámpírok ellen. Fontos megjegyezni, hogy ezt az időutazást nem Kain, hanem Moebius tervezte meg (szemben a SR1 végén levő időutazással – Kainnek ekkor még nincs birtokában az ehhez szükséges tudás). Mint a rész fő bábjátékosa, ő hívta fel Kain figyelmét a Nemezisre, ő intézte úgy, hogy Kain rábukkanjon az első szerkezetre (amit előzőleg Moebius úgy állított be, hogy a megfelelő időbe küldje vissza Kaint), de ő gondoskodott arról is, hogy Kain és William is ugyanazzal a karddal, a Soul Reaverrel legyen felvértezve.

A második rész (SR1) az időutazást csak a végén érinti. Raziél, az Időmanipuláló Szerkezet felé tartva hat látomást lát, ebből hármat a múltból, hármat pedig a jövőből. E jelenetek összefoglalják Razielt, nem tudja mire vélni a látottakat (varázslat, illúzió, jövődőlés). Az Ősi Isten árulja el neki, hogy egyik sem, ezek mind betekintések az időfolyamba. A látott jelenetek gyakorlatilag együtt történnek a játék cselekményével,

csupáncsak *máskor*. A sorozat idő-konceptiója szerint az idő állandó, egy-egy esemény *mindig* megtörténik (úgy időfilozófiai, mint fatalista értelemben).

A harmadik részben (SR2) az időutazás központi szerepbe kerül, már a történet szempontjából is. Raziel számára ezúttal nem térben elérhetetlen egy-egy cél, hanem időben (pl. Janos Audron). A világ megjelenése koronként változó, ám legmeghatározóbb vonása az Oszlopok: a játék elején még épek és fehérek, Raziel szemtanúja lesz a történelmi pillanatnak, az Oszlopok romlásának, a közeljövőbe kerülve látja az Oszlopok maradványait, a múltban pedig újra megpillantja a még ép és hófehér építményeket.

A játék kilencedik fejezetében bekövetkező kronotopikus pillanat elmarad: Raziel legyőzi a Sors és a történelem húzását, nem öli meg Kaint, akinek ott és akkor kellett volna meghalnia, ezzel máris elindította a történelem (ezzel pedig az Időfolyam) átrendezését. A karakterek ebben a részben már nem passzív kiszolgáltottjai az időnek, hanem megpróbálják befolyásolni azt. Azonban, ahogy Kain rávilágít, ők kevesek ehhez, szükségük van egy nagy erejű, egyedi tárgyra, a Soul Reaverre, amelyből ha két példány találkozik (a fizikai penge és a Raziel karjában élő lidércpenge), olyan paradoxon áll elő, amely képes megbontani az időt, és formálhatóvá teszi a történelmet. Az idő mint felfoghatatlan hatalom alapjaiban rázkódik meg a két főszereplő tetteitől, immár Raziel és Kain képes befolyással lenni rá.

A rész legérdekesebb idővel kapcsolatos része Raziel „köre”: Raziel bosszúhadjárat során megöli saját magát, ezzel holttestet szolgáltat a fiatal Kain számára, aki vámpírként feltámasztja majd, 1000 évvel később pedig kivégzi, hogy lidércként újjászülessen, visszautazzon a múltba, és megölhesse saját magát. Ez a több ezer évet

felölelő időhurok igazán tragikussá attól válik, hogy Raziel saját maga indítja el a kört.

A negyedik rész szinte teljes mértékben hanyagolja az időutazás kérdését, de az időt nem. A bevezető animáció és a játék tényleges ideje közt 200 év telt el (400 évvel járunk a BO1 után). Kaint kómája kiszakította az időből, így amikor magához tér, már a jövőben találja magát. Az időből kiszakítottság következtében nem ismeri ki magát, nem tudja felmérni a helyzetet, kénytelen másokra támaszkodni.

Az ötödik rész nagyban épít az időre, bár konkrét időutazás csak egyszer fordul elő benne (Raziel jövőbe kerülése inkább a BO2-éhez hasonló, ám itt nem a kóma, hanem a spektrális és a fizikai sík közötti időeltérés miatt csúszik előre 500 évet).¹³ Ebben a részben az idő kissé háttérbe szorul, helyette Raziel kettős szerepe, a Sors és a Szabad Akarat kerül előtérbe. Azonban ez a rész sem mellőzi az időt. A cselekmény eleve két szálon fut, melyek részben párhuzamosak, részben egymástól teljesen távol állnak (időben és helyben is). A két szál Avernus katedrálisában találkozik, ahol a két főszereplő kétszer is megküzd egymással. A két idő és tér, amely eddig külön szálon futott, most találkozik a részen belül először, azonban újra elválnak (Raziel kitepi Kain szívét, és távozik), legközelebb már a vámpírfellegvárban találkoznak, amikor Raziel feláldozza magát.

Ki beszél? – Narráció

A sorozat játékaiból hiányzik a NPC-kkel történő interakció. Még az első és második részben beszélhetünk párbeszédekről, ám ezek is kimerülnek abban, hogy Ariel vagy az Ősi Isten ismertetik Kainnel vagy Raziellel, hogy hova menjenek, kit öljenek meg. Ez nemcsak a sorozat sajátja, az akció kalandjátékoknál (főleg a hack 'n' slash elemekkel rendelkezőknél) általános jelenség.

A történetet általában a főszereplő karakter narrálja valós időben, ez igaz az egész sorozatra, ám kisebb-nagyobb eltérések is megfigyelhetők. Az első részben Kain az, aki mindent narrál: fegyvereket, képességeket, eszközöket, tárgyakat, és természetesen kommentálja a cselekményt is, valamint belső monológjaiból fontos információkhoz jutunk mind a külvilágról, mind az ő véleményéről, gondolatairól.

A második részben a narráció megoszlik Razielt és az Ősi Isten között. Amíg a játékmenet elemeit általában az Ősi Isten ismerteti Raziellel (pl. az anyagi portálok), addig a történet és a rá való reflektálás Razielt tisztje. Azonban az Ősi Isten gyakran közbeszól, felvilágosítja Razielt arról, ami a Tóba dobása utáni 500 évben történt. A kettős narráció, illetve a párbeszédes narráció később is feltűnik, ám nem ilyen általánosan. Ebben a részben a történetmesélés már teljes egészében az átvezetőkre hárul, a játékmenet mentes az ilyen elemektől.

A harmadik részben az előző részhez képest az változik, hogy az Ősi Isten már nem vesz részt a narrációban. Razielt egyedül beszél, ez betudható a vonatkozó térkonceptciónak. Később feltűnik ugyan az Ősi Isten is, ám csak mint NPC, akivel Razielt beszél, nem mint narrátor. A második rész átvezetői itt is fontos szerepet játszanak, ezekben bontakozik ki a történet, de még a cselekmény is. Az előző részekhez képest itt már jól kidolgozott mimikáról beszélhetünk (a mai játékokéhoz képest elnagyoltnak tűnhet, azonban az érzelmek így is tökéletesen leolvashatók az arcokról), így a történetmesélés sokkal filmszerűbb, a párbeszédek reflektálnak is a karakterek mimikájára.

A negyedik részben Kain már keveset narrál, nem kommentálja a világot vagy a cselekményt, csak átvezetőkben, de akkor is inkább párbeszédek formájában bontakozik ki a cselekmény, főleg Kain és Umah között. Az első részhez hasonlóan itt is találkozunk semleges

NPC-kkel, akik egymás közt beszélgetnek, így a történet bizonyos elemeire új fényt vetnek.

Az ötödik részben a narráció újra előtérbe kerül. A fő narrációforrások általában az ősi vámpírok által készített freskók kétértelmű próféciai. Mindkét narrátori szerepre az alulinformáltság jellemző. Kain nem bocsátkozik mélyebb spekulációkba, igyekszik minél több információt gyűjteni, ennek oka a tapasztaltsága. Razielt ellenben a képek hatására végletes következtetéseket von le, túlgondolja az egyes képek jelentését, ennek oka viszont épp a Kainnál tapasztalható ellentéte – a tapasztalatlanság, a forrófejűség és a manipulálhatóság.

A sorozat történetének irodalmi jellemzői, vonatkozásai

A sorozat nyelvezete ritkán használt, olykor archaikus angol, a kortárs recepció a gótikus-ságot emelte ki, mint lényeges vonást, mely főleg az Oszlopokban jelentkezik: magas, égbeszökő, kecses épületek. Ha azonban a gótikus (gothic) sötét fantasy jelentését értjük rajta, szintén helyénvaló jelző: brutális játékmenetéhez hozzá hasonló történet párosul.

Központi elem az út megtétele: Kain és Razielt saját útjukat járják be, melyen érthetjük az életutat, vagy a sors által kiszabott utat is.

A sorozat fatalizmusa, mely szerint minden elrendeltetett, így helyénvaló, illetve az ősi vámpírok és a hyldenek ábrázolása (angyali és démoni), Kain messianisztikus személye mind eredeztethető a zsidó-keresztény hitvilágból (akár az Ősi Istent is eredeztethetjük innen, mint metafizikai deitást, aki mindig és mindenhol egyszerre van jelen).

A testvérgyilkosság mint toposz és a kör mint szimbólum szerves részét képezik a történetnek: a Kilencek

Körét felfoghatjuk egyfajta testvériségnek, olyannak, mint Kain tábornokainak körét, vagy a Sarafan paplovagokét. Minden esetben a kör egyik tagja meggyilkolja a többi, általában egy elképzelt kör formájában (a harmadik esetben ez félig igaz, mert Raziél öli meg őket, aki viszont már nem azonos akkori önmagával). A kör továbbá fontos még a sors jelképeként (az uroborosz többszöri megjelenése a harmadik részben).

A tudás birtoklásának kiegyenlítődése a hatalommal, illetve a titkos, rejtett, sőt tiltott tudások feltárása és megszerzése a gnoszticizmusból eredeztethető.

Az egyén és az ember mint faj jelentéktelenségének és az ősi, ismeretlen, ugyanakkor elborzasztó lények képzete (pl. Ősi Isten) eredeztethető H. P. Lovecraft műveiből (pl. Chtulhu hívása). Ezt alátámasztja az a tény, hogy az ötödik részben több rejtett feliratot az általa kidolgozott ábécé betűivel írtak.

A játék karaktereinek gyakran beszélő nevük van. Kain neve a bibliai Káin angol megfelelője (egyetlen eltérés, hogy nem Cainnek írják), és az irigység, féltékenységi archetípusaként ismert, de kapcsolható a testvérgyilkosság toposzához is, ezzel pedig összefüggésbe hozható a testvériségként megjelenő Kör. Raziél neve szintén bibliai eredetű, Raziél arkangyala utal, jelentése „Isten titkai” – mint a titkos, elzárt tudások feltárója, s e név valóban illik is viselőjére. Továbbá ő az egyetlen testvérei közül, aki tudja az istenként tisztelt Kain titkát (ő is ember volt), de ide kapcsolható a tény, hogy ő az egyetlen, aki látja az Ősi Istent, tudja, hogy micsoda. Moebius neve August Ferdinand Möbius német matematikus és csillagász által feltalált Möbius-szalagot juttatja eszünkbe. A szalag lényege, hogy a két végét 180° elforgatják és úgy rögzítik egymáshoz, így egy olyan kétdimenziós testet kapunk, aminek egyetlen oldala

és egyetlen éle van. Moebius neve valószínűleg a szalag végtelenségére utal, ami kapcsolatba hozható az idővel, a benne levő csavar pedig a zavarba ejtő bonyolultsággal, ami avatott szem számára mégis elegánsan egyszerű. Mortanius neve egyértelműen a latin *morte*-ra, tehát halál szóra utal. Ariel neve eredeztethető a levegőben lebegő, anyagtalan, súlytalan, „légkönnyű” szellemi lét jelzőjének átírásából (aerial – Ariel). Raziél testvéreinek nevei közt is számos héber vagy bibliai név szerepel: Melchiah (Isten az én királyom; utalhat Kainhez fűződő feltétlen hűségére, hisz még a halála pillanatában sem árulta el, hol van), Zephon (Gábiel küldte Sátán felkutatására annak bukása után; az Elveszett Paradicsomban a Paradicsom őrzője), Rahab (héber, jelentése nagy, széles), Dumah (arabul csendet jelent, és városa halott, néma).

Következtetések

Ha a videojátékokat újfajta narratíváknak tekintjük, akkor magának a játéknak a játék voltát hagyjuk ki a vizsgálódásból; mintha úgy akarnánk egy filmet vizsgálni a forgatókönyv alapján, hogy figyelmen kívül hagyjuk a kamerát, a színészi játékot, a beállításokat stb. Lehet-e irodalmilag értékes alkotás egy videojáték?

Igen, amennyiben elfogadjuk, hogy a videojátékok, amelyek ugyan eredeztethetők más művészetekből (film és irodalom), mégis önálló művészeti ágat képeznek, akkor nem mérhetjük őket e más művészetek mércéivel, csakis önnön műfaji sajátosságaival, melyek jelenleg még nem meghatározottak (amíg egy detektív és egy posztmodern regény összehasonlítható közelségben van egymással, addig egy MMORPG és egy point-and-click¹⁴ kalandjáték nagyon messze).

Jegyzetek

1. vö. <http://www.intel.com/content/www/us/en/silicon-innovations/moores-law-technology.html> (2014. november 7.)
2. vö. <http://www.imdb.com/name/nm0002354/> (2014. november 7.)
3. vö. <http://www.imdb.com/name/nm0815819/> (2014. november 7.)
4. MMORPG: Tömegesen Többjátékos Online Szerepjáték (pl. World of Warcraft).
5. Non-Player Characters – Nem Játékos Karakterek; a PC, azaz Player Character ellentétei, melyeket a program mesterséges intelligenciája irányít.
6. Third Person Shooter – Harmadik Személyű Lövöldözős; a játékos nem az irányított karakter szemszögéből lát, hanem egy mögötte, és valamivel fölülte elhelyezkedő perspektívából; az ilyen nézettel rendelkező lövöldözős játékokból eredeztetik az elnevezést.
7. Role-Playing Game – Szerepjáték; pl. *Dungeons & Dragons*.
8. vö. <http://www.ign.com/articles/1999/08/20/legacy-of-kain-soul-reaver-5> (2014. november 7.)
9. Warp – sci-fi; a tér két pontját összekötő jelenség; pl. a Csillagkapu is ilyen.
10. vö. Portal (Valve Corporation, 2007)
11. vö. <http://www.ign.com/articles/2002/04/03/blood-omen-2> (2014. november 7.)
12. Spin-off: mellékhajtás, mellékág; egy sorozat azon része, amely vagy csak lazán, vagy egyáltalán nem kapcsolódik a sorozat kánonjához; rendszerint az egészhez képest kevésbé fontos történeti szálakat mesél el.
13. vö. 23. kérdés. <http://forums.eidosgames.com/showthread.php?s=&threadid=37412> (2014. november 7.)
14. Általában kizárólag egérrel történő irányítással rendelkező kalandjáték, ahol a történeten van a hangsúly.

Irodalom

- Frasca, Gonzalo. 1999. Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (2014. november 9.)
- Friedman, Ted. 2006. Civilization and Its Discontents. <http://game-research.com/index.php/articles/civilization-and-its-discontents-simulation-subjectivity-and-space/> (2014. november 9.)
- Jenkins, Henry. 2004. Game Design as Narrative Architecture. <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair> (2014. november 9.)
- Juul, Jesper. 2001. Games Telling Stories. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (2014. november 9.)

Források

- Blood Omen: Legacy of Kain (Crystal Dynamics, 1996)
 Legacy of Kain: Soul Reaver (Eidos Interactive, 1998)
 Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (Eidos Interactive, 2001)
 Legacy of Kain: Blood Omen 2 (Eidos Interactive, 2002)
 Legacy of Kain: Defiance (Eidos Interactive, 2003)
 Nosgothic Realm – Online angol nyelvű szövegkönyvek. <http://nosgoth.net/home.htm> (2014. november 9.)

Antalovics Péter

KÉPPÉ FORMÁLNI

A MISZTÉRIUMOT

Arthur C. Clarke 2001: Űrodüsszeia című regényének¹ és Stanley Kubrick azonos című filmjének² komparatív elemzése

Bevezető

Jelen dolgozat tárgyának nulla kilométerkövét Arthur C. Clarke *Az őrszem* (*The Sentinel*) című, 1948-as novellája adja, mely 1995-ben az azonos című antológiában³ jelent meg magyarul. A novella a *2001: Űrodüsszeia* regény- és filmváltozatának a legszűkebb értelemben vett alapötletét tartalmazza csupán („pedig e novellának annyi köze van a filmhez, mint egy szem makknak a belőle kifejlődött tölgyfához” [Clarke 1995, 117]). Az „egy szem makk” pedig a narratívában ennyi: kutatók a Holdon megtalálnak egy rejtélyes, piramis alakú, minden jel szerint értelmes lények által készített és otthagyt kőtömböt. A novella után két évtizeddel, a szerzők folyamatos együttműködése során keletkezett műpáros (regény és film) ezt a gondolatot fejleszti tovább.

Az elemzés nem öleli fel Arthur C. Clarke és Stanley Kubrick azonos című műveinek elemzését teljes egészében, csupán a könyv utolsó fejezetére és a film – ezzel párhuzamos – záró szakaszára koncentrálok; ezzel együtt természetesen vannak olyan elemek, amelyeket nem lehet a film egészétől elvonatkoztatva szemlélni (pl. a monolit szerepe). A témaszűkítés oka, hogy mind a könyvben, mind a filmben ezekben a részekben domborodnak ki az alkotók és a művek legjellegzetesebb és legújyszerűbb

vonásai, ebből kifolyólag pedig az összevetésük is különösen izgalmas következtetésekre ad lehetőséget.

Ugyan a dolgozat részekre bontva figyeli az egyes műveket és kapcsolatukat, nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy „a filmelmélet történetében nagy hagyományú normatív esztétikai szemlélet legfőbb eredménye az intermedialis viszonyokat illetően talán az, hogy a filmbeli elemek *heterogenitását*, a különböző művészetekre jellemző eszközök együttes jelenlétét hangsúlyozza [...] Az egyes jellegzetességek kombinációja valami új egységgé, sajátos minőséggé áll össze” (Pethő 2002, 28).

A dimenzióváltás

Előjáróban leszögezném, hogy a fejezet-címben jelölt dimenzió szó jelen esetben azt a tér-, idő- és pszichológiai kontextust jelöli, amelyben a főhős, David Bowman – és ezáltal a néző is – van, és amely fokozatosan átalakul körülötte-benne.

A szöveg és a film közötti eltérések a szakasz elején a legmarkánsabbak, és a két mű tematikájában, stílusában és eszközeiben is fokozatosan simul egybe. A választott szöveg elején Clarke még a hagyományos elbeszélői stílust alkalmazza, bár a leírtak kétségkívül túlhaladnak annak (még a sciencefiction paradigmáján belül is) szokásos témavilágán. A szöveg az űrutazó útját precízen adja vissza, viszonylag pontos leírásokat ad arról, merre jár, mit lát: „Csak a csillagok mozogtak, kezdetben olyan lassan, hogy időbe telt, míg észrevette, hogy az akna széle felé tartanak. De kis idő múltán nyilvánvalóvá lett, hogy a csillagmező tágul, s látszólag képzelhetetlen sebességgel rohan feléje. E táguló mozgás nem volt lineáris, a központban levő csillagok mintha alig moccantak volna, a szélén

levők mozgása viszont mind sebésebbé vált, végül, mielőtt kiléptek volna az akna mezejéből, már csak fénycsíknak látszottak.” Később pedig így folytatja: „s hirtelen belévellant az ösztönös, bár lehet, hogy téves felismerés: már tudta, mi ez; valami kozmikus váltóberendezés, amely a tér és idő elképzelhetetlen dimenziói közt megszabja csillag és csillag közt az utat. A Galaktika Központi Pályaudvarán utazott át.” A főhős utazik, és paradox módon nem érti pontosan, min keresztül, viszont le tudja írni, amit lát: „Bowman újra a tűzoszlopot vette szemügyre, amely a sűrű kis csillag alatt végigvonult a horizonton.”

A szöveggel ellentétben a film más módon továbbítja e tartalmat. Kubrick egy víziószerű, hosszú snittekből álló jelenetsorral ábrázolja azt, végletekig feszítve a filmnyelv kereteit. Amit az írás tényként, szűkebb értelemben adatként közöl, az olvasó elméjére bízva annak elképzelését, azt a film sajátos, egyetlen érvényes módon, látvány- és hanghatásokkal, valamint a szerkesztés eszközével oldja meg. Ezeket az aspektusokat, valamint relációjukat a szöveggel a továbbiakban szeretném részletesebben kifejteni. Amit a két művészi forma közös tulajdonságaként határozhatunk meg, hogy az alkotók kezében mindkettő alkalmassá vált arra a rendkívüli megjelenítésre, amelynek során „Dave a transzcendenssel találkozik, valami nálunk/nála/az emberinél többel, amit a saját, gyarló érzékeivel kell felfognia...” (Miklya 2011).

Elbeszéléstechnika

Mint már utaltam rá, Clarke a vizsgált szövegrészben a hagyományos leíró technikát alkalmazza, azt viszont – az elképzelhetőség szempontjából – már-már a végletekig feszítve. Ugyanakkor a párhuzamos szakaszok a filmben a képiségből adódóan ugyan könnyebben befogadhatóak, maga az

ábrázolt képi világ az, amely rendkívüli mértékű formabontó jellegével válaszol a szövegre. Kubrick ábrázolásmódja itt találkozik az íróéval, s csak a médiumok alapvető sajátossága határozza meg a befogadó pozícióját: a rendező is a lehető legtökéletesebb bemutatásra törekszik, nagy, többségében hosszú, láttató jellegű vágásokkal dolgozik. „Egyszerűen a film a maga vizuális módján egyáltalán nem ír le semmit, hanem pusztán bemutat; vagy még inkább: ábrázol [depict] a szó eredeti etimológiai értelmében, azaz képi formában bemutat” (Chatman 2006).

S valóban, csak a bemutatás-ábrázolás tárgya adja a befogadás és az értelmezés határait mind a könyv, mind a film esetében. Mindkét alkotásra érvényes a megállapítás, miszerint „a narráció az esemény bemutatásának és lefolyásának hogyanjára vonatkozik, nem pedig arra, hogy mi kerül bemutatásra, vagy mi történik” (Branigan 2006). Ennek értelmében tehát kijelenthető, hogy hagyományos narrációval találkozunk, s csak e párhuzamos elbeszélések tárgyai azok, amelyek szokatlanok, rendkívül újszerűek és váratlanok. S pontosan érzékelhetők a médiumok közötti különbségek.

A felvázolt feszültség az elbeszélésmód és az elbeszélés tárgya között sokkal kevésbé markáns a fogadtatás-jelenetben, ugyanakkor itt az eszköztár különbözőségéből fakadó eltérést tapasztalhatunk a szöveg és a film között. Míg Clarke az idő szövetének felbomlását, a lineáris és szabályos időfolyam felgyorsulását csak fokozatosan tudja közölni, mintegy a szöveg önnön linearitásából fakadóan, Kubrick három, reveláció erejű, váratlan vágással mutatja be ugyanezt a folyamatot: a főhős mindhárom esetben sokkal idősebb önmagát látja a mesterséges szobában, a kamera pozíciója pedig utólagosan vált az időben előrébb lévő főhős perspektívájába. Az író eszköztárában nincsenek ilyen lehetőségek, bár a szöveg kétségkívül

jobban meg tudja magyarázni magát a jelen-séget. Kijelenthető tehát, hogy „ha ugyanannak a narratívának filmbeli és regényváltozatát alaposan szemügyre vesszük, akkor világosan láthatóvá válnak a médiumok alapvető sajátosságainak előnyei” (Chatman 2006).

Időkezelés

Bár az elemzés tárgyát képező alkotás nem kimondottan az időutazásos science fiction filmek sorába tartozik,⁴ az idő egységének felbomlása a vizsgált szakasz fontos eleme. Mivel „megfigyelhető, hogy (szinte) valamennyi időutazásos film legbiztosabb és legerősebb időpillanata az aktuális diegetikus jelenhez fűződik” (Kiss 2008, 62), felmerül az aktuális jelen problémája. Ez a kérdés pedig legerősebben a fogadtatás-jelenetben csúcsosodik ki, ahol mind a szöveg, mind a film – saját eszközeivel – a jelen idő relativizálódásáról tudósít: „Kezdetben úgy rémlett, az idő maga pereg visszafelé. De még ezt a csodát is hajlandó volt elfogadni, mielőtt a finomabb igazságra rádöbrent volna. // Mert épp az emlékei forrását szondázták; az irányított visszaemlékezés során újraélte a múltat.” Később pedig: „Egyre lustábban folyt az idő, közeledett az öntudatlanság pillanata - a pillanat, mikor az inga, ha lengésíve végpontjára ér, s mielőtt újabb ciklusa kezdődne, egy örök pillanatra mintha megdermedne.” Majd végül: „Mert emberi eredetű időmértékeit már levetkőzte...”

A rendező ugyanezt a már említett vágásokkal, valamint a főhős egy negyedik formájában, az újjászületett Csillaggyermekként való ábrázolásával érzékelteti. Ugyan a probléma természetéből eredően a szöveg jobban tudja magyarázni és részletezni azt, mindkét formátumban érzékelhető az abból adódó drámai feszültség, hogy „a múltban élők számára óriási veszéllyel járhat a jövő ismerete” (Veres).

A leírt és az ábrázolt látványvilágok viszonya

A szöveg és film diskurzusában erős eltérés figyelhető meg a látványvilág terén, különösen igaz ez a vizsgált rész egyes űrben játszódó jeleneteire. Míg Clarke realista eszközökkel ábrázolja azt, ami szinte elképzelhetetlen, már-már irreális, Kubrick előtt szemmel láthatóan sokkal több lehetőség nyílt meg. „[A sciencefiction] virtuális teátrumot hoz létre, ahol nem kell többé megfelelni a valóságtükrözés igényének, ahol olyan vonatkozások is létrejöhetnek, amelyek a fikción innen soha nem valósulhatnak meg” (Sz. Molnár 2008, 28).

A film szabadon nyúl a szöveganyaghoz, ami magyarázható azzal is, hogy a rendezőnek nem utólagos adaptációt kellett készítenie, szabadon kísérletezhetett csakúgy, mint az író. A szövegnek megfeleltethető képsorok főleg a telített színvilággal, az ismeretlen és misztériummal átítatott űrbéli tájak bemutatásával működnek. A bemutatott világnak szinte nincs olyan eleme, amely ismerős lenne a néző számára. Olyan, mint egy kábítószer hatása alatt álló egyén legmerészebb hallucinációja. S elmentmondásos módon: a szöveg, amely természetesen képes a precíz leírásra, itt a leírás tárgya miatt válik annyira absztrakttá, mint a képsorok, amelyek ugyan nem magyaráznak, de láttatnak, s talán tökéletesebben, mint amennyire a szöveg alapján el lehetne képzelni ezeket a világokat.

Bár az összehasonlítás szempontjából kétségkívül a víziószerű űrutazás az izgalmasabb, nem szabad megfeledkezni a fogadtatásjelene-tről sem. A szöveg és a film, ahogy már említettem, erre a részre egybesimul, ugyanazt olvashatjuk, mint amit a mozgóképen látunk. A puritán módon berendezett (elképzel?) szoba az ismeretlen egy távoli pontján, amely a főhős földi otthonának

illúziója, egyaránt megjelenik mindkét műben. A részletes leírás, bemutatás Clarke tollából megfeleltethető Kubrick lassú, pásztázó, nyugodt snittjeinek. Ugyancsak párhuzamosak a záró jelenetek: a Csillaggyermek időtlen lebegése a világűrben, míg a háttérben a Föld tűnik fel.

Hanghatások a szövegben és a filmzene

Mivel a cselekmény az űrben játszódik, felvetődhet a kérdés, nem visszás-e itt hanghatásokról és zenéről beszélni. Ugyanakkor meg kell jegyezni, hogy számtalan sciencefiction alkotás fittyet hány erre a problémára – gondoljunk csak a klasszikus *Csillagok háborúja*-példára, ahol a hangok a (képzelt jelenlevő?) nézőhöz kvázi a légüres téren át hatolnak. Jelen esetben azonban sokkal kifinomultabb ezeknek az eszközöknek a használata.

A szövegrész világűrben játszódó része szinte tökéletesen néma, teljesen a látványra, a leírásra épül. Csupán a látottak hangulati-asszociációs többleteként jellemezhetnénk bizonyos hangokat, hanghatásokat: „sok-sok ezer mérföldnyi lángoszlop szökött fel, és vonult lángoló szököárként a nagy csillag egyenlítője mentén” vagy „Vajon csak a képzelete játszott vele, mikor úgy látta, hogy sok fényes kis folt kúszik fel e gázgejzír falán” Egyetlen alkalommal kapunk erősebb impressziót a hangokról, bár ez a jelenség nincs jelen folyamatosan: „És ekkor, első ízben, Bowman rádöbbszent a hangokra. Valami távoli halk dörgést hallott, amit időről időre recsegés szakított félbe, mint amikor papírt hasítanak szét, vagy villámlik a távolban.”

A fogadtatásrészről kezdve intenzívebben jelen vannak a hangok: „Egy rövid szisszenéssel kiegyenlítődtött a nyomás, és ő kilépett a szobába.” Amikor pedig Bowman felkapcsolja a televíziót, az addigiakhoz

képest szinte elárasztják a szöveget a hanghatások: „A következő öt percben egy szimfonikus zenekar játszotta Walton Hegedűversenyét, aztán egy előadás foszlányait hallgatta a színházművészet elsomorító helyzetéről, egy westernfilmet látott, a fejfájás legújabb gyógymódjával ismerkedett, egy »ki mit tud« műsort hallgatott valami keleti nyelven.”

A film ezzel szemben már az elejétől kezdve élénken használja kifejezőeszközként a zenét, amely a látvánnyal szinte egyenértékű komponenssé emelkedik. „A zene és a látvány szinte maradéktalanul feloldódik egymásban. Richard Strauss, Hacsaturján, Ligeti György és Johann Strauss zenéje a képekkel összefonódva új minőséget alkot” (Csantavéri 1983). Kiemelendő Richard Strauss Nietzsche inspirálta kompozíciója, az *Imígyen szóla Zarathustra*, amely keretet ad a film egészének.

A különböző atonális-absztrakt zenei elemek rendkívül erőteljes hangulatvilágot alkotnak, és harmonikusan kiegészítik a képi világ színkavalkádját. A filmzene tökéletesen leköveti a képek hangulatát: az említett atonalitás azokra a jelenetekre jellemző, amelyek a legvalószerűtlenebb helyzetekben, téridő-konstellációkban történnek, a viszonylag nyugalmasabb pillanatokban pedig fokozódik a zene tonalitása. A Csantavéri Júlia által leírt „új minőség” épp ebben a páratlan összhangban rejlik: kép és hang mintha egymás ütőerén tartaná kezét, az egymásba szerkesztettség a legmagasabb fokon valósul meg.

A fogadtatás-rész némasága vetekszik a szöveg űr-részének némaságával. A hosszú, drámai képsorok és váratlan, csavaros vágások kiegészítő eszköze sokkal inkább a csend, mint bármilyen hangeffektus. Ez alól kivételt képez a híres jelenet, amelyben eltörik a pohár, mintegy felsértve a jelenet döbbszent némaságát.

Az utas

A fejezetcím egyértelmű utalás Homérosz eposzára, hiszen „igen egyszerű párhuzam vonható a két főhős – Odüsszeusz és Dave Bowman – között, ki-ki a maga korában és módján vívta meg saját harcát az égiekkel” (Göde). Az utazás célja tekintetében viszont különbség figyelhető meg az antik hős és az űrutazó között. Míg Odüsszeusz otthonát keresi, Bowman célja az ismeretlen felfedezése, a misztérium megközelítése és esetleges megértése. Odüsszeusz az isteni szféra kiszolgáltatottjaként utazik, David Bowman pedig ennek a transzcendenciának – rejtélyes módon – mintegy kegyeltjévé válik.

A főhős az emberi faj képviselője, és ez a jelképes szerep mind a könyvben, mind a filmben erősen hangsúlyos. Az általam vizsgált jelenetekben már egyedül van, a szöveg és a film egyaránt kiemeli kiválasztott szerepét: „Sorsának irányát, ha jellegét nem is, tisztán látta, és tudta, hogy nem kell a fáradságos ösvényt, amelyen idejött, újra megjárnia. Hárommillió éves ösztönével felfogta, hogy itt, az űr háta mögött több út is van, nemcsak egy.” Az idézett szöveggel párhuzamosan az újjászületett ember filmbeli ábrázolása is erőteljes, domináns. A kép fókuszában az arcára közelítve láthatjuk a rohamosan alakuló-fejlődő lényt, az emberiiség küldöttjét.

Más szempontból, az értelmezés nyitott marad annyira, hogy „tekinthetjük az egészet Bowman látomásának, de tekinthetjük az alkotók látomásának az ember »megistenüléséről«” (Kuczka 1972). A főhős tehát mindenképp egy szimbolikus alak, aki valamiféleképp a teljes emberiséget jeleníti meg, akár küldöttként, akár az emberiség ismeretlen utáni törekvésének jelképeként tekintünk rá.

A monolit

A monolit a művek központi eleme, nélküle értelmezhetetlen alkotásokról beszélünk. Amint már említettem, a történet magját tartalmazó *Az űrszem* című novellában még piramis alakú kőről beszélünk, az ötlet kibontott változatában azonban az őskori művészet egy jellegzetes formájává alakult. „Nemcsak nevével és formájával utal az őskori művészet monumentumára, a megalitra, hanem működésén keresztül is” (Tillmann J.).

Ez a működés a mű már érintett transzcendens jellegét biztosítja. A monolit egy felsőbb hatalomtól származik, amely hatalom kétségkívül más léptékű, mint amit az ember(iség) képességei és lehetőségei adnak. A kötőmb megjelenése keretbe foglalja a művet, hiszen mind a könyv-, mind a filmváltozatban az indító- és a zárójelenetek során is felbukkan. S a transzcendens jelleg épp azzal domborodik ki, hogy „e titokzatos műtárgy eredete mindvégig homályban marad, ám annál inkább nyilvánvalóvá válik funkciója: az a rendeltetése, hogy előmozdítsa az ember fejlődését” (Tillmann J.).

Ha külső szempontból vizsgáljuk a monolitot, egyértelműen szimbolikus szerepet tulajdoníthatunk neki. „A fekete hasáb nem más, mint fantasztikus jelkép, az emberi kíváncsiság »materializációja«, a fekete hasáb az Űrodüsszeiában a tudományos alapról felemelkedő fikció, a »science« mellett a »fiction«” (Kuczka 1979). A monolit tehát az ember épp azon tulajdonságát testesíti meg, amely kiemelte az állatvilágból, és értelemmel ruházta fel: a környező világ megismerésének vágyát, az érzékszervek által befogadott élmények megértését, az új tapasztalatok, az ismeretlen utáni örökös irányulást, amely, mint az a filmben is megjelenik az ikonikussá vált vágás által, a csontot használó majomemberből az űrben utazó lényé fejlesztet-

te az embert. „A rejtélyes hívást vagy kihívást, amelyet a csillagok láttán ősidők óta érzett az ember, a fekete hasáiban testesítik meg” (Kuczka 1979).

A Csillaggyermek

A Csillaggyermek az újjászületett David Bowman, aki innentől kezdve túllép saját egyéni szerepén, s az egész emberiség szimbólumaként jelenik meg a regényben és a filmben egyaránt: „És ott úszott előtte a Föld nevű bolygó és rajta a sok ember – csillogó játékszer, amelynek egyetlen Csillaggyermek sem tudott volna ellenállni.” A filmbeli ábrázolás szerint a főhős egy kristályfényű burokból születik újjá, az ágy felett lebegve, miközben a monolit néhány lépésnyire tőle, a szoba közepén felbukkan. Itt ér össze az emberi és az isteni: a transzcendens jelenlét, miközben a nagybetűs Ember – saját sorsát elméjében újjáéltve – újjászületik. „Isten (?) a teremtest követően nem hagyta magára kiválasztottjait, de elrejtőzött a fölénk magasodó – riasztó, de mégis oly jólesően egyszerű – fekete gránit kifürkészhetetlen simaságába” (Janisch 1998).

S a Csillaggyermek nem pusztán az emberiség megtestesítője: idő- és térbeli határok nélkül létező valaki, akire többé nem érvényes, hogy „a tér bejárhatóságát az utazók életidejének végeessége korlátozza és határolja be” (Tillmann J. 2008, 91). Egyszerre létezik magával a világegyetemmel, egylényegűvé válik azzal, benne munkál, mintegy mikrokozmoszként, az egész univerzum: „most viszont, ahogy eltöprengett a csillagatlan éjszaka szalagján, egyszerre megsejtette az előtte ásitó örökkévalóságot. // Aztán eszébe jutott, hogy soha többé nem lesz egyedül, s lassan-lassan megnyugodott. Megint kristálytisztán állt előtte a világmindenség – és ez, tudta, nem teljesen az ő akaratából történt. Ha első, tétova

lépteit irányítani kell, lesz, aki irányítsa.”

A zárójelenet mindkét műben a Föld felett lebegő, a világmindenségben lebegő Csillaggyermeket, a Földre bölcsen letekintő csecsemőt látjuk (a filmben Strauss revelatív erejű zenéjével alátámasztva).

Összegzés – Szövegben képzel(őd)ni, képekben elmélkedni

Kétséggkívül hálás, ugyanakkor nagy felelősséggel járó feladat a feldolgozott alkotások összehasonlító elemzése. A művekben talán a lehető legerőteljesebben érezhető, hogy „a tudományos-fantasztikus irodalom változatos tematikai eszköztára lehetővé teszi olyan pszichológiai helyzetek, problémák felvetését, elemzését, amelyek jelen valóságunkban (még) kevésbé sarkított formában vannak csak jelen” (Rinyu 2002). A vizsgált alkotások esetében bebizonyosodott, hogy a filmformátum az irodalom egyenértékű párja, sőt, talán azt túl is szárnyalhatja összművészeti jellegéből fakadóan.

Elmondhatjuk, hogy a két alkotás szinkronitása ellenére nem lehet hiánytalanul megfeleltetni egyiket a másikkal, különösen igaz ez a dolgozatban kiemelt részekre. Megfigyelhető, hogy a vizsgált művek tekintetében a szöveg sokkal több magyarázatot, adatot, információt képes közvetíteni, a leírások, ábrázolások terén viszont sokszor az elképzelhetőség határait feszegeti. A textus a gondolati tartalmak közvetítésekor ugyancsak előnyt élvez a filmmel szemben, viszont a film sokkal inkább tud építeni a látvány- és zenei, tágabb értelemben a hangulatvilágra, míg pontosabb gondolati-elmélkedő részletek közvetítésére – ha nem a szereplők szájából halljuk – nem alkalmas, csupán ezek sejtetését, hangulatok megteremtését tudja elérni.

A közös koncepció eredményeképp izgalmas diszkurzív viszony alakult ki az alkotások között. Amit külön-külön befogadva talán nem tud elérni egyetlen mű sem a határfok tekintetében, itt megvalósul, hiszen tökéletesen kiegészítik egymást, a könyv mintegy precízebbé és követhetőbbé teszi a cselekményt, míg a film megjeleníti azt, amit a textus adottságainál fogva nehezebben tud megjeleníteni. Meg kell jegyezni ugyanakkor, hogy a szöveg határokat feszegető (látvány)leírásai és a film gondolatközvetítései egyaránt páratlan kísérletek.

Jegyzetek

- 1 Clarke, Arthur C. 1968. *2001: Űrodüsszeia*. Ford. Göncz Árpád. <http://onlinekonyv.info/wp-content/uploads/2010/09/Arthur-C-Clarke-2001-Urodusz-szeia.pdf> (2015. szeptember 23.)
- 2 Kubrick, Stanley. 1968. *2001: Űrodüsszeia*. (sci-fi film)
- 3 Clarke, Arthur C. 1995. *Az őrszem*. Budapest: Magyar Könyvklub.
- 4 Nem elsősorban a jelen-múlt problémájával, valamint események, történések, sorsok – a lineáris idősíkot felbontó – alakításával foglalkozik.

Irodalom

- Branigan, Edward. 2006. Narráció. Ford. Füzi Izabella. In *Vizuális és irodalmi narráció: Szöveggyűjtemény*, szerk. Füzi Izabella-Török Ervin. Szeged. <http://mmi.elte.hu/szabadbolcsesz/mmi.elte.hu/szabadbolcsesz/mediatar/vir/szoveggyujtemeny/branigan/index.html> (2015. szeptember 23.)
- Chatman, Seymour. 2006. Amire a regény képes, de a film nem (és fordítva). Ford. Sággy Miklós. In *Vizuális és irodalmi narráció: Szöveggyűjtemény*, szerk. Füzi Izabella-Török Ervin. Szeged. <http://mmi.elte.hu/szabadbolcsesz/mmi.elte.hu/szabadbolcsesz/mediatar/vir/szoveggyujtemeny/chatman/index.html> (2015. szeptember 23.)

- Clarke, Arthur C. 1995. *Az őrszem*. Budapest: Magyar Könyvklub.
- Csantavéri Júlia. Képek egy halott világból. *Filmvilág*, 1983/5. <http://c3.hu/~mediaokt/2001-6.htm> (2014. november 8.)
- Göde Mónika: Túl a tér-idő kapukon át: 2001: Űrodüsszeia. <http://www.sciencecafe.hu/sciencecafe/hu/sections/tul-ter-ido-kapukon-2001-urodusszeia.html> (2014. november 7.)
- Janisch Attila. 1998. A szellem színjátéka. *Filmvilág*, 1998/8. <http://c3.hu/~mediaokt/2001-8.htm> (2014. november 6.)
- Kiss Miklós. 2008. „Mintha beakadna Isten bakelitlemeze”. Időutazásos filmek narratív vizsgálata. In *Idegen (látvány)világok*, szerk. H. Nagy Péter. 51–71. Dunaszerdahely: Lilium Aurum.
- Kuczka Péter. A kozmikus ember. *Filmkultúra*, 1979/2. <http://c3.hu/~mediaokt/2001-7.htm> (2014. november 6.)
- Miklya Anna. 2011. A monolit gyermekei. <http://film.mindennapi.hu/cikk/kritika/stanley-kubrick-2001-urodusszeia/2011-08-24/6515> (2014. november 9.)
- Pethő Ágnes. 2002. A mozgókép intermedialitása. A köztes lét metaforái. In *Képtávtételek. Tanulmányok az intermedialitás tárgyköréből*, szerk. Pethő Ágnes. 17–59. Kolozsvár: Scientia Kiadó.
- Rinyu Zsolt. 2002. A tudományos-fantasztikus irodalom helyzete Magyarországon. <http://epa.oszk.hu/01200/01245/00016/Rinyu.html> (2014. november 6.)
- Sz. Molnár Szilvia. 2008. Virtuális teátrum. A science fiction filmek két paradigmája. In *Idegen (látvány)világok*, szerk. H. Nagy Péter. 7–29. Dunaszerdahely: Lilium Aurum.
- Tillmann J. A. A megalit, avagy a nagy attraktor. A 2001: Űrodüsszeia és a médium metafizikája. <http://www.c3.hu/~tillmann/irasok/film/megalit.html> (2014. november 5.)
- Tillmann J. A. 2008. Orcus neontüzeiben The Blade Runner: A jövő mint sci-fi passió. In *Idegen (látvány)világok*, szerk. H. Nagy Péter. 89–99. Dunaszerdahely: Lilium Aurum.
- Veres Miklós. Utazás a múltba. <https://sites.google.com/site/scifitort/tanulmanyok/veres-miklos-2-1-utazas-a-multba> (2014. november 4.)

Pápista Zsolt

ADOLF HITLER ÉS CHARLES DE GAULLE NÉMET IFJÚSÁGHOZ SZÓLÓ BESZÉDEINEK PRAGMA- LINGVISZTIKAI ELEMZÉSE

Bevezetés

Dolgozatom célja Adolf Hitler, a nemzetiszocialista Németország diktátora és Charles de Gaulle, a Francia Köztársaság 18. elnöke egy-egy kiválasztott beszédének pragmalingvisztikai elemzése Searle beszédaktus-elmélete alapján. A két kiválasztott beszéd közös jellemzője, hogy hallgatóságuk a német ifjúság, viszont kontextuális szempontok alapján egymás ellentétei. Hitler 1934 szeptemberében tartotta meg beszédét, azaz még a második világháború előtt. Az volt a célja, hogy erősítse a Hitlerjugend tagjainak a nemzetiszocialista birodalom iránti kötelességérzetét, ugyanis bizonyos módon a háborúra készítette fel őket. Charles de Gaulle 1962. szeptember 9-én tartotta meg a beszédét, vagyis a világháború után. Célja a világháború tudatával sújtott német ifjúság buzdítása volt, hogy járuljon hozzá a békés jövő kiépítéséhez. E beszéd egy hatnapos németországi látogatása alatt hangzott el, amely az 1963. január 22-én megkötött, Németország és Franciaország megbékélését és a tartós európai békét biztosító Elysée-szerződés előzménye volt. A dolgozat először a beszédaktus-elmélettel foglalkozik, majd áttér a kiválasztott beszédek elemzésé-

re, végül pedig interpretálja a kapott eredményeket.

A beszédaktus-elmélet

A pragmalingvisztika a nyelv pragmatikai meghatározottságával foglalkozik. A pragmalingvisztika keretein belül a beszédaktus-elmélet központi szerepet tölt be, és arra vonatkozik, hogy a beszélő a nyelvet nemcsak kommunikatív, hanem funkcionálisan is használja, különböző cselekvéseket hajt általa végre, melyeknek Vizental (2006, 47) szerint változó jelentőségük lehet a kommunikációs folyamatban.

Maas és Wunderlich (1972, 117) szerint a kommunikáció nem csak tartalom és szándék cseréje, hanem elsősorban kétoldalú viszonyok kialakítása. Ezek determinálják azt, amit értekezési szintnek lehet nevezni, amittől a tartalom és a szándék egyaránt az értelmét és a cselekvési kontextusát kapja. A beszélő a kommunikáció alatt tehát nemcsak tartalmat közöl a hallgatónak, hanem egy bizonyos szándéknak is fűződnie kell a kifejezettséghez. A hallgató befogadja a beszélő kijelentését, majd ez a továbbiakban befolyásolja a viselkedését, cselekvését és beszédét. Ebből kifolyólag minden kijelentés a beszélő számára egy bizonyos cselekvést jelent, mivel az a hallgatóra kommunikatív hatást gyakorol.

Hindelang (1983, 4) hangsúlyozza, hogy a beszédaktus-elmélet a nyelv cselekvő jellegét veszi alapul. Ez az elmélet nem tesz különbséget cselekvés és beszéd között, azaz a beszédet, valamint a konkrét tettet egyaránt ugyanolyan mértékben cselekvésnek minősíti.

A beszédaktus-elmélet atyjaként Austin tekinthető. Szili (2004, 67) három fontos pontban összegzi, miért érdemli ki joggal ezt a címet: Austin alkotja meg elsőként a beszédaktusok egységes elmé-

letét, meghatározza a leírásukhoz nélkülözhetetlen alapfogalmakat (és foglalkozik a velük kapcsolatos kérdésekkel), valamint tanításával – miszerint a nyelv több az egyes szavak és mondatok jelentésénél – a szemantikának adott esélyt a jelentés újfajta értelmezési lehetőségeinek megfogalmazására.

Austin (1962) a beszédaktusokkal végrehajtott cselekvéseket egy hármas hierarchiába osztotta, megkülönböztette a *lokúciós*, *illokúciós* és *perlokúciós aktusokat*. A *lokúciós aktus* a beszédaktusok legalapvetőbb szintje, azaz maga a kijelentés realizálása. Ez a kijelentés egy olyan mondat, melyet az azonos nyelvet beszélő személyek megértenek, és melynek egy (vagy több) a használatától független jelentés tulajdonítható. A beszélő a kijelentése realizálásával a hallgatóra egy bizonyos kommunikatív hatást gyakorol (*communicative force*), ugyanis beszédével egy szociális interakció-diszpozíció és interakció-elvárás keretein belül bizonyos cselekvést hajt végre, ami az *illokúciós aktusnak* felel meg. A *perlokúciós aktus* fogalma alatt a beszéd kivitelezéséből fakadó és a további kommunikáció, valamint cselekvésfolyamat szempontjából jelentős következményeket értjük. (Pl. a beszélő elkötelezettségeit a hallgató iránt vagy a hallgató reakcióit az elhangzottakra.) Alapfeltétele, hogy a hallgató megértse, mi volt a beszélő által realizált kijelentés jelentése, valamint milyen céllal alkalmazta a beszélő az adott kijelentést.

Austin tanítványa, John R. Searle folytatta mesterének életművét. Bár elfogadta elméletének alapgondolatait, bizonyos szempontokból lényegesen változtat rajtuk. Searle (1969) kibővítette és továbbfejlesztette Austin beszédaktus-elméletét, viszont kizárólag az *illokúciós aktusok* elemzésével foglalkozott. Searle az *illokúciós aktusok* szerint a beszédaktusok összesen öt csoportját különböztette meg. Ezek az *asszertívum*, a *direk-*

tívum, a *kommisszívum*, az *expresszívum* és a *deklaratívum*.

Az *asszertív* (állító) beszédaktusok illokúciós célja abban nyilvánul meg, hogy a beszélő törekszik a proposíciót igaz tényállásként elhitetni a hallgatóval, azaz, hogy elkötelezze a hallgatót a kifejezett proposíció valóságértéke mellett. A proposíció ilyen értelemben úgy kerül bemutatásra, hogy az a valóság tényállását képviselje. Az *asszertívumhoz* tehát azok a beszédaktusok tartoznak, amelyeknél az adott proposíció igaz vagy hamis lehet. Az *asszertívummal* kifejezett pszichikai beállítottság az a hiedelem, hogy a proposíció igaz. *Asszertívum* segítségével a beszélő kifejezhet kijelentést, leírást, osztályozást, magyarázatot, dicsekvést stb.

Amennyiben a beszélő egy *direktív* (utasító) beszédaktust alkalmaz, akkor a kijelentésének illokúciós célja az, hogy a hallgatót rávegye egy bizonyos cselekvésnek a kivitelezésére. A *direktívum* által kifejezett pszichikai beállítottság tehát a beszélő kívánsága, hogy a hallgató az általa kifejezett utasítást végrehajtsa. A beszélőnek az a vágya, hogy egy olyan jövőendőbeli szituációt érjen el, melyben a világ tényállása megegyezik a szavaival. A beszélő tehát a világot úgy törekszik berendezni, hogy az a beszédaktussal kifejezett proposícióval összhangban legyen, miközben a cselekvés végrehajtását a hallgatóra bízta. Ezek a beszédaktusok nem lehetnek igazak és hamisak, mint az *asszertív* beszédaktusok, viszont lehetnek beteljesültek vagy elutasítottak. *Direktívummal* a beszélő kifejezhet utasítást, parancsot, kérést, könyörgést, javaslatot, figyelmeztetést, tiltást stb.

A *kommisszív* (elkötelező) beszédaktusok alatt olyan beszédaktusokat kell érteni, amelyeknek a lényege abban rejlik, hogy elkötelezik magát a beszélőt bizonyos jövőendőbeli cselekvések kivitelezésére. Segítségükkel a

beszélő kifejezi a jövőre irányuló szándékát, hogy egy adott cselekvést végre fog hajtani (illetve a szituációtól függően, hogy nem fogja végrehajtani az adott cselekvést). Ahogyan a direktívumnál is, a beszélő a világot úgy törekszik berendezni, hogy az a beszédaktussal kifejezett proposícióval összhangban legyen, tehát hogy a világ tényállása megfeleljen a szavainak. A direktívummal viszont ellentét áll fenn olyan értelemben, hogy ennek az elváltásnak a kivitelezője nem a hallgató, hanem maga a beszélő, mivel erre önmagát kötelezi. Akár a direktívumok, a kommisszív beszédaktusok sem lehetnek igazak vagy hamisak, viszont lehetnek betartottak vagy megszegettek. Kommisszívummal a beszélő kifejezhet ígéretet, fogadalmat, felajánlást, megállapodást, jótállást, tervet, esküt stb.

Az *expresszív* (kifejező) beszédaktusok illokúciós célja abban rejlik, hogy kifejezzenek egy bizonyos pszichikai beállítottságot egy adott proposícióban megfogalmazott ténnyel kapcsolatban. Az expresszívumnak nem az a lényege, hogy a beszélő általa egy bizonyos tényállást közvetítsen, vagy a világot szavainak megfelelően megváltoztassa, hanem hogy egy adott tényállással kapcsolatban kifejezze érzelmeit. Ebben az esetben tehát az illokúciós cél és a pszichikai beállítottság egybeesik. Expresszívummal a beszélő kifejezhet bocsánatkérést, köszönetnyilvánítást, gratulációt, felköszöntést, részvétnyilvánítást stb.

A *deklaratív* (kinyilatkoztató) beszédaktusokon olyan beszédaktusokat értünk (illetve olyan deklarációkat), amelyek főként intézmények keretein belül találnak szerepet. Egy bizonyos intézményi tény úgy lép érvénybe, hogy az adott intézménynek egy képviselője kijelenti, hogy az a tény valóban fennáll. Másképp fogalmazva, egy megváltozott tényállás úgy jön létre, hogy a világ reprezentációja megváltozik. A deklaratív aktusnak alapfeltétele, hogy

a beszélő a deklarációhoz nélkülözhetetlen felhatalmazással rendelkezzen, ezért csak megfelelő kontextushoz kötődhet. Ha ugyanis egy beszélő a megfelelő felhatalmazás és a társadalmi normák által meghatározott szükséges körülmények megléte nélkül szeretne egy adott deklarációt tenni, akkor az a beszédaktus sikertelennek számít, mivel a világ tényállásai nem változnak meg. Deklaratívummal olyan cselekmények jutnak kifejezésre, mint a házasság, felmondás, háború kinyilvánítása stb.

Searle szerint minden nyelvi kommunikációhoz feltétlenül kötődnek nyelvi aktusok. Azt a véleményt képviseli, hogy a nyelvi kommunikáció alapegységei nem a szimbólum-, a szó- vagy a mondat egységek, hanem ezeknek az egységeknek a kivitelezése beszédaktus formájában, mivel a nyelvi jel mint üzenet valójában nem más, mint a produkált nyelvi jel. Tehát egy nyelvi egység produkálása bizonyos feltételek keretein belül beszédaktusnak számít, a beszédaktus pedig a legkisebb egysége a nyelvi kommunikációnak, azaz a nyelvi cselekvés legkisebb része, mely önálló funkcióval rendelkezik.

A beszédek elemzése

A beszédek az internetről töltöttem le, majdnem minden mondatuk tüzetes elemzési folyamaton esett át Searle (1969) beszédaktus-elmélete alapján, ugyanis minden mondatnál (lokúciónál) meg kellett határozni, hogy az illokúciós aktusok melyik fajtájának felel meg (azaz, hogy asszertív, direktív, expresszív, kommisszív vagy deklaratív beszédaktus-típusról van-e szó). A százalékok kiszámolása a következő képlet segítségével történt:

$$\frac{\text{a beszédaktustípus száma}}{\text{az összes lokúció száma}} \times \frac{100}{1}$$

Adolf Hitler

Adat 1

Lokúció: Nach einem Jahr, kann ich euch hier wieder begrüßen. (Egy év elteltével újból itt köszöntelek benneteket.)¹

Illokúció: asszertívum

Adat 2

Lokúció: Ihr seid heute hier – in dieser Muschel nur ein Ausschnitt dessen, was außer ihr über ganz Deutschland steht. (Ti ma éppen a stadionban csak egy apró része vagytok annak, ami a falakon túl Németországot képezi.)

Illokúció: asszertívum

Adat 3

Lokúció: Und wir möchten nun, dass ihr deutsche Jungens und deutsche Mädchen in euch alles das aufnehmt, was wir dereinst uns von Deutschland erhoffen. (És most azt szeretnénk, hogy ti, német fiúk és lányok mindazt magatokra vállaljátok, amit Németországtól elvárunk.)

Illokúció: direktívum

Adat 4

Lokúció: Wir wollen ein Volk sein, und ihr, meine Jugend, sollt dieses Volk nun werden. (Egy nép akarunk lenni, és nektek kell, ifjúságom, ezzé a néppé válnotok.)

Illokúció: direktívum

Adat 5

Lokúció: Wir wollen einst keine Klassen und keine Stände mehr sehen, und ihr dürft sie in euch schon nicht mehr groß werden lassen! (Nem akarunk többé osztályokat és rendeket látni, és nektek nem szabad megengednetek, hogy azok létrejöjjenek köztetek.)

Illokúció: direktívum

Adat 6

Lokúció: Wir wollen einst ein Reich sehen, und ihr müsst euch schon dafür erziehen! (Egy egységes birodalmat akarunk látni, és nektek erre nevelnetek kell magatokat!)

Illokúció: direktívum

Adat 7

Lokúció: Wir wollen, dass dieses Volk einst gehorsam ist und ihr müsst euch in Gehorsam üben! (Azt akarjuk, hogy ez a nemzet engedelmessé legyen, és nektek gyakorolnotok kell az engedelmességet!)

Illokúció: direktívum

Adat 8

Lokúció: Wir wollen, dass dieses Volk einst friedliebend und aber auch tapfer ist und ihr müsst friedfertig sein! (Azt akarjuk, hogy ez a nemzet békeszerető, de egyben bátor is legyen, és nektek békeszeretőknek kell lennetek!)

Illokúció: direktívum

Adat 9

Lokúció: Ihr müsst, deshalb friedfertig sein und mutig zugleich! (Békeszeretőknek és egyben bátraknak kell lennetek!)

Illokúció: direktívum

Adat 10

Lokúció: Wir wollen, dass dieses Volk einst nicht verweichlicht wird, sondern dass es hart sein kann und ihr müsst eure Jugend dafür stählen. (Nem akarjuk, hogy ez a nemzet egyszer puhává váljon, hanem hogy kemény tudjon lenni, és ezért nektek keményítenetek kell magatokat, amíg fiatalok vagytok.)

Illokúció: direktívum

Adat 11

Lokúció: Ihr müsst lernen Entbehrungen auf euch zu nehmen, ohne jemals zusammenzubre-

chen! (Meg kell tanulnotok elviselni a nélkülözést anélkül, hogy valaha is megtörnétek miatta.)

Illokúció: direktívum

Adat 12

Lokúció: Denn was wir auch heute schaffen und was wir tun, wir werden vergehen. (Hiszen akármit is teremtünk és teszünk ma, el fogunk múlni.)

Illokúció: asszertívum

Adat 13

Lokúció: Aber in euch wird Deutschland weiterleben. (Viszont bennetek Németország tovább fog élni.)

Illokúció: asszertívum

Adat 14

Lokúció: Und wenn von uns nichts mehr übrig sein wird, dann werdet ihr die Fahne, die wir einst aus dem Nichts hochgezogen haben, in euren Fäusten halten müssen! (És amikor belőlünk már semmi sem marad, akkor majd a lobogót, amit mi a semmiből felvontunk, nektek kell majd az öklötökben tartanotok!)

Illokúció: direktívum

Adat 15

Lokúció: Und ich weiß, das kann nicht anders sein, denn Ihr seid Fleisch von unserem Fleisch und Blut von unserem Blut! (És én tudom, hogy ez nem lehet másképpen, hiszen hústok a mi húsunk, és véretek a mi vérünk!)

Illokúció: asszertívum

Adat 16

Lokúció: Und in eurem jungen Gehirn brennt derselbe Geist, der uns beherrscht! (És a ti fiatal agyatokban ugyanaz az elme lángol, amely bennünket is ural.)

Illokúció: asszertívum

Adat 17

Lokúció: Ihr könnt nicht anders sein als mit uns verbunden. (Nincs is más lehetőségetek, minthogy összetartoztatok velünk.)

Illokúció: asszertívum

Adat 18

Lokúció: Und wenn die großen Kolonnen unserer Bewegung heute siegend durch Deutschland ziehen, dann weiß ich, ihr schließt euch den Kolonnen an. (Amikor mozgalmunk nagy hadoszlopai átvonulnak ma Németországon, akkor tudom, hogy csatlakozni fogtok ezekhez a hadoszlopokhoz.)

Illokúció: asszertívum

Adat 19

Lokúció: Und wir wissen, vor uns liegt Deutschland, in uns marschiert Deutschland und hinter uns kommt Deutschland! (És mi tudjuk, hogy előttünk van Németország, bennünk menetel Németország, és mögöttünk is Németország jön.)

Illokúció: asszertívum

Charles de Gaulle

Adat 1

Lokúció: Sie alle beglückwünsche ich! (Gratulálok mindannyiuknak!)

Illokúció: expresszívum

Adat 2

Lokúció: Ich beglückwünsche Sie zunächst, jung zu sein. (Elsősorban azért gratulálok Önöknek, mert fiatalok.)

Illokúció: expresszívum

Adat 3

Lokúció: Man braucht ja nur die Flamme in Ihren Augen zu beobachten, die Kraft Ihrer Kundgebungen zu hören,

und bei einem jeden von Ihnen die Leidenschaftlichkeit und in Ihrer Gruppe den gesamten Umsprung mitzuerleben, um überzeugt zu sein, dass diese Begeisterung Sie zu den Meistern des Lebens und der Zukunft auserkoren hat. (Hiszen az embernek csak látnia kell a szemükben a lángot, csak hallania a kijelentéseik erejét, csak átélnie mindegyikük szenvedélyességét és csoportjuk életkedvét, hogy meggyőződhesen róla, ez a lelkesedésük teszi Önöket az élet és a jövő mestereivé.)

Illokúció: asszertívum

Adat 4

Lokúció: Ich beglückwünsche Sie ferner, junge Deutsche zu sein, das heißt, das heißt Kinder eines großen Volkes. (Továbbá azért gratulálok Önöknek, mert fiatal németek, ugyanis egy nagy nemzet gyermekei.)

Illokúció: expresszívum

Adat 5

Lokúció: Jawohl, eines großen Volkes, das manchmal, im Laufe seiner Geschichte große Fehler begangen hat. (Valóban, egy nagy nemzeté, amely a történelem során nagy hibákat követett el.)

Illokúció: asszertívum

Adat 6

Lokúció: Ein Volk, das aber auch der Welt geistige, wissenschaftliche, künstlerische, philosophische Wellen gesendet hat, ein Volk, ein Volk das über die Erzeugnisse ihrer Erfindungskraft, ihrer Technik, seiner Technik und seiner Arbeit erreicht hat; ein Volk, das im friedlichen Werk wie auch in den Leiden des Krieges wahre Schätze an Mut, Disziplin und Organisation entfaltet hat. (Egy nemzet, amely azonban a világnak számos szellemi, tudományos, művészeti és filozófiai áramlatot ajándékozott, és amely a világot je-

lentősen gazdagította a technológiájával és a munkájával – egy nemzet, amely békében és háborúban is kibontakoztatott páratlan bátorságot, fegyelmet és szervezettséget.)

Illokúció: asszertívum

Adat 7

Lokúció: Das französische Volk weiß es voll zu würdigen, weil es auch weiß, was es heißt, schaffensfreudig zu sein, zu geben und zu leiden. (A francia nemzet ezt értékeli, mivel maga is tudja, hogy mit jelent alkotónak lenni, és mit jelent adni és szenvedni.)

Illokúció: asszertívum

Adat 8

Lokúció: Schließlich beglückwünsche ich Sie, die Jugend von heute zu sein. (Végül azért gratulálok, mert Önök a ma ifjúsága.)

Illokúció: expresszívum

Adat 9

Lokúció: Im Augenblick, wo Sie ins Berufsleben treten, beginnt für die ganze Menschheit ein neues Leben. (Abban a pillanatban, amikor Önök munkába állnak, az egész emberiség számára egy új élet kezdődik.)

Illokúció: asszertívum

Adat 10

Lokúció: Angetrieben von einer dunklen Kraft, aufgrund eines unbekannten Gesetzes, unterliegen alle materiellen Dinge dieses Lebens der Erfindungskraft und der maschinellen Entwicklungen die alle Lebensbedingungen umwälzen. (Egy sötét erőtől vezérelve, valamilyen ismeretlen törvényszerűség alapján az életnek minden anyagi dolga aláveti magát az új találmányoknak és a mechanikai fejlesztéseknek, amelyek minden életfeltételt megváltoztatnak.)

Illokúció: asszertívum

Adat 11

Lokúció: Ihre Generation erlebt es und wird es weiter erleben. (Az Önök nemzedéke ennek már most szemtanúja lehet, és majd csak ezután lesz igazán az.)

Illokúció: asszertívum

Adat 12

Lokúció: Das Gesamterzeugnis der wissenschaftlichen Entdeckungen und der maschinellen Entwicklungen bringt unsere gesamte Menschheit in Wandlung. (A tudományos felfedezések és a mechanikai fejlesztések az egész emberiséget megváltoztatják.)

Illokúció: asszertívum

Adat 13

Lokúció: Dieses wunderbare Gebiet, das Ihnen offen steht, soll nicht einigen Auserwählten vorbehalten bleiben, sondern für alle unsere Mitmenschen erschlossen werden. (Ez a csodás terület, amely csak Önökre vár, ne csak néhány kiválasztottnak váljon a javára, hanem minden embertársunknak!)

Illokúció: direktívum

Adat 14

Lokúció: Sie sollen danach streben, dass der Fortschritt ein gemeinsames Gut wird, sodass er zur Förderung des Schönen, des Gerechten und des Guten überall und insbesondere in unseren Ländern beiträgt; Ländern, die die Zivilisation machen. (Arra kell törekedniük, hogy a fejlődés közös birtok legyen, hogy az hozzájárulhasson a szép, az igaz és a jó támogatásához mindenütt, és különösen a mi országainkban – az országokban, amelyek a civilizációt előrébb segítik.)

Illokúció: direktívum

Adat 15

Lokúció: Das Leben in dieser Welt ist jedoch

voller Gefahren. (Ám az élet ezen a világon csupa veszély.)

Illokúció: asszertívum

Adat 16

Lokúció: Diese sind um so größer als, wie stets, der Einsatz ethisch und sozial ist. (Ez a veszély annál inkább kifejezett, minél erkölcsösebb a tét, és minél inkább a nép jólétét szolgálja.)

Illokúció: asszertívum

Adat 17

Lokúció: Es geht darum zu wissen, ob der Mensch in den Umwälzungen zu einem Sklaven in der Kollektivität werden wird, oder nicht; ob sein Los ist, von dem ungeheuren Ameisenhaufen angetrieben zu werden, oder nicht; oder ob er die materiellen Fortschritte beherrschen kann und will, um damit würdiger, freier und besser zu werden. (Az a kérdés, hogy az ember e változások közepette a kollektivitás rabjává válik-e, vagy sem; hogy sorsa-e a hangyabolyt követni, vagy sem; vagy majd tudja-e és akarja-e uralni az anyagi fejlesztéseket, hogy azok által méltóságteljesebb, szabadabb és jobb lehessen.)

Illokúció: asszertívum

Adat 18

Lokúció: Darum geht es in der großen Auseinandersetzung in der Welt, die sie in zwei getrennte Lager aufspaltet, die von Völkern Deutschlands und Frankreichs erheischt, dass sie ihrem Ideal Treue halten, es mit ihrer Politik unterstützen, und es gegebenenfalls verteidigen, und kämpfend zum Sieg führen. (Erről szól a nagy összetűzés a világban, ami Önöket két táborra osztotta, és ami megköveteli Németország és Franciaország népeitől, hogy ideáljukhoz hűek maradjanak, és politikájukkal támogassák azt,

adott esetben pedig harcolva vívják ki győzelmét.)

Illokúció: asszertívum

Adat 19

Lokúció: Diese jetzt ganz natürliche Solidarität zwischen unseren beiden Völkern müssen wir selbstverständlich organisieren. (Mindenképp meg kell szerveznünk ezt a szolidaritást népeink között, amely most oly természetes.)

Illokúció: direktívum

Adat 20

Lokúció: Das ist die Aufgabe der Regierung. (Ez a kormány feladata.)

Illokúció: asszertívum

Adat 21

Lokúció: Vor allem müssen wir aber ihr einen lebenden Inhalt zu geben, und das ist insbesondere die Aufgabe der Jugend. (De mindenekelőtt élő tartalmat kell neki biztosítanunk, és ez legfőképpen az ifjúság feladata.)

Illokúció: direktívum

Adat 22

Lokúció: Während unsere beiden Staaten die wirtschaftliche, politische, und kulturelle Zu-

sammenarbeit fördern werden, sollte es Ihnen und der französischen Jugend obliegen, alle Kreise, bei Ihnen und bei uns dazu zu bestreben, engere Bande zu knüpfen, einander immer näher zu kommen, und sich besser kennen zu lernen. (Miközben államaink a gazdasági, politikai és kulturális együttműködést fejlesztik, addig az Önök és a francia ifjúság feladata kellene, hogy legyen minden embert arra ösztönözni, hogy szorosabb kapcsolatokat kössenek, közelebb kerüljenek egymáshoz, és jobban megismerjék egymást.)

Illokúció: direktívum

Adat 23

Lokúció: Die Zukunft, die Zukunft unserer beiden Völker, der Grundstein auf welchem die Einheit Europas gebaut werden kann und muss, der höchste Trumpf für die freie Welt, bleiben die gegenseitige Achtung, das Vertrauen und die Freundschaft zwischen dem französischen und dem deutschen Volk. (A jövő – nemzeteink jövője – az alapkö, amelyre az egységes Európát fel lehet és fel kell építeni, ezért a legnagyobb diadal a szabad jövő érdekében a kölcsönös tisztelet, a bizalom és a barátság a francia és a német nemzet között.)

Illokúció: asszertívum

Az elemzés eredményeinek táblázata

Beszédaktustípus	Adolf Hitler		Charles de Gaulle	
	Gyakoriság	Százalék	Gyakoriság	Százalék
Asszertívum	9	47%	14	61%
Direktívum	10	53%	5	22%
Expresszívum	0	0%	4	17%
Komisszívum	0	0%	0	0%
Deklaratívum	0	0%	0	0%

Az eredmények interpretációja²

Brown és Yule (1983, 38–39) a diskurzus interpretációja keretében Hymes interpretációt segítő kontextuselemekről szóló felosztását foglalják össze. Hymes a beszélőnek és a hallgatóságnak tulajdonítja a legnagyobb jelentőséget. Amennyiben tudással rendelkezünk egy adott beszélőről egy adott helyzetben, a társadalmi pozíciójáról, a személyiségi jellemzőiről, nagyobb a valószínűsége annak, hogy pontosabban fogjuk interpretálni a mondanivalóját. A hallgatóság ismerete tovább szűkíti a lehetőségét annak, hogy a beszélő mit fog mondani. Továbbá jelentősége van a beszéd témájának, térbeli és időbeli elhelyezkedésének, az eseménynek, amelynek keretein belül realizálódik a beszéd, valamint az üzenet formájának (a szándékozott forma lehet párbeszéd, vita, szónoklat, levélforma stb.) és természetesen a beszéd céljának (a beszélő elvárásai szerint mi kell, hogy a kommunikációs esemény eredménye legyen).

Hitler és De Gaulle beszéde is oly módon kívánt hatni a hallgatóságra, hogy az kivitelezze a kifejezett proposíciókat, azaz mindkét államfőnek direktív célja volt. Mivel ezek szerint a direktív beszédaktusoknak van a legjelentősebb szerepük a beszédekben, ebből az következik, hogy mindkét beszéd lényegében direktív jellegűnek tekinthető.

Vizental (2006, 47) úgy véli, hogy a nyelv direktív funkciója majdnem ugyanolyan mértékben jelentős, akár az informatív funkció. A szociális csoport működésének fenntartása érdekében az embereknek szükségük van arra, hogy befolyásolják mások viselkedését, és a nyelv a legjobb (és mindenekelőtt a legbiztonságosabb) eszköz ilyen célok elérésére. Ha például a beszélő meg szeretné tudni a hallgatójától, hány óra van, akkor folyamodhatna közvetlen cselekvéshez, azaz elkaphatná a

társa karját, és leolvashatná az időt az órájáról, viszont ez közel sem volna a legcivilizáltabb eljárási mód. Sokkal kíváncsiabb megkérnie a hallgatóját arra, hogy mondja meg, hány óra van. Egy kompetens kommunikáló tehát a nyelvet használná arra, hogy a hallgatót rávegye saját céljai teljesítésére.

Wunderlich (1976, 81) kiválóan megfogalmazta, hogy a direktív aktussal a beszélő leszűkíti a hallgató jövődöbéli cselekvéseinek lehetőségeit, illetve arra törekszik, hogy rávegye a hallgatót saját ideális jövőjének megteremtésére, amelyben véghezviszi a proposíció tartalmát, vagyis a proposíció célja a hallgatónak egy jövődöbéli cselekedetével teljesül.

Adolf Hitler beszéde

Adolf Hitler 1933-tól 1945-ig a nemzetiszocialista Németország diktátora volt. Uralkodására az jellemző, hogy alig néhány hónapon belül eliminálta politikai ellenfeleit, emellett névéhez fűződnek a második világháború és a holokauszt borzalmi. Egy olyan egyénről van szó, aki céljai elérése érdekében nem retten vissza semmilyen eszköztől. Ami továbbá jelentős az elemzés szempontjából, hogy Hitlert minden idők egyik legnagyobb szónokának tartja számon a történelem, aki birodalmát megfélemlítéssel és propagandával uralta. A nyelv hatalmas politikai eszközzé vált a kezében.

Analizált beszédét Hitler 1934 szeptemberében tartotta meg, alig néhány évvel a világháború kezdete előtt, amikor a nemzetiszocialisták még abban a meggyőződésben éltek, hogy ki tudják vívni maguknak a világuralmat. Hallgatósága a 10–18 éves fiúkból és 10–21 éves lányokból összetevődő paramilitáris szervezet, a Hitlerjugend volt, amely a jövődöbéli német nemzedéket arra nevelte, hogy az megfelelően a nemzeti-

szocialista birodalom céljainak. Hitler ebben a beszédében a német ifjúsággal szembeni elvárásait fogalmazta meg.

Adolf Hitler beszédében kizárólag direktívum (53%) és asszertívum (47%) szerepelt. Komisszívum, expresszívum és deklaratívum egyszer sem fordult elő.

A direktívum kimagasló mennyisége a beszédében különös jelentőséggel bír. A direktívum ilyen bőséges használata teljesen összhangban van a beszéd kontextusával, és emellett a céljával is, amiből kikövetkeztethető, hogy a beszéd általános funkciója direktív. Hitler a direktív beszédaktusok használatánál nem fogta vissza magát, vagyis nem rejtette el, mi a beszéde célja. Nyíltan halmazta a parancsokat és az elvárásokat. Hitler parancsolós stílusával a Hitlerjugendot arra készítette, hogy az elébük tárt jövőkép kialakítását kötelességként fogják fel, illetve hogy a kifejezett proposíciókat végrehajtsák.

Az asszertívumot és a direktívumot szinte teljesen arányos frekvenciában alkalmazta. Az asszertívumnak ebben a kontextusban kiegészítő szerepe van a direktívum szempontjából. Amíg a direktívummal parancsolóan közölte az elvárásait és utasításait, addig az asszertívummal a fiatalok patriotizmusára hivatkozott, a nemzeti érdekekhez fűződő kötelességérzetüket törekedett megszilárdítani, valamint a beléjük fektetett bizalmát fejezte ki. A bizalmat, hogy majd szót fogadnak neki, hogy számíthat rájuk, hogy elvárásait mindenképp beteljesítik.

A kommisszívum mellőzése szintén a direktívum dominanciájából következik. Ezzel azt érte el a szónok, hogy az elköteleződés teljesen a hallgatóságára vonatkozzon. Bizonyos módon azt az illúziót sugallta a fiataloknak, hogy kezükben van a hatalom, amely szükséges Németország nemzetiszocialista jövőjéhez, és ő csak útba igazítja őket.

Az expresszívum hiánya azt váltja ki, hogy a beszélő nem alakít ki közvetlenebb érzelmi viszonyt a hallgatóival. Ennek az az eredménye, hogy a direktívum a beszédben nem veszít a dominanciájából, és a hallgatóság elé állított elvárások szigorúsága sem csökken. A beszédaktusok elemzése tehát kimutatja, hogy Hitler beszédében a beszédaktusok alkalmazása teljesen tükrözi diktátori magatartást, azaz arra fekteti a hangsúlyt, hogy a beszédnek a direktív funkciója minél hangsúlyozottabb, minél dominánsabb legyen.

Charles de Gaulle beszéde

Charles de Gaulle a Francia Köztársaság 18. elnöke, illetve az V. francia Köztársaság (aminek a szülőatyja is egyben) első elnöke 1959. és 1969. között. Emellett kiemelkedett a nemzetiszocialista Németországgal szembeni rendkívüli ellenállásával. A második világháború alatt a nemzeti-függetlenségi ellenállás vezető személyiségeként kitartóan küzdött a német megszállás ellen. Akárcsak Hitler, Charles de Gaulle is kitűnt a szónoki tehetségével.

Az analizált beszédet De Gaulle 1962. szeptember 9-én tartotta több mint 5000 ember előtt Ludwigsburgban, hatnapos németországi látogatásának utolsó állomásán, amely után 1963. január 22-én sor került a Németország és Franciaország megbékélését és a tartós európai békét biztosító Elysée-szerződés megkötésére. E beszéde volt az utolsó a látogatása alatt megtartott 14 közül, és nem franciául szólt a hallgatósághoz, hanem németül, ami már magában kimondottan pozitív recepciót váltott ki.³ A beszéd tizenhét évvel a második világháború után hangzott el, amikor Németország lakosságát még terhelte a háborús bűntudat, valamint egy évvel a berlini fal felépítése után, amely szintén nyomot hagyott az egész nemzeten. De Gaulle a német ifjúságot

szólította meg azzal a céllal, hogy azt a német-francia megbékélésben való részvételre, valamint a jobb és békésebb európai jövő kiépítésére buzdítsa.

De Gaulle beszédében asszertívum (61%), direktívum (22%) és expresszívum (17%) szerepel. Komisszívum és deklaratívum nem fordult elő.

De Gaulle beszédének is az általános funkciója direktív, akárcsak Hitleré, ami a beszéd céljából következtethető ki. Ebből kifolyólag a direktívum nála is kulcsfontosságú, viszont ennek ellenére Hitler beszédstílusával ellentétben nem a direktív beszédaktusok dominálnak, ami nem tekinthető véletlennek. De Gaulle egyértelműen figyelembe vette hallgatósága pszichikai állapotát, ugyanis tisztában volt vele, hogy a bűntudat súlya továbbra is terhelte a német ifjúságot, és egy a múltra emlékeztető diktátori beszéd rengeteg direktívummal kifejezett paranccsal és elvárással nem lett volna megfelelő mód hozzájuk szólni, főleg nem egy idegen politikustól. Ezért a direktív beszédaktusokat tudatosan csak minimális mennyiségben alkalmazta, és azt is csak a beszédének a végén, hogy annak direktív funkcióját minél kevésbé érzékeltesse a hallgatósággal. De Gaulle tehát, akárcsak Hitler, a direktívum köré építette a beszédét, viszont a történelmi és szociális kontextust, valamint a hallgatóság általános lelkiállapotát figyelembe véve a direktív beszédaktusokkal kifejezetten óatosan bánt.

Az asszertívum a legfrekvensebb beszédaktus az analizált beszédben. Az asszertívummal túlnyomórészt a német múltra reflektált. Ebben a reflektálásban viszont a közvetlen háborús múltnak csak másodlagos szerepe volt. A hangsúlyt a német múlt pozitív részeire helyezte, az olyan tudományos előrelépésekre, melyek nemcsak Németországnak hoztak hasznot, hanem globális mértékű eredményt jelentettek. Ezzel a fiatalságnak egy új lehető-

ségre hívta fel a figyelmét, egy jövőképre, amelyben az ifjúság egy, az internacionális közjóért küzdő Németországot építhetne ki. Az asszertív beszédaktusok ilyen domináns használata a kontextusra való tekintettel lényeges szerepet játszik a beszédben. Hitler beszédstílusa egyértelműen direktív, azaz a parancs és az elvárás tölti be a központi szerepet nála. De Gaulle az asszertívumra fektette a hangsúlyt, mivel így sokkal kevésbé idézte fel a szigorúan parancsoló diktátori képet, és azzal ellentétben inkább egy jószándékú, útmutatást nyújtó politikusként mutathatta meg magát.

Míg Hitler az expresszívumot teljesen mellőzte, De Gaulle különösen fontos szerepet tulajdonított neki. Az expresszívummal az örömet fejezte ki hallgatóinak, gratulált nekik, hogy ők egy nagy nemzet ifjúságát képezik. Ennek több szempontból is nagy a jelentősége. Egyrészt kimondottan váratlan volt, hogy egy idegen államfő, aki ráadásul a németekkel szembeni ellenállás vezető egyénisége volt a második világháborúban, pont a nemzetiséget emelje ki, mint a németek egyik fő pozitívumát. Ezzel azt éri el, hogy a hallgatóság jobban érezze magát nemzeti identitásával kapcsolatban, hogy azt ne csak a bűntudat érzésével kösse össze. Ezzel növelte a hallgatóságánál a direktívummal kifejezett proposíciók végrehajtásához szükséges motivációt. Másrészt fiatalságuk örömteli hangsúlyozásával is hasonló célt ért el, ugyanis a nemzet ifjúságaként a hallgatóságra helyezte az ideális jövőkép kialakításának reményét, amivel szintén a direktívummal kifejezett proposíció sikeres kivitelezését igyekezett serkenteni. Az expresszívum nála tehát bizonyos módon egy óvatos bevezetése volt a direktívumnak. Az expresszívumot szinte teljesen azonos frekvenciával használta, mint a direktívumot. Ezzel azt érte el, hogy az expresszívum egyfajta ellen-

súlyként szerepelt a direktívumhoz képest, aminek köszönhetően az még inkább veszített a dominanciájából.

Akárcsak Hitler, De Gaulle sem alkalmazott a beszédében komisszívumot, és hasonló céllal is mellőzte. Beszédének nem az volt a célja, hogy saját magát kötelezze el a kifejezett propozíció kivitelezésére, hanem hogy a kivitelezők a hallgatói legyenek, tehát hogy az elkötelezettség teljesen rájuk vonatkozzon. A komisszívum mellőzésével a hangsúly azon maradt, hogy az ifjúság kezében van a hatalom a jobb jövő eléréséhez.

A beszédaktusok elemzése tehát rámutat arra, hogy Charles de Gaulle a beszédeivel különös tekintettel volt a hallgatóságára. Nem egy olyan politikusról van szó, aki autokratikus módon ráerőszakolta hallgatóságára az elvárásait, hanem egy olyan emberről, aki képes volt a hallgatói szükségleteihez alkalmazkodni, valamint az utasításait és elvárásait kimondottan diplomatikus módon és óvatosan megfogalmazni.

Következtetések

A nyelv a politikának különösen lényeges eszköze. A politikusok sikereinek többsége általában nagy mértékben azon múlik, hogyan bánnak a nyelvi készlettel. A vizsgált beszédaktusok interpretációja rámutat arra, hogy az egyes beszédaktusok kiválasztásának és alkalmazásának aránya mit árul el magukról a beszélőkről, valamint az adott történelmi kereten belül a politikai céljukról. Összegzésképpen tehát megállapítható, hogy Adolf Hitler a direktív célját nyíltan a hallgatóság elé tárja. Beszédében a direktívum egyértelműen dominál, míg az asszertívum csak direktívumot kiegészítő szerepet játszik, továbbá az expresszívum és komisszívum mellőzése szintén a direktívum dominanciáját hangsúlyozza.

Charles de Gaulle azonban vele ellentétben a direktív célját csak óvatosan tárja a hallgatósága elé. Az asszertívum és az expresszívum segítségével akadályozza a direktívum dominanciáját, a komisszívum mellőzésével pedig azt éri el, hogy a direktívum központi szerepéről mégse terelődjön el a szükséges figyelem.

Ebből arra lehet következtetni, hogy a beszéd cél nem határozza meg feltétlenül egy adott beszédaktus dominanciáját egy adott beszéd keretein belül, valamint hogy az egyes illokúciós aktusok frekvenciája és alkalmazási módja összhangban lehet a beszéd céljával és stratégiai felépítésével. Az utóbbiból a beszélő magatartására is lehet következtetni, így Hitler beszéde egyértelműen diktatórikus, míg De Gaulle beszédében az illokúciós aktusokkal való bánásmód megegyezik a bátorító és békés jövőt propagáló világképével. A két kiválasztott beszéd pragmlingvisztikai elemzése rámutat arra, hogy a politikusok különböző módon alkalmazhatnak beszédaktusokat hasonló jellegű célok elérésére a történelmi és szociális kontextustól függően.

Jegyzetek

- 1 A beszédeket a szerző fordította németről magyarra.
- 2 Mivel a deklaratív beszédaktusok alkalmazása csak megfelelő kontextushoz kötődhet, a beszédek interpretációjában a deklaratívum nem volt tényező.
- 3 De Gaulle a múltban történelem ellenére kimondottan kedvelte Németországot, habár az angolt csak nehézkesen beszélte, a németet már iskolás korától kezdve tanulta, és kiválóan elsajátította. (<http://www.askmore.info/>) A német nyelvtudásának köszönhetően a németországi látogatása alatt a 14 beszédből néhányat német nyelven tartott, méghozzá jegyzetek nélkül, ami különösen pozitív benyomást keltett a hallgatóságában.

Irodalom

- Austin, John Langshaw. 1962. *How to Do Things with Words*. Oxford: Oxford University Press.
- Brown, Gillian-Yule, George. 1983. *Discourse analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.
- de Gaulle, Charles beszéde. http://www.deutschland-radio.de/ansprache-an-die-jugend.331.de.html?dram:article_id=220227 (2013. május 28.)
- Hindelang, Götz. 1983. *Einführung in die Sprechakttheorie*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag.
- Hitler, Adolf beszéde. <http://www.wissensreise.de/Wissensreise/Hitlerjugend/Seiten/RedeandiedeutscheJugend-Text1934.html> (2013. május 28.)
- Maas, Utz-Wunderlich, Dieter. 1972. *Pragmatik und sprachliches Handeln*. Frankfurt: Athenäum Verlag GmbH.
- Maas, Utz-Wunderlich, Dieter. 1972. *Pragmatik und sprachliches Handeln*. Frankfurt: Athenäum Verlag GmbH.
- Searle, John R. 1969. *Speech acts. An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Szili Katalin. 2004. *Tetté vált szavak: A beszédaktusok elmélete és gyakorlata*. Budapest: Tinta Könyvkiadó.
- Vizental, Adriana. 2006. *From semantic meaning to pragmatic meaning: an introduction to semantics*. Arad: Editura Universitatii Aurel Vlaicu.
- Wunderlich, Dieter. 1976. *Studien zur Sprechakttheorie*. Frankfurt: Suhrkamp Verlag.
- http://www.askmore.info/people/France/politican/Charles_de_Gaulle (2013. december 17.)



Győri Norbert

ROCKZENE ÉS ERKÖLCSI PÁNIK

Munkámban az erkölcsi pániknak azon dimenzióit szeretném bemutatni, melyek túlnyomórészt a fiatalokat, és azon belül is azokat a szubkultúrákat érintik, amelyek a rockzenéhez, valamint annak különféle ágazataihoz tartoznak. Ennek a rétegműfajnak már az elődeit (jazz, blues, rock 'n' roll) is ellenszenv övezte a konzervatív nyárspolgár részéről, amely a hippimozgalom ideje alatt érte el első csúcspontját. A jelenség különösen érvényes a rockzene heavy metal ágazatára, annak válfajaira, és ezzel együtt szubkulturális vonatkozásaira is. A köztudatban eluralkodott előítéletek ezekhez a zenei stílusokhoz rendre a fiatakorúak alkoholizmusát, a kábítószer-élvezést, promiszkuitást, erőszakos viselkedést, bűnözést és ördögimádást rendelik.

Az alábbiakban egyrészt megvizsgálom, hogy a fentebb említett vádak milyen mértékben megalapozottak. Másrészt azt is bemutatom, hogy a pontatlan információkon alapuló médiahadjáratok gyakran szándékukkal ellentétes hatást váltanak ki, és ily módon pontosan annak a jelenségnek a felerősödését szolgálják, ami ellen elindultak.

A kutatás alapját elsősorban a vonatkozó dokumentumfilmek, internetes oldalak, hírportálok és fórumok tartalma biztosította, némi sajtóviesszhanggal és a hétköznapi élet jelenségeinek megfigyelésével kiegészítve. Az elméleti háttérrel a szubkultúrákról, ellenkultúráról szóló tanulmányok képezik.

Az erkölcsi pánik háttere

A folyamatosan gyorsuló modern társadalomban az értékrendszerek változásait gyakran morális hanyatlásként éljük meg. Úgy érezzük, társadalmunk idealizált rendje semmivé foszlik, mert a fiatalok, de akár az idősebbek is, már nem tudnak különbséget tenni a jó és a rossz fogalma között. Az erkölcsi pánik korát éljük és ez a megállapítás a múlt század végére általánosan elfogadott tényné vált a társadalomtudósok között. (Thompson 2003, 9). Habár a fogalom megjelenéséről és történetéről a mai napig viták folynak, annyit bizonyosan állíthatunk, hogy jelenlegi formája a tömegkommunikációs eszközök fejlődésével párhuzamosan alakult ki. A mai napra a kifejezés szinte közhellyé vált, és iparként működik, ahol a fő részvényes a tömeg média, majd a különböző politikai, érdek-, és konzervatív csoportosulások, valamint társadalmi mozgalmak és tömörülések.

Emocionális szempontból az erkölcsi pánik érzelmi zavarodottság, általában alaptalan érzelmeknek – mint a félelem, aggodalom, bizonytalanság – a keveréke. Középpontjában mindig olyan alapvető morális érték van, amely sérthetetlen, vagy más módon kivételesen fontos elemnek számít egy egészséges társadalom fennmaradásához. Lehet vélt, vagy valós veszély, de megjelenése mindenképp rámutat az erkölcs válságára, és könnyebben rengeti meg azt a társadalmat, melynek valamelyik szegmensében már krízishangulat uralkodik. A pánikot követő erkölcsi hadjárat lefolyása leginkább a boszorkány-üldözésekhez hasonlít, a megoldást pedig a tradicionális értékekhez való visszatérésben keressük az erkölcsi biztonság idealizált aranykorában. Az erkölcsi pánikot nem szabad kiegyenlíteni a rémhírrrel, amelynek célja a pusztító félelemkeltés, ugyanúgy, nem sorolhatjuk

ide az olyan rövidtávon fel és lefutó híreket sem, amelyek a fizikai biztonságunkat, egészségünket veszélyeztetik.

Az erkölcsi pánik megjelenésének alapfeltétele, hogy egy nagy többség elfogadott és védett szellemi értéke látszólag vagy valóban veszélyeztetve legyen bizonyos csoport, illetve társadalmi jelenség által. A pánikhangulat gerjesztése és a bűnbak megnevezése a média, valamint más nyilvános kommunikációs hálózatokon keresztül történik, melyet a társadalom két pólusú felosztása követ, minek során pontosabb információkat kapunk arról, hogy mitől és kiktől is kell tartanunk. Az ellenséggépünket a média alakítja ki magától, vagy bizonyos közösség nyomására. Általában leegyszerűsített sztereotípiákban adják meg őket, hogy utána könnyebbé váljon a címkézés, minek alapján megkezdődik a csoport, szokás, jelenség üldöztetése. Megjelenését kampányszerű hadjárat követi, amely szüntelenül folyik egy adott időszakon keresztül. Az üldöztetés legnagyobb támogatója a nyilvánosság azon része, melyet bizonyos szálak fűznek az adott jelenséghez, amelyért aggódik. Politikusok, érdekcsoportok, társadalmi mozgalmak és a média szinte versenyeznek, hogy ki lehet az első, aki akcióba lép, és elhárítja a fenyegetést. Habár bizonyos intézkedések mindig születnek, a problémákat véglegesen nem tudják megoldani, mert valós okain átsiklanak (Thompson 2003, 10–11). Magyarázatot mindig biztosítanak a közvélemény számára, és az egyik lecsengése után már kezdődik is a következő erkölcsi hadjárat.

Az erkölcsi pánik tematikája egyre népszerűbb társadalomtudományos körökben, és többen is felosztották már aszerint, hogy erkölcsi pánikról vagy pánikokról, illetve régebbi vagy újabb fajtájáról beszélünk.¹ Az erkölcsi pánik megértéséhez Goode és Ben-Yehuda három modellt állítottak fel attól függően, hogy a jelenség milyen közegből alakul ki.

A „grassroot” elmélet szerint a pánikot a közvélemény gerjeszti, a fenyegetettség érzése pedig őszinte. Az érdekcsoportok és a politikusok ebben az esetben csak az ügy élére állnak, és sikerük támogatottságuk nagyságától függ, amely viszont az aggodalom elterjedtségének függvénye. A Stuart Hall és munkatársai által kidolgozott megközelítés szerint a pánik megalapozója a politikai és gazdasági elit, amely időnként kampányokat indít az aggodalom, a félelem felébresztéséért. Szándékuk az, hogy elvonják a figyelmet a valóságos problémákról, amelyek közvetlen érdekeiket fenyegetik. A harmadik megközelítés szerint a pánik kialakulásáért érdekcsoportok (pl. a média) felelősek, amelyek önálló tevékenykedők, és képesek akár az elit érdekeinek ellenében is a közvélemény befolyásolásán keresztül a politikai témák meghatározására.

A legújabb elgondolások szerint mostanra a közvélemény számára is nyilvánvalóvá vált, hogy a média folyamatosan eltúlozza az eseményeket. Az erkölcsi pánik különböző formái olyan széles körben elterjedtek, hogy emiatt fenyegető jellegüket is elveszítették, mert mindennapjaink részévé váltak. Az erkölcsi pánik ezen kortárs felfogása Angela McRobbie² nevéhez fűződik. Szerinte a régi erkölcsi pánik háttérben mindig valamilyen média által felnagyított deviáns cselekedet állt, amelyet a társadalom szabályozni kívánt. A modern kor erkölcsi pánik jellegét McRobbie összekapcsolja Foucault azon elméletével, mely szerint a modern társadalom a devianciát úgy veti ellenőrzés alá, hogy közszemlére teszi, és ezzel bizonyítja a felette aratott győzelem örömét.

Az erkölcsi pánik az utóbbi évtizedekben már a média szerves részét képezi, és az ingyenes nyilvánosság megszerzésének egyik módja is. Az új erkölcsi pánikba a szakértők, lobbik, társadalmi csoportosulások jobban bele tudnak avatkozni, és a bűnbakok olykor hősök-

ké válhatnak, de a fordított eset sem ritka. A krízis arról szól, hogy kik is vagyunk, miben és miért különbözünk a másiktól, és ezért komoly szerepet játszik a modern identitás kialakításában. Szabályozza a kultúrát, erkölcsi szótárként szolgál, a mindennapi problémák kezelése módjában segít, és multikulturális identitások felvállalhatóságát sugalmazza.

Az erkölcsi pánik egyik leggyakoribb témája az ifjúsági szubkultúrák és életstílusuk által okozott aggodalom. Az egyik első erkölcsi pánikkal foglalkozó szociológiai analízis középontjában is ez áll és Stanley Cohen 1972-es *Folk Devils and Moral Panics* című munkájához kötődik.

Cohen esettanulmánya a mods és rockerek okozta rendbontást dolgozta fel, amely Nagy-Britannia egyik kisvárosában történt 1964-ben. A két említett ifjúsági szubkultúra körüli médiahisztéria oly mértékű volt, hogy hatása erősen érezhető volt az 1970-es évekig. A média az okozott kárt jelentősen túlbecsülte, akárcsak a résztvevők számát, és az események helyi lakosságra gyakorolt hatását. A megalapozatlan bizonyítékokat tényként tárták az olvasók elé, akik úgy érezték, az elvadult, túlzottan szabadjára engedett, elkényeztetett fiatalok az egész ország rendjét veszélyeztetik, valamint semmibe veszik mindazt, amit a szüleik kitartó munkával értek el. A közvélemény hatására a rendőrség összehangolt akciókba kezdett, és a legkisebb gyanú jelére intézkedéseket foganatosítottak, ám olykor ők maguk provokálták ki az incidenseket. A bíróságok a legkisebb ügyek miatt is többször túlzóan szigorú ítéletet hirdettek, hogy az átlagostól elütő fiatalokat eltávolíthassák a közösségből.³ A média címkézési és a környezet hibás észlelési folyamatának köszönhetően a fiatalok egy csoportját ezáltal démonizálták, és így született meg az értelmetlenül lázadó vandál fiatalok sztereotípiája. A felfokozott ellenőrzés min-

dig a legyártott előítéleteknek megfelelő közösségre koncentrál, és emiatt az érintett csoportban a deviancia statisztikái is megnövekednek. A megépített kép tehát beigazolódik és az előítéletek megerősítést nyernek.

Az ifjúsági szubkultúrák körüli pánik időre megjelenik, és nem feltétlenül kapcsolódik a rockzenéhez, hisz jelentős volt az 1990-es évek első felében lezajlott rap, majd rave zene körüli pánik is, de idesorolható a szerepjátékok körüli hisztéria is az 1980-as évekből. Leggyakrabban mégis valamelyik rockzenei szubkultúra áll a középpontjában, és az egyik első komoly szociológiai munka is ehhez kapcsolódó esetet dolgoz fel.

A rockzene kialakulása és jellemzői

A rockzene gyökerei a múlt század elejéig nyúlnak vissza, mikor a feketék munka után bárókban jöttek össze zenélni, táncolni és beszélgetni. A munkáról és szellemi életéről szóló dalokba hamarosan belevitték a saját látásmódjukat és érzelmeiket. Így jött létre a blues zene, később a városban találkozó különböző kultúrák egyesüléseként a jazz, és ennek számos válfaja. Az említett stílusok és a fehérek country zenéjének további keveredéséből alakult ki az 1950-es évek közepére a rockzene közvetlen elődje, a rock 'n' roll. A rock 'n' roll fejlődésének egyik eredménye a kezdeti, pusztán szórakoztatni vágyó, gyakran értelmetlen halandzsza nyelvezet⁴ felcserélése a szülői, pedagógiai, autoratív elnyomásról szóló szövegekkel. Mivel maguk a zenészek is fiatalok voltak, akárcsak a közönségük, a problémákban és szellemiségben könnyebben osztoztak egymással, ezért az ifjúság könnyen tudott azonosulni velük, és egy nemzedék szónokaivá válhattak.

A zenei műfajok fejlődésében további katalizátorként hatott, amikor az angliai munkásosztály tagjai között kibontakozó rhythm and blues átszivárgott a tengerentúlra és összetalálkozott a hippimozgalommal. Ez utóbbi kifulladásakor megjelent a hard rock és heavy metal, amely - meglehet - sokkal összetettebb, sokszínűbb, korszerűbb, durvább volt, de változtatni nem akart, csak a társadalom naturalista tükrévé vált, és bizonyos mértékig a hippimozgalom ellenpólusa kívánt lenni. Divatját 1977-ben a punk zenei mozgalom váltotta fel, amely egy nihilista alternatívát kínáló nyers kirohanás volt a konzervatív társadalom ellen, zeneileg pedig a rock 'n' roll újragondolása, ahol a hangszeres tudás teljesen másodlagosnak számított.

Ahhoz hogy megértsük a rockzenét övező erkölcsi pánik okát és célját, meg kell értenünk a műfaj jellemzőit és kulturális sajátosságait. A rockzene fogalmán elsődlegesen egy könnyűzenei műfajt értünk, amelynek nem a kommerciális érdekek kiszolgálása az elődleges célja, sokkal inkább az előadó közvetlen érzelmeinek, lelkiállapotának, életszemléteinek vizuatükrözése dalokon keresztül. A rockzenében a szabályok megszegése sokkal előbbrevaló a kezdetek óta, mint azok betartása. Minimális zenei szakértelemmel is elsajátítható, mert az ösztönök felszabadítása sokkal fontosabb benne, mint a képzett hangszeres tudás. Fontos eleme az olykor már zajba hajló hangerő, a primitív, vadító ritmusok, és az olyan hangszerek használata (dob, basszus, elektromos gitár), melyekkel nem csak tiszta hangokat lehet kiadni. A hallgató számára serkentő hatással bír, ugyanakkor megteremti az extázist, felszabadítja a gátlásokat és a személyiséget.

A rockzene a kezdetektől fogva a többség által elfogadott társadalmi normákkal helyezkedik szembe. Lázadó álláspontja van, elutasítja a társadalmi környezet elvárásait,

gyakran ellene irányul, nem akar részt venni a többség életében, inkább amennyire tud, elkülönül tőle. Ebből fakadóan gyakran a kívülállók zenéjének nevezik, akik valamiért vagy nem tudnak teljesen, vagy nem akarnak a tömeg részévé válni. A rockzene deviáns, de csak annyiban, amennyiben ezen az átlagtól való eltérést értjük.

A rockzene nyers, gyakran sérti a hallgatót, nem fél kimondani, amit akar, és igyekszik következetes lenni önmagához. Az üzenete akkor jut megfelelőképpen a közönséghez, ha ezt egy karizmatikus szuggesztív frontember adja át, akire a közönség fel tud nézni, de ugyanakkor azonosulni is tud vele. A rockzene színpadias, meg kell, hogy győzze a hallgatóit, hogy a valóságot mutatja, még ha valótlan is. Ugyanakkor a külsőségek a zenekar arculatát is tükrözik, elvek, nézőpontok összességét, amit képviselnek. A közönség hinni akar, még ha tudja is, hogy valótlan, amit lát, a zenekarok fellépése alatt a rajongók a vallási transzhoz hasonló állapotba kerülnek.

A rockzene elkülönülése a tömegtermékektől egyszerre érzékelhető a zenén és a külsőségeken is. A zene bővelkedik az olyan akkordokban, dallamfutamokban, amelyek évszázadokig nemkívánatosnak számítottak a zeneművészetben, a dalszövegek mondanivalója gyakran szarkasztikus, bővelkedik az iróniában, fekete-humorban, naturalista, illetve időszerű tabutémákkal foglalkozik. A külsőségeiben megjelenő szimbólumok általában metaszimbólumok, szándékosan teljesen mást jelentenek annak, aki az adott szubkultúra részese, mint egy külső szemlélőnek. Gyakran találkozhatunk okkult jelképekkel, és a rútság hangsúlyozása, közszemlére tétele a lemezborítókön szinte a műfaj védjegyének számít. A rockzene egyszerre mindenki számára hozzáférhető és ugyanakkor egy zárt, kissé elitista rendszer is, amely a nagyközönséget nem próbálja mindenáron

bevonni, de mégis kínál egy alternatívát az érdeklődők számára. Önként magára vállalja a bűnbak szerepét és a társadalom tükrévé próbál válni.

A rockzene multikulturális folyamatok eredményeként jött létre, és folyamatosan változik. Mikor megfárad egy stílus, visszafordul a gyökereihez,⁵ és a meglévő stabil alapokba a modern technológia lehetőségeit kihasználva beleépíti az aktuális korszellem hangulatát. Pontos meghatározása ezért nem könnyű feladat, mert különböző ágazatait olykor teljesen ellentétesnek tűnő stilisztikai és szubkulturális vonások kísérik.

Gyakran megtörténik,⁶ hogy egy rockzenei irányzat vagy előadó populáris jelenséggé válik, és elveszíti önállóságát a zeneipar kommersziális érdekei miatt. Ekkor megkezdődik a lázadás konformizálása, kiárusítása a széles közönség illetve tömegkultúra számára. A hozzáférhetőség miatt lassan előregedett társadalmi értékek semmisülnek meg, tehát az egykori lázadók hétköznapi jelenséggé válnak, és a társadalom számára már nem jelentenek többé veszélyforrást – inkább csak különcökként tekintenek rájuk. Ugyanakkor egy irányzat divatossá válásakor a háttérben (vagy a föld alatt, amire az underground kifejezés a használatos) már kialakul az új stílus, ami ellentmond neki. Ilyenkor újrafogalmazódik a lázadás fogalma, ezért új megkülönböztetési szimbólumok, és további rétegződések alakulnak ki a szubkultúrán belül.

A rockzene környezetet tudatosan provokatív hozzáállása generátorként szolgál az erkölcsi pánik számára, és már a kezdetektől fogva a legnagyobb ellenfele a konzervatív politikai réteg. A hagyománytisztelő értékeket képviselő oldal már a jazz és blues zenéről is azt állította, hogy antiszociális viselkedésre ösztönöz. A múlt évszázad közepén Elvis Presley televíziós szereplése alapjaiban rengette meg az ifjúságot, létrehozta a tinédzser generációt,

felszabadította azok szabadságvágyát a rock 'n' roll-on keresztül.

A keresztény konzervatív vallási vezetők az 1950-es évektől rendszeresen fordultak a médiához, hogy felhívják a nyilvánosság figyelmét a zene káros hatására, és a kormánytól követeltek megoldást. Ahogy sokasodtak a rockzenei stílusok és vele együtt a szubkultúrák, úgy idomult – de talán inkább bővült az ellenük irányuló pánik jellege is. A kezdeti vádak (a lustaság, munkakerülés, promiszkuitás, alkoholizmus, engedetlenség, rendbontás, vandalizmus, bűnözés, kábítószer-használat) után hamar felsorakoztak az olyan vádak is, mint a sátánizmus, gyilkosságra, öngyilkosságra, tömeggyilkosságra való ösztönzés, és egyesek még a rockzene okozta káros fiziológiai tüneteket is próbálták bebizonyítani.

A rockzene szubkultúráinak kialakulása és az ellenkultúra megjelenése

A rockzene a kezdetek óta nemcsak egy zenei műfaj, hanem kulturális jelenség, szubkulturális álláspont és ellenkulturális szembehelezkedés az uralkodó társadalmi értékrenddel szemben.

A zenei szubkultúrák a múlt század elején kezdtek kialakulni, mikor a jazz és blues zene kedvelői találkoztak az élő fellépések során, az egymás közötti kommunikációban tapasztalatokat, életszemléletet, véleményt cseréltek, amely új értékrendszerek, szokások, öltözködés, beszédmód kialakulását eredményezte. Mindez a könnyebb közösségi hovatartozás felismerhetőségét is szolgálta, így alakultak ki a zenei műfajokhoz társuló, azóta is folyamatosan bővülő szubkultúrák.

A zenei szubkultúrák mindig ellenállásban vannak a domi-

náns kultúrával, illetve amennyire tudnak, különböznek tőle. Dick Hebdi-ge szerint az uralkodó ideológia ellen tanúsított ellenállás formái a stílusban mutatkoznak meg, amely nem más, mint a hallgató többséget sértő gesztusok, üzenetek összessége, és ugyanakkor kohéziót teremt a csoportban, és ellentmond a hallgatás mítoszának (Hebdi-ge 1980, 20). A szubkultúrák általában olyan értékeket képviselnek, amelyet a társadalom többsége nem ért és nem fogad el, ennek ellenére, bizonyos idő után a tömeg is átveheti tartalmukat, és ezáltal a konformizmus határai kitolódnak.

A múlt század első felében a zenei stílusok létrejöttével alakultak ki az olyan hozzájuk tartozó korai, enyhén nonkonformista szubkultúrák is, mint a hipsterek.⁷ Norman Mailer szerint a hipsterek elődei azok a feketék voltak, akik nem találták a gyökereiket a nyugati civilizációban, és az érzelmeiket a hagyományos afrikai zenén keresztül fejezték ki, amelyet fehér rab-szolgálatartó társadalom kulturális keretei közé helyeztek. A marginalizált fehér embereknek hasonló érzületeik vannak saját kultúrájukkal szemben, csak a feketékkel ellentétben, ők a saját civilizációs eredményeiknek a rabjaik. Mailer szerint ez a hidegháborús nemzedék elvesztette bizalmát a nyugati civilizációban, amelytől nem kapott semmit, vagy már nem is akart semmit. Egyik közösség sem találta a gyökereit, hasonló körülmények között éltek, és közös menedéket a zenében találtak egyesítve két különböző kultúrát (Mailer 1957, 2–3). Így jöttek létre a hipsterek, akik túlnyomórészt alsó középosztálybeli munkásfiatalok voltak, közös jellemzőjük a rendszeres cannabisfogyasztás, szarkasztikus humor, lezser és kissé arrogáns viselkedés volt. Lenézték a bürokráciát, a vallást, büszkéek voltak a saját maguk által választott marginális helyzetükre, menekvést a szürke hétközna-

pok elől az éjszakai klubokban és a jazz zenében találtak.

Hasonló szubkultúra volt a Párizsban létrejövő, kifejezetten urbánus jellegű, főleg fiatal egyetemistákat tömörítő bohémek csoportja. Őket a zenén kívül a társadalmi aktivizmus, kreativitás, miszticizmus, irodalom, szürrealizmus iránti közös érdeklődés tartotta össze. Michael Break szerint a bohémek szubkultúrája Párizsba látogató amerikai vendégdiákokon keresztül terjedt át a tengeren túlra, ahol már a beatgeneráció elnevezést kapta (Andelković 1988, 13–30).

A beatgeneráció 1952-ben került a köztudatba, mikor a New York Times megjelentetett egy írást John Clellon Holmes-tól *This Is The Beat Generation* címen. Holmes ebben a cikkben az akkori társadalom tradicionális értékeit képmutatónak és hazugnak írja le, amely képtelen a fejlődésre. Ő egy új generáció eljövételét hirdeti, amely nyitott egy friss szemléletmódra, spirituális forradalomra, egy magasabb tudatszintig való felemelkedésre, új társadalmi értékek megalkotására.⁸

A beatgeneráció mindenekelőtt egy középosztálybeli családokból eredő nonkonformista művészeti kezdeményezés volt, amely főleg az irodalma miatt lett jelentős. A beat irodalom hősei gyakran hipsterek voltak, illetve olyan egyéniségek, akik nem törődnek sokat a társadalmi konvenciókkal, mert a saját útjukat járják, és törekednek a világ, a valóság, önmaguk, és a szabadság határainak megismerésére. A hipsterek szubkultúrájával szemben, akik inkább csak passzív ellenállásra törekedtek, a beat irodalom hevesen kritizálta a képmutató társadalmat, és igyekezett ledönteni az amerikai álom mítoszáét. Ironikus módon a beat mozgalomnak a legnagyobb reklámot egy eljárás biztosította, amelyet 1957-ben indítottak a City Lights Könyvkiadó ellen, amely megjelentette Alan Ginsberg *Üvöltés* című könyvét.

A beat irodalom a karaktereivel új hősideálokat teremtett, és az 1960-as évektől fiatal zenészek egy része a mozgalom üzenetét fokozatosan beleépíti a dalok szövegvilágába. A rockzene és egy elégedetlen generáció egy időben jelenik meg, egymást támogatja, ösztönzi, mikor az 1960-as évek elején a társadalmi problémák tetőfokra hágtak az Egyesült Államokban. Az egyetemisták gyűjtőhelyeként szolgáló Greenwich Village-ben feltűnik ekkoriban egy fiatal amerikai énekes, Bob Dylan, aki visszanyúl a blues és a munkásdalok (*freedom and protest songs*) gyökereihez. A zene összetalálkozik a korszellemmel, a szembehelyezkedő fiatal értelmiségi beatgenerációval, és a szövegvilágban megjelenik az aktivizmusra való buzdítás a társadalom megkövesedett értékrendje ellen. Fiatalok tömeges csoportja azonosult a zenével, kiket a sajtó 1963-tól hippiknek nevezett el, és a rockzene az ellenkultúra egyik kísérő jelensége, illetve megnyilvánulási formája lesz.

Ekkor kezd el kibontakozni a régebbi szubkultúrák romjain egyre tudatosabban a hippimozgalom, amely minden akkori társadalmi normának ellentmond, és egy új értékrendet igyekszik felállítani. A hippimozgalom fontosabb jellemzői közé tartozott a színes öltözködési stílus, a test természetes állapotban való hagyása, a promiszkuitás, a politikai kérdésekben való érdekeltség, elkülönülés a társadalomtól, kommunák alapítása, kábítószerrel való kísérletezés, pacifizmus, vonzódás az alternatív vallásokhoz és miszticizmushoz, happeningek szervezése, legnagyobb kohéziós ereje pedig a rockzenében rejtett.

A hippimozgalom többé-kevésbé szervezett ellenkulturális forradalom volt, amely maga mellé tudott állítani egy idősebb értelmiségi réteget is, a nyugati civilizáció egésze ellen lázadt, és mindenre az alternatív megoldást kereste. A francia származású szociológusnő, Christiana Saint-Jean Polen meghatározása

szerint az ellenkultúra politikai, valamint filozófiai meggyőződések összessége, amely az egyén vagy csoport életstílusában is kifejeződik, és ellentmond a fejlett ipari társadalom kultúrájának (Saint-Jean Polen 1999, 5). Az ellenkultúra jelenségével először behatóbban Theodore Roszak foglalkozott 1969-ben megjelent *The Making of Counter Culture* című könyvében. Roszak szerint az ellenkultúra akkori kibontakozása természetes következménye volt a technokrácián alapuló nyugati társadalomnak, amelyben szigorú konformitás uralkodott (Roszak 1978, 25). A társadalmi rendszer lehetővé tette az akkori igen népes ifjúságnak, hogy átlásson a képmutatáson, és ne akarják követni szüleik elidegenedett életstílusát.

Roszak szerint a fejlett kapitalizmus és felgyorsult iparosodás hatására jött létre a szakemberek tudományos felfedezésein alapuló technokratikus társadalmi berendezés, ahol a hideg tudományos tények segítségével minden problémára létezik megoldás, az emberi szükségletek pusztán materiális-technikai jellegűek (Roszak 1978, 18–24). A társadalmi integráció itt éri el a csúcát. A végletesen elfojtó erejű, szigorú konformizmus és hierarchia tisztelete mindenkitől elvárt, ez az értékrendszer viszont a babyboom generációnál fordított hatást ért el. Az elfojtás helyett sokkal inkább felébresztette a fiatalok ösztöneit. A társadalmi jólétnek köszönhetően az új nemzedéknek lehetősége volt felülbírálnia és eldöntenie, mi az, amit elfogad, és mi az, amit elutasít.

Mivel a hippigeneráció legnagyobb kohéziós ereje a rockzene volt, a két fogalom szinte szinonimája lett a lázadásnak és a nonkonformizmusnak. A műfaj és a közönsége kölcsönösen hatottak egymásra, a zenészek általában maguk is az ellenkultúra részesei voltak, így a hippimozgalom és rockzene egyfajta szimbiózisba került. A dalsző-

vegek antifasiszta, liberális, pacifista töltetűek, melyek a munkásosztály kizsákmányolása ellen irányultak, majd az acidrock megjelenésével bővül a tartalom a lételméleti, költői és pszichedelikus témákkal.

Az erkölcsi pánik mint a rockzene természetes kísérőjelensége

A rock 'n' roll megjelenése a kezdetektől fogva zajra hasonlított a felnőttek számára, az akkoriban népszerűsödő, testiséget hangsúlyozó boogie whoogie pedig a hagyománytisztelő rétegből erős ellenszenvet váltott ki. David Noebel és mellette még számos konzervatív keresztény író gyakran fordult a médiákhoz, hogy a zene fiatalokra gyakorolt káros hatását hangsúlyozza. „A rock 'n' roll lángra lobbantja és felizgatja az ifjúságot... ennek a zenének a kétértelmű szövegei bíróságra és rendőrségre tartozó ügye” (Hoffmann 1987, 33).

A rockzenét és annak elődeit tehát a kezdetektől fogva erkölcsi pánik övezte, amelyet maga a zenei stílus idézett elő a társadalommal szembeszegülő kulturális sajátosságaival. A média az ellenkultúra mozgalmával kevert folyamatos kampányharcba, és gyakran túlzó írásokat jelentettek meg a fiatalok ezen csoportjáról. A mozgalom egyik legerősebb kohéziós ereje a zene volt, a zenészek nagy része hedonista életstílust folytatott, a frontemberek a Messiás szerepében tetszelegtek és az ellenkultúra nézeteit hirdették. A zenekarok egyre szélsőségesebben viselkedtek a színpadon, akár csak a közönség. John Lennon a kereszténység fennmaradását firtatta a nyilvánosság előtt, Jimi Hendrix a színpadon felgyújtotta a gitárját, a The Who a fellépés végén rendszétverte a felszerelést, a The Doors-rajongók a koncerttermekben tettek kárt, a botrányok listáját a végtelenségig lehetne sorolni.

A hippimozgalom az 1969-es évre

már teljesen felhígult összetételét illetően, és nyitott hozzáállásából kifolyólag mindenféle deviáns közösséget is elkezdett magába olvasztani. Ez nem könnyítette meg a pozitív sztereotípiák kialakulását, ahogyan az sem, mikor a vezéregyéniségeit is elvesztette 1971-re.⁹ A sajtó az 1969-ben elkövetett Charles Manson¹⁰ által irányított gyilkosságokat is kiegyenlítette az ellenkultúrával. Az ügy kapcsán az Esquire magazin 1970-ben lehozott egy írást *Evil Lurks in California* címmel, amely sikeresen összemosta a gyilkosságokat a hippimozgalommal, a rockzenével és a sátánizmussal.

A shock rock megjelenése csak fokozta a rockzene körüli ellentmondásos hangulatot. Előbbi nem annyira egy különálló műfaj, mint inkább egy deviáns társadalmi igény összekapcsolódása egy deviáns zenei stílussal. Gyökei minden korban megtalálhatóak, közvetlen elődjének tekinthetjük a XIX. században nagy népszerűségnek örvendő mutatványos cirkszokban megtekinthető freak show-t. A shock rock műfajába zeneileg több ágazat is belefér, és egyedüli sajátossága a gazdag színpadi látványosság, amelynek célja a közönség szórakoztatása.

A shock rock akkor sikeres, ha eléri, hogy a közönség a fellépés alatt végig feszültség állapotában maradjon, és ne tudja különválasztani az illúziót a valóságtól. Az illúzió olyan sokkoló és meghökkentő elemeket tartalmaz, mint a mini horror-show, bizarr előadások, fény- és tűztechnikák alkalmazása, vagy akár a zenészek kiszámíthatatlan viselkedése a színpadon. A rockzenében ez leginkább az Alice Cooper zenekar nevéhez fűződik, ahol a frontember élő kígyókat vitt a színpadra, és az előadás végén a saját halálát játszotta el. Az angliai Black Widow középkori feljegyzések alapján egy boszorkányszertartást imitált, minek alapján többen azt hitték, hogy valaki tényleg fel lett áldozva a fellépés során.

A shock rocknál a valóság és képzelet tényleges összemosódásával akkor találkozunk, mikor egy előadó, illetve zenekar a nyilvánosság előtt is színpadi szerepet játszik a hitelesség kedvéért. Mikor a sajtó nekiszegez egy ellentmondásos kérdést a hitelességgel kapcsolatban, a zenésznek kötelessége az imázsát fenntartani. Így történt, hogy Alice Cooper igennel válaszolt arra kérdésre, hogy áldozott-e fellépés során csirkét az ördögnek, vagy Gene Simmons, a Kiss frontembere, akitől azt kérdezték, hogy tényleg sátánimádó-e. A misztikum és hitelesség fenntartását olykor nem szándékosan is sikerül elérni, mikor a zenekar túlzottan titkolózik. A Black Sabbath zenekar azzal érte el a rossz hírnevét, hogy mindig visszautasította a válaszadást a provokatív kérdésekre, és ezzel növelte az őket körülövező misztikumot, habár az asszociáció irányát mindig sugalmazta.

A shock rock megjelenésének idejében vált hagyománnyá, hogy vallási vezetők is eljártak a rock koncertekre megfigyeléseket végezni, de a látottakat szinte soha nem tolmácsolták helyesen. Gyakran várták a zenekarokat vallási felekezetek a fellépések előtt, és ördögűzéseket igyekeztek végezni a rajongókon. A shock rock viszont az 1975-ös évektől teljesen kommercializálódott, és átváltozott mindenkinek hozzáférhető szórakoztató műsorrá.

A következő veszélyforrás központja London lett 1977-ben, a punk zene köztudatba vonulása évében. A punk zene minél jobban el akart távolodni a shock rock elemektől, és üzenete inkább az volt, hogy bárki lehet zenész, nem kell ehhez tudás, és az igen költséges látványelemek bevonása helyett inkább a valóságot szerette volna bemutatni. Provokatív és agresszív, nihilista, szókimondó, sértegető hozzáállásával hatalmas közfelháborodást váltott ki. Célpontja a nyárspolgár és a konvencionálisnak számító társadalmi képmutatás. Ismét feléledt az aktivizmus a szervezés formájában,

megjelentek a sajátkiadású fanzinok, amelyekben nézeteiket propagálták, gyakoriak lettek az illegális manifesztációk, a kommunákba tömörülés is feléledt urbánus formájában városközpontok környékén található, lebontásra váró épületekben.¹¹

Amit a társadalom kivetett, eldobott, nem tartott rá igényt, abból ők öltözködési divatot és életstílust teremtettek, ezzel is szimbolikusan kifordítva az értékrendet. A punkhullám nem akart finom lenni, a kudarcot vallott pedagógia és erőszakos konformizmus lecsapódása volt.

1980-ra részben kifulladt és átalakult a punk zene és a tarajos punkok turista látványossággá váltak, akikkel pár fontért fényképezkedni lehetett a belvárosban, hatása viszont továbbra is érezhető volt egyrészt a post-punk stílusnál (amelyre idővel a goth rock, dark rock elnevezés is használatossá vált), másrészt a Nagy-Britanniában kibontakozó heavy metal újhullám (NWOBHM) keretein belül.

A post punk zenekarok nem szándékoztak harcolni a társadalmi berendezés ellen, ennek a szubkultúrának a tagjait sokkal inkább a túlvilág foglalkoztatta, szemben az evilági dolgokkal. A stílus kedvelt témái: szenzibilizáció, szellemvilág, elvagyódás, halál, nihilizmus, transzállapot, gnoszticizmus, misztifikáció, rajongás a gótikus irodalomért, a német expresszionista filmekért és az olyan költőkért, mint Byron, Shelley, Baudelaire. A műfaj kedvelői a fekete öltözetet részesítették előnyben, rajongtak az éjszakai romantikus sétákért a temetőkben, elhagyott házakban, a testüket gyakran vagdosták késsel, borotvával, a férfiak és nők közötti eltérések a külsőségekben nagyon elenyészőek voltak. A dark rock siker-története olyan zenekaroknak volt köszönhető, mint a Chrstian Death, Bauhaus, a korai The Cure, The Sisters of

Mercy, amelyek a zene befogadhatósága miatt gyakran felkerültek a slágerlistákra. Jellegzetességei miatt a dark rock szintér volt az, amely leginkább felébresztette a nyilvánosság gyanúját a sátánista tevékenységek iránt. Legtöbb botrány a Christian Death zenekart övezte, több alkalommal is nyilvánosan égették el a lemezeiket a provokatív szövegek és vizualitás miatt.

A *New Wave Of Brittish Heavy Metal* hamar terjeszkedni kezdett és a tengerentúlra is átszivárgott, ahol a nagy lemeztársaságok le is csaptak az új kulturális jelenségre, amely finomított módon tovább vitte a punk pimaszságát. Ezek a zenekarok jól kiforrott imázssal rendelkeztek, az akkoriban szárnyait bontogató *Music Television* számára pedig megfelelő vizualitással rendelkező zenekarok kellettek, akik látványos videókat készítenek, melyekkel a nézőket televízió-képernyő előtt tudják tartani. A lemeztársaságok a külön publicitás kedvéért arra bátorították a zenészeket, hogy szélsőséges nyilatkozatokat adjanak, vagy ha úgy adódik, csináljanak valami botrányt, amivel a hírekbe kerülhetnek. A heavy metal zenész mintapéldánya olyan személy lett, aki extravagánsan öltözködik, nem fél semmitől, a pillanatnak él, és semmilyen társadalmi normát nem fogad el. Hasonló, mint a western filmek hősei, akik a saját szabályaikhoz tartják magukat és a törvények felett állnak.

Az Ozzy Osbourne-hoz hasonló előadók, aki önmagát Madman (Őrült Ember) vagy Prince of Darknessnek (Sötétség Hercege) nevezte, büszkén vállaltak be minden híresztelést magukról, amire a sajtósok rákérdeztek. A Twisted Sister nevetség tárgyává tette a szülői és pedagógiai autoritást, a Mötley Crüe okkult szimbólumokat használt, a Van Halen erős szexuális tartalmakkal játszott a videóiban.

A W.A.S.P. zenekar koncerten nyers húst dobált a közönségnek, énekesük ko-

ponyából vért ivott, és félmeztelen önkéntes lányokat korbácsoltak a színpadon.

A heavy metal cenzúrázása

Természetesen mindez nem maradhatott következmények nélkül, mivel ezek a zenekarok a magazinok, az ifjúsági lapok, a rádió- és a televíziócsatornáknak köszönhetően a tömegkultúra részévé váltak rövid idő alatt. A konzervatív politikai szintér válasza egy nyomást gyakorló csoport létrehozása volt 1985-ben P.M.R.C. (Parents Music Resource Center) néven, amelynek célja az olyan pop/rock zene tartalmi kivizsgálása és keretek közé szorítása, amely véleményük szerint káros hatással lehet a fiatalokra. Még ebben az évben *Filthy Fifteen* néven összeállították annak a tizenöt előadónak a listáját, akiket felelősségre szándékoztak vonni. A listán kilenc heavy metal zenekar szerepelt olyan vádakkal, mint okkult tematikák használata (Mercyful Fate, Venom), kábítószer- és alkoholfogyasztásra való buzdítás, (Def Leppard, Black Sabbath), szexuális tartalom (Twisted Sister, W.A.S.P., Judas Priest), és erőszakos cselekményekre való ösztönzés (Mötley Crüe).

A P.M.R.C.-botránynak egy olyan kiegyezés lett az eredménye, amely szerint azok a zenekarok, amelyeknek bármi jellegű szélsőséges elem van a tevékenységükben, nem szerepelhetnek főműsoridőben a televízióban és rádióban, csak külön fenntartott éjjeli műsorban, másrészt a lemezkiadóknak kötelessége egy figyelmeztető címkén értesíteni a vásárlót a lemez tartalmáról. A lemeztársaságok a megszorítások miatt rákényszerültek, hogy az addigi polgárpukkasztó reklámhadjárat helyett egy mindenki számára befogadhatóbb irányba tereljék a zenekarokat, mivel csak így tudták biztosítani a folyamatos médiaszereplést. A 80-as évek heavy metalja ekkor méginkább két rész-

re szakadt. Létrejött egy rádióbarát változat, amely a tömegkultúra részévé vált és társadalmilag szabályozott lázadást képviselt, valamint egy kompromisszummentes vonal, ahol a művészi önkifejezésnek nem voltak korlátai, csak a kereskedelmi sikernek. Ekkor jöttek létre a legszélsőségesebb irányzatok (thrash, death, black metal), amelyek igyekeztek minél inkább elkülönülni az akkorra már kereskedelmi heavy metal zenével.

A rockzene tartalmi szabályozása okozta felháborodás miatt a rockzenészek, lemezkiadók, politikusok, egyéb művészek és szakemberek folyamatosan szerepeltek a médiában, és az egész eset komoly nyilvánosságot kapott, külön reklámot biztosított számukra. Ilymódon a P.M.R.C. tevékenysége teljesen fordított hatást ért el, és 1985–1993 között a heavy metal lett a legnépszerűbb könnyűzenei műfaj a nyugati társadalomban. A fiatalok megismerkedtek a kommersziális irányzatokkal, majd a szaklapokból a további ágazatokkal, melyek nem voltak a nagynyilvánosság szeme előtt.

A népszerűségnek köszönhetően a heavy metal a média mindennapos témája volt. A rock zenészeket istenítő írások mellett egyre gyakrabban lehetett olvasni a zene ártalmas hatásáról is, mint pl. a hangerő okozta szervi károsodás, az öngyilkosságra utasító szublimáris üzenetek, a pszichikai elváltozások (depresszió, mazochizmus, szadizmus, pszichózis), erőszakos viselkedésre és bűncselekmények elkövetésére ösztönző szövegek. Ezek főleg szenzációhajhász, komolytalan publikációk voltak többnyire laikus, illetve konzervatív beállítottságú szerzők részéről. A rock zene okozta pánik általában az erősen vallásos környékeken volt erősebb, mint a Bible Belth, ahol a rendőröknek kötelességük volt megállítani a heavy metal-rajongóknak kinéző fiatalokat. A konzervatív körök a társadalmi problémák gyökerét a fiatalok erkölcsi lezüllesztésében találták,

amiért a heavy metal műfaját okolták, megoldásként pedig a rockzene még szorosabb keretek között tartását ajánlották. A heavy metal műfajt bíróságra először 1988-ban idézték, mikor a kiskorú John McColum öngyilkosságot követett el, és a lemezjátszóján megtalálták Ozzy Osbourne *Speak of the Devil* lemezét. 1991-ben hasonló indítékkal a Judas Priest zenekar ellen indítottak pert, csak a vád kettős gyilkosság elkövetése volt – a zene hatására. Mindkét vádat elejtették – hosszú pereskedés után – megalapozatlan bizonyítékok hiányában.

A rockzene ellen fellépő konzervatív oldalon három csoportot választhatunk külön, amelyek a társadalom három szektorát képviselték. Vallási agitátorok, akik mögött valamilyen hivatalos egyház állt, okkultizmus és sátánizmus szakértők, akik a tudományos megalapozottságot próbálták bizonygatni vádaskodásaikban, valamint érdek- és nyomásgyakorló csoportok, amelyek az intézményesített közélet képviselőiből tevődtek össze.

A vallási szónokok csoportját hittérítők, kisebb felekezetek képviselői, televíziós evangélisták alkották, akik az apokalipszis és az antikrisztus közelgő eljövételére utaló jeleket a rockzenében találták meg. A riadalomkeltés kiváló alkalom volt arra, hogy hangsúlyozhassák a vallás fontosságát, ami védelmet nyújt majd az igaz híveknek – akik így jobban összekovácsolódtak a közös ellenségkép kialakítása miatt. A sátánizmus-okkultizmus szakértői főiskolát fejezett egyének, illetve egykori rendőrök, szociális munkások és pszichológusok voltak, akik legitim szakembereknek mutatták be magukat a sátánista tevékenység felismeréséhez. Munkájuk sokszor ártalmas volt, és általában kiderült, hogy az áltudományokhoz és tudományos sarlatinizmushoz több közük volt, mint valós tények felismeréséhez.

réséhez. Az érdek- és nyomásgyakorló csoportok konzervatív képviselői a médiát használták arra, hogy a nyilvánosságra hassanak, és azt állították, hogy rendelkeznek megoldással az adott problémára.

Az erkölcsi pánik, amit az említett szervezetek okoztak, jelentős anyagi haszonnal járt mindkét fél számára. A heavy metalnak folyamatos publicitást biztosítottak, amelyből a legnagyobb hasznot a lemezkiadók, menedzserek, zenészek húzták, de az olyan másodlagos közvetett résztvevők is, mint a grafikusok, rockzenei szaklapok, szervezők. A másik oldalról ott voltak a vallási vezetők és sarlatánok, akik a szülők kérésére komoly összegekért ördögűzést végeztek a heavy metal, punk zenével megfertőzött fiatalokon, az önjelölt szakemberek, akik állást biztosítottak maguknak, és a nyomást gyakorló csoportok, amelyek a különböző részmegoldások sikerének köszönhetően feljebb tudtak jutni a társadalmi ranglétrán. Jeffrey Victor megállapítása szerint ezek a csoportok általában őszintén hisznek tevékenységük társadalmilag hasznos voltában. Habár a valódi motivációik gyakran a saját tekintélyük növelése és más ideológiai célok megvalósítása (Victor 1998, 9).

A heavy metal cenzúrázása tehát fordított hatást ért el, a zenekaroknak megnövekedett a publicitásuk az erkölcsi pánik hatására, amelyet a napi médiák biztosítottak. Ennek köszönhetően a fiatalok könnyen megtalálták maguknak a heavy metalhoz tartozó szubkultúrát, amelybe bekapcsolódva könnyebben meg tudták valósítani az autoritás elleni lázadást.

Az erkölcsi pánik negatív hatása

A rockzene körül létrejött erkölcsi pánik negatív hatása leginkább akkor tűnik ki, amikor egy adott probléma megoldása helyett a valós indokok felett átsiklanak. Ez

olyankor fordul elő, mikor a bűnbak nagyobb számú elítélendő kritériumnak is megfelel, és a közösség több felgyülemelő problémájának levezetésére is megoldást kínál. Ilyenkor a túlzott diadalérzet miatt a jelenségek téves értelmezése nem tudatosul a közegben, és a kialakult véleményt nagyon nehéz megváltoztatni.

Egy ilyen szélsőséges eset történt 1993-ban Dél-Memphisben, mikor hármás gyermekgyilkosság elkövetése miatt elítéltek három heavy metal rajongót. A rendőrség sátánisták által elkövetett rituális gyilkosságra gyanakodott. Jogi mulasztásoknak, a sátánizmus szakértőinek, konzervatív polgárok nyomásának, az emberi előítéletek eredményeként a gyanúsítottak közül kettőt életfogytiglani börtönbüntetésre ítélték, egyet pedig halálra. A dél-memphisi kisváros lakói nemcsak a gyilkosokat kapták el, hanem egyúttal a közösségük démonjaitól is megszabadultak, valamint az Isten igazságosságába való hit is bizonyítást nyert. Az ügyre viszont felfigyelt egy akkor fiatal rendező is, aki dokumentumfilmet készített az esetről, minek köszönhetően nagy nyilvánosságot kapott és folyamatosan húzódott a per. Hétköznapi polgárok, heavy metal rajongók és zenekarok fogtak össze, hogy pénzt gyűjtsenek ügyvédekre, és újratárgyalják az ügyet, melynek eredményeként a börtönbe vonult fiúkat immár férfiként 2011 folyamán feltételes szabadlábra helyezték.

Az erkölcsi pánik figyelemre méltó esete, mikor a média egy valós jelenséget pontos információk hiányában helytelenül tolmácsol, és a téves értesülések alapján egy addig nem létező ellenkulturális formulát alkot, amelyet ő maga popularizál, még ha akaratlanul is. Norvégiában a médiák alkotta pánik antihősöket teremtett, amelyekben fiatalok csoportja követendő példát talált.

A jóléti állam mintapéldájaként szolgáló Norvégiában 1992. május 23. és 1992. de-

cember 25. között hat fatemplom vált a tűz martalékává, az utolsó esetenél tűzoltás közben egy ember az életét vesztette. A közvélemény a történetekért különböző politikai csoportokat gyanúsított vagy a véletlen számlájára írta az eseményeket. A helybéli *Bergens Tidende* újságírója, Bjorn Tonder viszont egy írásában kifejtette annak valószínűségét, hogy egy sátánista csoport tevékenykedik. Az igazi szenzáció januárban következett be, amikor interjút készített két fiatallal, akik azt állították, hogy a gyújtogatások egy gyilkosságoktól sem visszariadó, komoly sátánista csoport számlájára írhatóak. Tonder *Vi tente på kirkene (Mi gyújtottuk fel a templomokat)* című szenzációhajász írásának megjelenése után pedig a rendőrség már másnap reggel előzetes letartóztatásba helyezte a 18 éves Varg Vikernes-t.¹²

Vikernes a kihallgatási fogság alatt senkivel sem beszélhetett, a többi újságnak viszont nem voltak informátorai, és laikusok vagy vallási prédikátorok véleményét kérték ki az esettel kapcsolatban. Tonder ontotta magából az újabbnál újabb írásokat, amelyekkel ösztönözte a téves információk terjedését, ennek köszönhetően a történetbe belekeveredett az okkultizmus, az ezotéria, valamint Anton Lavey sátánista egyháza.¹³ Az újságok több bűncselekményt is a titkos sátánista csoport számlájára írtak, és nem egyszer bizonytalan mentális állapotba lévő egyének beszámolóját jelentették meg. Az előzetes letartóztatásban ülő Vikernes médiasztár lett, a lapok a családi hátterét boncolgatták, mégis több hétnek kellett eltelnie, hogy az újságok összekapcsolják a sátánista összeesküvést a tinédzserekből álló black metal rajongók csoportjával, akik a Helvete¹⁴ üzlet körül tömörültek. A médiakampány hatására az addig szinte veszteségesen dolgozó üzlet évek után először elkezdett nyereséget hozni, mert fiatalok széles csoportja értesült egy addig számukra ismeretlen kul-

túráról. Vikernes öt hét után szabadult, a vádat ejtették ellene bizonyítékok hiányában. Szabadulásaakor igyekezett tisztázni a sajtóval: szó sincs sátánizmusról, szeánszokról, ő nem ismer sátánistákat. Januárban adott interjút azzal magyarázta, hogy ilyen módon próbált reklámot csinálni a black metal zenekaroknak. A nyilvánosságot nem érdekelték a nyilatkozatok, mindenki egy jól szervezett sátánista csoport céljaira és tevékenységére volt kíváncsi.

A valóban tragikus dolgok viszont 1993 augusztusában kezdődtek, amikor Øystein Aarseth-et (művészneven Euronimus), a Helvete üzlet tulajdonosát és a Mayhem zenekar alapítóját a rendőrök vérbe fagyva találták meg a lakásán, ahol dulakodás nyomaira bukkantak. A norvég rendőrség csak ekkor tudta félretenni a jómodorát, és tüzetes vizsgálatba kezdett a black metal rajongók között, aminek során fény derült a különböző garázda bűncselekményekre, a templomgyújtogatók kilétére, egy akkor már több mint egy éve húzódó gyilkossági ügyre¹⁵ és Varg Vikernes személyében Aarseth gyilkosára.¹⁶

A rendőrség számára csak ekkor vált világossá, hogy a titokzatos sátánista összeesküvésről alkotott képet a média alkotta. Jól szervezett, idősebbekből álló csoport helyett tinédzserekből álló, szervezetlen társaságra akadtak, ahol az átlagéletkor 18 év volt. A bírósági tárgyalások előre megfontolt gyilkosság vádjával Vikernes ellen 1994. április 18-án kezdődtek, és két hétig tartottak.¹⁷

A média végig kísérte az eseményeket, és a írásokban Vikernest sátánista grófként emlegették és még nagyobb médiasztárt faragtak belőle.

1994 folyamán a sátánizmus divat lett, mindenki kapcsolatba akart kerülni vele legalább érintőleges formában. A rendőrségre napi szinten érkeztek telefonhí-

vások a sátánisták legújabb ténykedéseivel kapcsolatban. Volt, aki azt állította, ő maga is tagja ennek a csoportnak, vagy tudja, hol rejtőznek a szentélyeik, rejtekhelyeik, fegyvereik. Persze, ezekről minden alkalommal kiderült, hogy téves riasztások, de a média folyamatosan a sátánisták részére írt minden bűncselekményt, így a közvélemény is. Annak ellenére, hogy a Helvete-ben lévő társaság nagy része börtönben volt, a mardék pedig szigorú rendőri felügyelet alatt, a templomgyújtogatások, sírgyalázások, keresztényeket sértegető falfirkák nem szűntek meg, és 1994 májusa és 1995 novembere között további 17 fatemplom vált a tűz martalékává. Az elkövetők ezúttal azok a fiatalok voltak, akik már csak a médián keresztül értesültek az eseményekről, a mozgalom elindítóit, azok motívációit nem is ismerték.

Végül a rendőrség utasítására a 1995-ben a média megváltoztatta a terminológiáját. A művésznevek helyett csakis a családneven lehetett megemlíteni bárkit is, és a sátánisták helyett a bűnöző kifejezést kellett használniuk. A templomgyújtogatásoknak vége szakadt, a misztikus közösség pedig fiatal vandálok csoportjává vált.¹⁸

A későbbi nyilatkozatokból kiderül, hogy a templomgyújtogatók közül senki sem tartotta magát sátánistának a szó vallásos értelmében, sokkal inkább vonzódtak kultúrájuk mitológiai rendszeréhez. Kizárólag a fiatalkori lázadás szimbólumaként használták ezt a kifejezést, viszont tény, hogy a kereszténység mint a nyugati civilizáció szimbóluma iránt mindannyian ellenszenvet éreztek. Norvégiában a sátánista alakját a média teremtette meg hibás premiszák alapján, majd hírverést biztosított neki a pánikkeltés során. Egy fiatal korosztály szintén használati utasításként kapta az elrettenítő híreket, mit hogyan kell tennie, hogy negatív hőseihez hasonló legyen, és

kiélhesse a tinédzserkori lázadást egy olyan jóléti országban, ahol okot is nehéz találni az elégedetlenségre.

A rockzenét jellemző erkölcsi pánik valóságalapja

A rockzene és a hozzá tartozó szub- és ellenkultúra a individuális szabadság határainak keresésével foglalkozik megjelenése óta, és a liberális eszmék terjedésének egyik legmeghatározóbb, de nem hivatalos zászlóvivője. A rockzene és rajongói gyakran valós fenyegetést jelentenek egy rigid társadalmi berendezés számára. Az ilyen esetekben a rockzene nem egy közvetlen veszélyforrás, sokkal inkább csak indukáló erő, és szócsöve az elégedetlenségnek. Ezekben az esetekben sajátosságaiból fakadóan könnyen kohéziós erővé alakul, és támaszként szolgál egy más céllal rendelkező csoport számára.

Az egykori szocialista Keleti-Blok országában (Magyarországon, a Szovjetúnióban és enyhébb formában Jugoszláviában)¹⁹ a rockzene komoly kivizsgálásoknak volt mindig alávetve. A dalszövegeket bizottságok nézték át, és gyakori eset volt, hogy a fiatal zenészek menekülni kényszerültek az országból. A zene általános ellensége a kommunizmus volt, de az állam szempontjából már az is problémát jelentett, mikor a dalszövegek ironikusan szóltak a szocialista társadalom leplezetlen valóságáról, mint amilyen a szegénység, elmardottság, hamis egyenlőség és szabadság. A belbiztonság utasítására a média köteles volt a rockzenekarokat sokkal fenyegetőbbnek lefesteni a nyilvánosság előtt, és a nyugati kapitalista fasizmus hírnökeinek nevezték őket.

A rockzene lázadását politikai manipulációra is ki lehet használni. A 2000-es évek Jugoszláviájában történt rezsimellenes tüntetéseknek is az ingyenes rock-koncertekhez kötődtek, ahol

a zenekarokat politikai eszközként használták. Ennek a mozzanatnak köszönhetően az Otpor mozgalom igen gyorsan terebélyesedett, viszont a többség pusztán szórakozásból, majd divatból csatlakozott az eseményekhez. A rockzene ilyen eszközökre való felhasználása azóta sem ritka az országban.

A rockzene sajátos hozzáállásával a társadalmi normák határát próbálja kitolni, miközben ironikus módon bemutatja a bűnbakot, és magára vállalja annak szerepét. A valóság nemkívánatos oldalát tárja a nyilvánosság elé, bemutatja a félelmeket, megszegi a hallgatásról való megegyezést, ezzel éri el, hogy a közönséget a saját individualitásának felvállalására, véleményének kinyilvánítására ösztönözze. Ilyen szempontból a rockzenét övező riadalom részben érthető, hisz nincs összhangban a társadalom konformista elvárásaival, fejfel megy a falnak, s ennek tudatában van.

A rockzenét körülvevő erkölcsi pánik olykor a társadalmi értékrendszer változásának az előhírnöke, erre az első példa a rock 'n' roll, majd később a hippimozgalom megjelenése volt. A konzervatív oldal karöltve a médiával mindig a valós veszély többszöröséről szerette volna meggyőzni a közvéleményt. A Centre for Contemporary Cultural Studies magyarázata szerint az ifjúsági szubkultúrák által kiváltott erkölcsi pánik szimbolikus gerillaharc, amelyben a fiatalok ellenállnak a domináns kultúra előtti behódolásnak, miáltal kiváltják annak reakcióját. A tömegmédiák a domináns kultúrát pártfogolják, és a tőle eltérő deviáns szubkultúrákat úgy mutatják be, mint a társadalom erkölcsi berendezésére leselkedő veszélyforrásokat. A szenzációhajhász média pánikot gerjeszt, a nyilvánosság pedig emiatt megoldást követel (Thompson 2003, 59–60).

A rockzenét övező erkölcsi pánik keletkezéséhez tehát maga a stílus ideális alapot nyújt szándékosan provokatív hozzáállásával.

A szövegvilágát jellemző erőszak szociális érzékenységre utal és nem a zenészek, illetve a hallgatók erőszakos magatartására. Szimbólumrendszerének funkciója a különbségek hangsúlyozása a tömeg társadalmával szemben. Jelképei szándékosan visszataszító érzést szándékoznak kelteni a kívülállókban. A szervezetlen szubkulturális csoportokba való tömörülés kiváló alapot képez egy ellenséggép kialakulásához egy olyan közegben, ahol folyamatosan dűl a bűnbakképzés.

A rockzene kezdetektől fogva azokat az egyéneket toborozza maga köré, akik bizonyos okokból kifolyólag nem találták meg a helyüket a modern ipari társadalom keretei között, és általában az elégedetlen, kizsákmányolt réteget vonzotta legkönnyebben. Mint minden szervezetlen csoportban, a rockzene rajongói között is megfordulnak szélsőségesen deviáns egyének, és az erkölcsi pánik ezeknek az egyéneknek az egyedi cselekedeteit ragadja ki, amiből a későbbiekben általánosít. Veszélye pont ebben rejlik: laikusok, hírfogyasztók elé tár egy homályos valóságképet, ami miatt téves képzetek alakulnak ki bizonyos jelenségekről. Az erkölcsi pánik soha nem a probléma gyökerére mutat rá, hanem azokra a szegmensekre, amelyek mindenki számára közérthetőek, fogyaszthatóak, és ha később a valós indítékok, összefüggések ki is derülnek, afelett már átsiklik a média, épp hogy csak megemlíti, és ugyanakkor már kezdődik egy újabb hadjárat.

Jegyzetek

- 1 Részletesebben: Császi Lajos 2002, 13–17.
- 2 Angela McRobbie 1994, 192–212.
- 3 Részletesebben: Stanley 2002, 161–167, Thompson 2003, 41–53.
- 4 Ilyenek voltak például: Wop bop a loo bop a lop bam boom (Little Richard), Shame a long a ding dong (Barry Mann).

- 5 A zenészek gyakran a korai jazz, blues, rock 'n' roll, vagy akár népzenei alapokban keresik az új hangzás kialakításához az ihletet, mikor megfárad egy újabb irányzat, és ezt helyezik összefüggésbe a technika segítségével.
- 6 Valójában már Elvis Presley-től kezdve elindult a rockzene popularizálása kommersziális érdekek hatására, és szinte mindenki szerződéshez juthatott, aki hajlandó volt beállni a sorba, ami a stílus kifulladását eredményezte.
- 7 A hipsterek elődjét a hep szóval illették, és azokat a feketéket nevezték így, akik jazzrajongók, vagy maguk is zenészek voltak. A hep idővel hippé torzult, és a square-ekkel ellentétes konnotációja volt, amellyel a hétköznapi polgárokat jelölték.
- 8 Részletesebben lásd az eredeti szöveget: <http://ebookbrowse.com/john-clellon-holmes-this-is-the-beat-generation-pdf-d199645941> (2015. július 15.)
- 9 1970 szeptemberében Jimi Hendrix, októberben Janis Joplin, következő év októberében pedig Jim Morrison halt meg kábítószer-túladagolásban. A The Beatles és a Jefferson Airplane bejelentette a zenekar feloszlását.
- 10 Charles Manson rajongott a rockzenéért, szublimális üzeneteket vélt felfedezni a Beatles-lemezekben, és az akcióik fedőneveit is gyakran e dalokból kölcsönözte.
- 11 Ezeket általában a squatt (foglalt ház) kifejezéssel illették, mikor egy közösség engedély nélkül kisajátít magának egy épületet, amelyre sajátjaként tekint.
- 12 A Burzum black metal zenekar alapítója, aki többek véleménye szerint is feltűnési viselkedésben szenvedett, ugyanakkor rendkívüli meggyőző képességgel is rendelkezett.
- 13 Az 1966-ban alapított Church of Satan leginkább a nevében ijesztő. Hitüket életigenlő vallásnak tekintik, amely elutasít minden élet ellen irányuló tevékenységet, az indokolatlan erőszakot és a gyilkolást. Az egyház leginkább a hippie ideológiához, valamint a gnoszticizmushoz áll közel, és nyíltan támadja a nyugati civilizáció értékrendjét, ezzel együtt az összes keresztény alapú vallást.
- 14 A Helvete egy metal zenére szakosodott kis üzlet volt, amely elsődlegesen inkább klubként működött egy 10–20 fős társaság számára, akik akkor még ismeretlen rockzenekarok tagjai voltak.
- 15 1992-ben a gyűjtogatások mellett egy másik szélösséges eset is történt. Augusztus 21-én Bård Eithun, az Emperror dobosa, aki a Faust művésznőre hallgatott, és a Helvete-ben dolgozott, az Olimpia parkban Lillehammerban késsel leszúrta a középkorú homoszexuális Magne Andreassen-t. A férfi állítólag ajánlatot tett neki, majd az erdőbe vezette, ahol Bard megölte.
- 16 A gyilkosság motivációjáról Vikernes szavaival: http://www.burzum.org/eng/library/a_burzum_story02.shtml (2015. július 15.)
- 17 Varg Vikernes előre megfontolt gyilkosságért és templomgyűjtogatásért 21 év börtönbüntetést, Snorre Ruch gyilkosságban való részvételért 8, Bard Eithun gyilkosságért és templomgyűjtogatásért 14, a gyűjtogatók pedig 2–3 év közötti börtönbüntetést kaptak.
- 18 1996 folyamán az egyik legnevesebb rockzenei szaklap a *Kerrang* magazin megjelentetett egy többoldalas összefoglalót a Norvégiában történt eseményekről. Az írást régi interjúrészletekből vágta össze, a hangsúly a sátánizmuson és a bűncselekmények elkövetésén volt. A norvég zenei portrét pár hónapon belül több más rockzenei szaklap is átvette, és a black metal a legnépszerűbb metal zenei stílussá vált az 1990-es évek közepére. A norvég black metal idővel kulturális érték lett Norvégiában. Míg a Fantoft templom javítási munkálatai folytak, a tévében azt lehetett követni, ahogyan az Emperror (amelynek két tagja is ült börtönben templomgyűjtogatásért) a Grammy-díjért küzd. Az elismert művész, Bjarne Melgaard a black metal esztétikából tartott kiállítást *Sons of Odin* címmel, Harmony Korine pedig 1997-ben elsőként használta filmzeneként ezt a stílust *Gummo* című filmjéhez. A Mayhem zenekar és az események külön műzeumot kaptak Rockheim néven Trontheimban. Nem sok hiányzott, hogy egy légitársaság Aarseth arcát válassza kabalájának. 2012-től a black metal tananyagként része lett a norvég diplomataképzésének. A 2000-es évektől a black metal Norvégia egyik legjövödelmezőbb kiviteli terméke.
- 19 Jugoszláviában a cenzúra jóval enyhébb volt, a hatóságok általában nem vették túl komolyan a rockzene okozta politikai veszélyt. Erkölcsi pánik a rockzene miatt viszont nálunk is létezett, Zág-ráb környékén egy újságcikk megjelenését követően a dark rock szubkultúra okozott olyan méretű erkölcsi pánikot, hogy az iskolában még fekete ruhadarabot sem szabadott hordani. Az írást más lapok is átvették országszerte, és kialakultak az olyan sztereotípiák a feketében járó dark rockerekről, mint a sátánimádás, szuicid hajlamok, kábítószer-élvezés. Politikai ellenség egyedül a szlovén Laibach zenekar volt, amelyet fasisztának és sátánistának bélyegeztek, mert a szocializmus totalitárius diktatúráját parodizálták.

Irodalom

- Andelković, Vladimir szerk. 1988. *Hipici*. Novi Beograd: TRZ Panpublik.
- Angelusz Róbert–Tardos Róbert–Terestyéni Tamás szerk. 2007. *Média – nyilvánosság – közvélemény: Szöveggyűjtemény*. Budapest: Gondolat Kiadó.
- Atali, Žak. 1977. *Buka*. Beograd: Zodijak.
- Balducci, Corrado, 1992. *Sátánizmus és rockzene*. Panonhalma: Bencés-Piemme Kiadó.
- Božilović, Nikola. 2004. *Rok kultura*. Niš: Studentski Kulturni Centar Niš.
- Božilović, Nikola. 2009. Idejni i estetski koreni savremenih potkultura. *Godišnjak za sociologiju* (5): 5–24.
- Christe, Ian. 2008. *Urlik zvijeri-potpuna povijest heavy metala*. Zagreb: Naklada Ljevak.
- Cohen, Stanley. 2002. *Folk Devils and Moral Panics*. London & New York: Routledge.
- Császi Lajos. 2003. Tévéérszak és morális pánik. http://www.csaszilajos.hu/Site/A_teveeroszak_es_moralis_panic_cimu_konyv_letoltese.html (2015. július 15.)
- Fič, Bob. 1971. Kultura hipija. *Delo* (2): 147–157.
- Frit, Sajmon. 1987. *Sociologija roka*. Beograd: IIC i CIDID.
- Glavan, Darko. 1980. *Punk*. Gornji Milanovac: Dečje Novine.
- Grupa autora. 1988. *Mladi i neformalne grupe*. Beograd: IIC SSO Srbije.
- Hebdiđ, Dik. 1980. *Potkultura*. Beograd: Rad.
- Hoffmann, Raul. 1987. *Rock sztori*. Budapest: Gondolat Kiadó.
- Holmes, John Clellon. 1952. This Is The Beat Generation. *New York Times Magazine*, November 16. <http://ebookbrowse.com/john-clellon-holmes-this-is-the-beat-generation-pdf-d199645941> (2015. július 15.)
- Housewright, Wiley L.–Sarig, Emmett R.–MacCluskey, Thomas–Hughes, Allen. 1969. Youth Music: A Special Report. <http://www.jstor.org/stable/3392636> (2015. július 15.)
- Kitzinger, Dávid. 2000. A morális pánik elmélete. <http://www.tarsadalomkutatas.hu/kkk.php?TPUBL-A-637/replika/40/TPUBL-A-637.pdf> (2015. július 15.)
- Koković, Dragan. 2005. *Pukotine kulture*. Novi Sad: Prometej.
- Mailer, Norman. 1957. The White Nigro. <http://www.dhs.fjanosco.net/Documents/TheWhiteNegro.pdf> (2015. július 15.)
- McRobbie, Angela. 2005. Postmodernism and Popular Culture. <http://m.friendfeed-media.com/b64ddf30a52cfe50d0a7907b198b1b67214613d5> (2015. július 15.)
- Moynihan, Michael and Söderlind, Didrik. 1999. *Lords Of Chaos: The Bloody Rise Of Satanic Metal Underground*. Port Townsend, Washington: Feral House.
- Mudrian, Albert. 2004. *Choosing Death*. Port Townsend, Washington: Feral House.
- Nagy Mihály. 1980. *Rockzene, társadalom, ifjúság*. Budapest: ELTE.
- Perasović, Benjamin. 2001. Urbana plemena. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada. <http://www.scribd.com/doc/47592614/Benjamin-Perasovic-Urbana-plemena> (2015. július 15.)
- Peters, Nancy J. 1997. The beat Generation And San Francisco's Culture Of Discent. <http://www.gestures.org/sf/beats.pdf> (2015. július 15.)
- Rácz, József. 1998. *Ifjúsági (szub)kultúrák, intézmények, devianciák*. Budapest: Scientia humana.
- Rozsak, Theodore. 1978. *Kontrakultura*. Zagreb: Naprijed.
- Saint-Jean Polen, Christiana. 1999. *Kontrakultura: Sjedinjene Američke Države, šezdesete godine: rađanje novih utopija*. Beograd: Clío.
- Taub, Diane E.–Nelson, Lawrence D. 1993. Satanism in Contemporary America: Establishment or Underground? <http://www.jstor.org/stable/4121110> (2015. július 15.)
- Tófalvy Tamás–Kacsuk Zoltán–Vályi, Gábor. 2011. *Zenei hálózatok*. Budapest: L'Harmattan.
- Tompson, Kenet. 2003. *Moralna panika*. Beograd: CLIO.
- Torg, Anri. 2002. *Pop i rok muzika*. Beograd: CLIO.
- Tripković, Milan. 1998. *Sociologija*. Novi Sad: Futura Publikacije.
- Tripković, Milan. 1999. *Socijalne teorije*. Novi Sad: Univerzitet u Novom Sadu Filozofski Fakultet.
- Victor, Jeffrey S. 1998. Moral Panics and the Social Construction of Deviant Behavior: A Theory and Application to the Case of Ritual Child Abuse. <http://www.jstor.org/stable/1389563> (2015. július 15.)
- Wright, Robert. 2000. 'I'd Sell You Suicide': Pop Music and Moral Panic in the Age of Marilyn Manson. <http://www.jstor.org/stable/853642> (2015. július 15.)

Audiovizuális források

- 666 at Calling Death (1993).
- Det Svarte Alvor (1994).
- Paradise Lost I - The Child Murders At Robin Hood Hills (1996).
- Satan Rides The Media (1998).
- A Headbanger's Journey (2005).
- Once Upon A Time In Norway (2007).
- Global Metal (2008).
- Pure Fucking Mayhem (2008).
- Until The Light Takes Us (2009).

Takács Zoltán

A FELSŐOKTATÁS ÉS A REGIONÁLIS GAZDASÁG KAPCSOLATA

– elméleti keresztmetszet –

A tanulmányban a felsőoktatási intézmények, egyetemek regionális gazdasági hatásait elemzem, szakirodalmi feldolgozás alapján. Az egyetemek a gazdaságfejlesztési lehetőségek tárházai, amelyek közvetlen és közvetett hatásaikkal formálják, fejlesztik a régióikat. Az angolszász irodalom és empirikus kutatási eredmények nyújtanak megfelelő elméleti keretet a téma tanulmányozásához.¹ Számos közvetlen gazdasági hatás figyelhető meg egy felsőoktatási intézmény esetében: azonnali működési bevételek (hallgatók száma alapján állami források), új munkahelyek létrehozása, új munkaerő alkalmazása, a helyi jövedelmek növekedése, a gazdasági fogyasztás növekedése (az egyetemi közösség: karok, látogatók és más aktorok összegzett kiadásai, költségek, beszerzések, felszerelések vásárlása stb.). Ezzel párhuzamosan – számos közvetett gazdasági hatás – jelenik meg az egyetemek működése során: a lokális gazdaság fejlődik (az egyetemisták igényeit kielégítő szolgáltatások jelennek meg: boltok, elszállásolás, étkeztetés, szórakozás stb.), a helyiek jövedelme növekszik az ingatlanpiac szélesedése mellett. A helyi vállalkozások megrendelésekkel fordulnak a felsőoktatási intézményhez, továbbá az új, magasabb fizetések magasabb adókat és járulékokat eredményeznek, amelyekkel a közigazgatási és költségvetési bevételek nőnek.

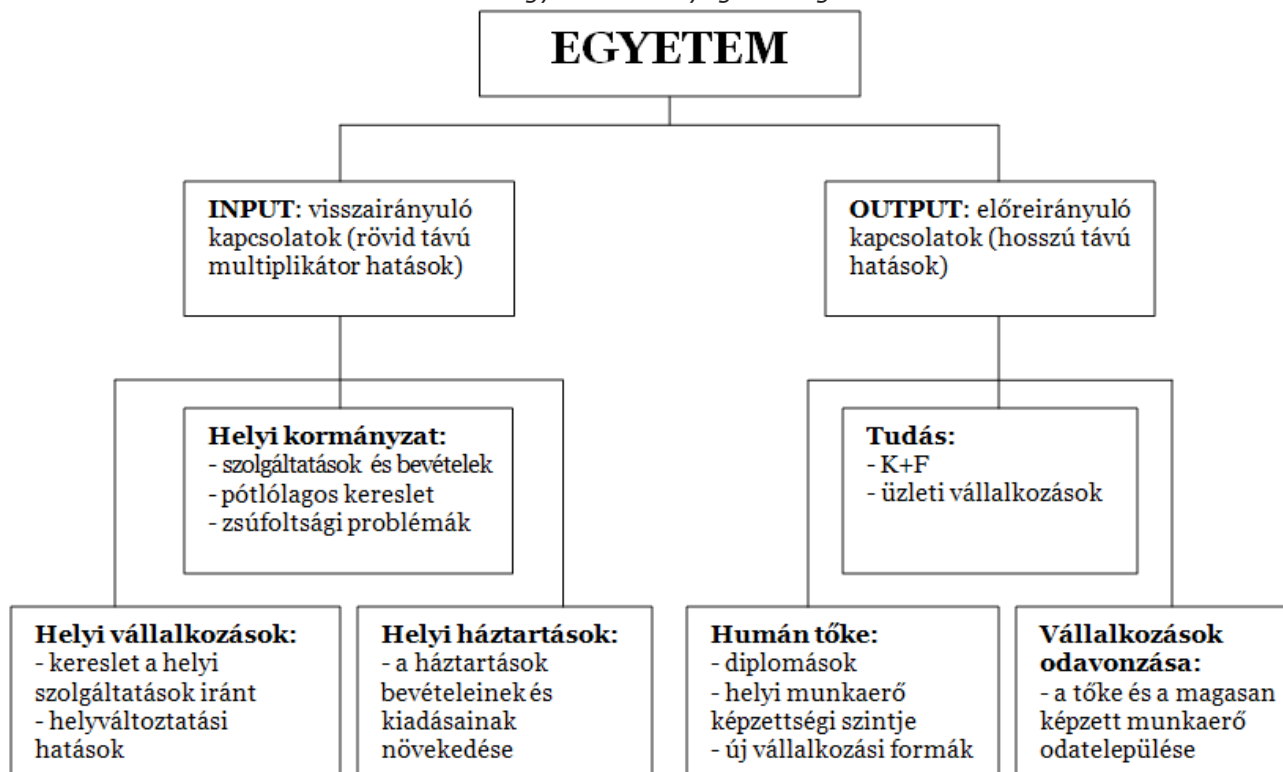
Egy egyetem az oktatók és diákok által új kulturális igényeket generál, hathatósan befolyásolja a város arculatának alakulását, a szellemi pezsgést, új gazdasági szereplők vonzását, megtartását, a helyi szellemi tőke gyarapodását. A lokális öntudattal rendelkező polgárok kinevelése, oktatók letelepedése, megtartása, hosszútávon pedig tudástermelő, humánerőforrás-fejlesztő, kutatásfejlesztési tevékenységek fejlődése a célja egy új intézmény telepítésének, illetve az egyetem létezésének, amely mindent összegezve, az életminőség, életszínvonal növeléséhez járul hozzá.

Az egyetem lokális gazdasági hatásai

A felsőoktatási intézmények szűkebb és tágabb környezetükre gyakorolt legfontosabb gazdasági hatásait Brown és Heaney (1997) a következőkben összegzi: a gazdasági fogyasztás növekedése, új munkahelyek létrehozása, a lokális gazdaság serkentése, amelyet Lengyel (2005) folyamatábra formájában mutat be (1. ábra).

Egy felsőoktatási intézmény közvetlen gazdasági hatásait Lewis (1988) a munkaerő alkalmazásában, a helyi jövedelmek növekedésében, míg közvetett hatásait a helyi vállalkozások megrendeléseinek és bevételeinek, valamint az általuk biztosított munkahelyek számának növekedésében összegzi. Ezekhez hozzájárul még a hallgatói szükségleteket kielégítő szolgáltatások (elszállásolás, étkeztetés, szórakozás stb.) bevételeinek és munkahelyeinek növekedése, továbbá az intézmény kívülről (pl. átképzési forrásokból) finanszírozott programjainak bevétel-növelő, illetve munkahelyteremtő hatása. Egy új felsőoktatási intézményben lehetőség nyílik továbbá arra is, hogy (az intézmény hiányában) más városokban tanulók vagy egyáltalán nem tanulók kiadásait is megszerezze, őket helyben tartsa (ugyanígy Rechnitzer–Hardi 2003; Siegfried et al. 2006).

1. ábra. Az egyetemek helyi gazdasági hatásai



Forrás: Lengyel, 2005: 195.

Az input-output vizsgálatok a gazdálkodó, munkáltató és hallgatókat toborzó felsőoktatási intézmények azonnali működési bevételeit (inputok) és az intézmények tudástermelő, humánerőforrás-fejlesztő, kutatásfejlesztési tevékenységeiből származó, hosszabb távon kifejezésre jutó hatásokat, hasznokat (output) mérlegelik (Petrás 2006). Rechnitzer és szerzőtársa (2003) a rövid távú inputokon azonnali bevételeket és előnyöket ért (helyi munkahelyek, jövedelmek, a helyi gazdaságnak nyújtott szolgáltatások, helyi beszerzések). Siegfried és szerzőtársai (2006) az egyetem gazdasági fogyasztásra gyakorolt hatását elemzik, amely az egyetemi közösség (egyetemisták, karok, látogatók és más aktorok) összegzett kiadásaiából áll. A felsőoktatási intézmények gazdasági hatásinputjai: a munkaerő-foglalkoztatás,

fizetések, adók, az egyetemi felszerelések, eszközök, szolgáltatások vásárlására költött kiadások, építkezési kiadások, az egyetemi tanárok, adminisztrációban foglalkoztatottak és egyetemisták helyi fogyasztása. A köz- és magánforrásokból, donációkból támogatott kutatások is növelik az egyetemek gazdasági hatását. Rechnitzer és Hardi (2003) a hosszú távú hatások, outputok hosszú listáját nevezi meg: oktatók és diákok által generált kulturális igények, a város arculatának alakulása, szellemi pezsgés, új gazdasági szereplők vonzása, megtartása, a helyi szellemi tőke, lokális öntudattal rendelkező polgárok kinevelése, oktatók letelepedése, megtartása (Rechnitzer-Hardi 2003).

Az intézmény multiplikátor (indukált) hatása a gazdaság élénkülésében, további jövedelemnövelő és munkahelyteremtő

hatásában jut kifejezésre (Lewis 1988). A szerző a további, a helyi cégek számára ingyen képzett munkaerőből származó nyereséget említi, a helybeli diákok pedig útiköltséget takarítanak meg. Siegfried és szerzőtársai (2006, 16) szintén hangsúlyozzák a gazdasági, összegzett inputok multiplikatív hatását, az intézmény közvetett hatását a lokális közösségen belül. A multiplikatív hatások, illetve az ún. „hozzáadott értékek” kiszámításának több módszere is létezik,² amelyek során az alapfeltételezés: a helyi gazdaságokban létrejött új fogyasztások által jövedelmek jönnek létre, a vállalatok és egyének pedig további, hozzáadott eszközöket költenek, „megtöbbszörözve ezáltal az elsődleges jövedelmeket”. Ambargis és szerzőtársai (2011) a módszer kisebb módosításaira hívják fel a figyelmet, különösen abban az esetben, ha a felsőoktatási intézmények szűkebb és lokális környezetre gyakorolt gazdasági hatásainak elemzése a cél (helyi munkaerő, kizárólag helyben gyártott termékek vásárlása, a helyi gazdasági szubjektumok által forgalmazott termékek).

Steinacker (2005) kisvárosi egyetemek, kisebb intézmények (kisebb költségvetés, kevesebb foglalkoztatott) esetében, a helyi gazdasági hatás legfontosabb tényezői között a bejáró diákok általi fogyasztást említi. Rechnitzer és Hardi (2003) kutatásaiban a hallgatókat stabil, földrajzilag koncentrált, életkor, érdeklődés és vásárlási szokások szempontjából homogén csoportnak tekinti, akik fogyasztása fontos a város gazdasága szempontjából. Siegfried és szerzőtársai (2006) szerint a posztgraduális képzésben résztvevők és más kutatók látogatásai, egyéb rekreatív tevékenységei is a fogyasztás e csoportjába sorolandók. Steinacker (2005) a legnagyobb közvetlen helyi gazdasági hatásként a lakásbérlelésből és a kis boltok forgalmából származó bevételeket említi, amelyet kisvárosban, a diákok

hiányában nem pótolná más bérlők megjelenése. Ezzel indirekt módon a helyiek jövedelme növekszik, az ingatlanpiac szélesedése mellett (Rechnitzer–Hardi 2003). Pénzügyi mutatókkal Siegfried és szerzőtársai (2006) ezt így határozzák meg: minden felsőoktatásra költött 1 dollár a helyi gazdasági aktivitások által 2 dollárt hoz.

Siegfried és szerzőtársai (2006) az egyetemeket stabil, Steinacker (2005) immobil gazdasági szervezetekként mutatják be, amelyek nagyjából függetlenek a gazdasági élet változásaitól (recesszió, válságok), gazdaságélénkítő hatásuk mellett jelentős külső forrásokat vonzanak, közpénzeket és emberi tőkét mozgósítanak. Az intézményeken keresztül a lokális gazdaságok versengenek az erőforrásokért, hiszen a felsőoktatás finanszírozása döntően állami forrásokból történik (Rechnitzer–Hardi 2003).

Az egyetemek gazdasági hatása a humán erőforrás szempontjából is megnyilvánul. Az egyetemet végzettek – magasabb fizetéseiknek köszönhetően – magasabb adókat fizetnek (indirekt hatás), a helyi társadalomban elhelyezkedve (Bluestone 1993. Idézi: Brown–Heaney 1997) annak produktivitását, versenyképességét növelik, és ezek a benefit-hatások a helyi társadalom más tagjaira is továbbgyűrűznek, végső célként az élminőséget, életszínvonalat növelve (Lengyel 2006). Például a többi foglalkoztatottra, akik a magasabb tudás, produktivitás és versenyképesség miatt jobb piaci feltételek között működő vállalatokban, szintén nagyobb fizetéseket valósítanak meg (Hoffman 2008).³ Hoffman (2008) nyugati országokban végzett kutatásokkal támasztja alá azt az általános költség-haszon megközelítést, miszerint az egyén és közösség megvalósított gazdasági haszna háromszor nagyobb a felsőfokú végzettségű humán erőforrás iskoláztatásába fektetett kiadásaitól.

A helyi társadalom és a felsőoktatási intézmény kapcsolata

Enyedi (2000) a középvárosok szempontjából fontos és jelentős gazdasági hatásra, előnyre hívja fel a figyelmet, a gazdaságtól látszólag távol eső, nagy vonzásterületű intézmények (főiskola, kutatóintézet, szabadidős intézmények stb.) megtelepedésével (befektetések vonzása, foglalkoztatás, helyi adók). Grosz és Rechnitzer (2005) a konzervatív felsőoktatási rendszer hiányosságaként (továbbá a főváros erősödő szerepeként) ítéli meg, hogy az új intézmények nehezen tudnak térségük szellemi központjává válni, ugyanakkor rámutatnak arra, hogy az egyik legfontosabb regionális innovációs tényező a felsőoktatás, amely a régió számára humán erőforrást biztosít (ugyanígy: Horváth 2003; Rechnitzer 2011). Petrás (2006) szintén a helyi társadalmak erőtlenségére, érdektelenségére, vagy ezzel ellentétben a helyi-regionális elit harcára, intézménytelepítési törekvéseire hívja fel a figyelmet.

Petrás (2006) a periférikus térségekben működő regionális főiskolák helyi gazdaságfejlesztő és népességmegtartó hatását emeli ki (ellensúlyozva a központi hatalom helyi kezdeményezéseket és lokális érdekek érvényesülését gátló erőit). Véleménye szerint az intézmények közvetett hatásai: közéleti szereplés, a „város életének integráns része (az adott felsőoktatási intézmény)”, Rechnitzer megfogalmazásában (2011, 82.) „a helyi gazdaság motorja”, előnyösen befolyásolja a helyi értelmiség identitását, szellemét, társas életét, illetve az egész helyi társadalmat. Petrás szerint (2006) a kisvárosi intézmények városuk szellemi életének középpontjává válhatnak, ugyanis szellemiséget teremtenek, urbánus polgárságot nevelnek (Petrás, 2006). Lokális hatásai a helyi beágyazottság (Grabher, 1993. Idézi: Petrás 2006)⁴ – intézményi, oktatói, hallgatói

dimenzió, kisugárzás – függvényében alakulnak (főiskolák mérete, helyben lakó, lokálpatrióta oktatók aránya, az intézmény helyi fiatalságra gyakorolt megtartó hatása). A beágyazottság az intézmények társadalmi tőkájének, kapcsolathálózatainak megnyilvánulása, amely a helyi társadalom közötti folyamatos kölcsönhatás eredménye (kultúra, rendezvények, kiállítások, vásárok, sportélet, politikai és gazdasági élet). Az ilyen intézmények a városok számára sok esetben, kitörési pontot, az átalakulási folyamatokban felszínre kerülő funkcióvesztés rehabilitálását, az elvándorlás csökkentését, kulturális fellendülést jelentenek (Petrás 2009).

A kisvárosi egyetemek elsősorban saját szűkebb környezetükből vonzanak hallgatókat, hatásuk nem regionális, hanem inkább csak a városukra terjed ki (Steinacker 2005). Az intézményekben végzett hallgatók döntő többsége nem marad a kistélepüléseken, ezért nagyon fontos a környező vidék, tágabb régió szerepe a kisvárosi intézmények működésében (Rechnitzer–Hardi 2003; Steinacker 2005; Petrás 2006). Fontos továbbá, hogy a helyi cégeknek jelentmunkaerőképzési bázist az intézmény, másrészt az egyetem feladata a gazdasági szerkezet által igényelt, hiányzó K+F háttér megteremtése (Rechnitzer–Hardi 2003).

A regionális fejlesztések szerepe és az egyetemek világa

Az egyetem a lokális és regionális gazdasági fejlődéshez szükséges tudás forrása, szerepe a tudás kommercializálása, ami tudástranszfer⁵ által jut kifejezésre. Az egyetem innovatív, fenntartható, prosperáló és versenyképes régiók fejlődését/kialakulását biztosítja. Az egyetemen kumulálódott tudás akkor válik valós erőforrássá, ha az

újonnan felfedezett, felkutatott ötletek, folyamatok, termékek, gyakorlatok alkalmazhatóvá válnak, a globális tudás lokális szereplőknek adódik át, amely a gazdaság fejlődését szolgálja (Huggins–Johnston 2009). Ebben nyilvánul meg az egyetemek ún. „harmadlagos szerepe”⁶ (Srinivas–Viljamaa 2008). Srinivas és szerzőtársa (2008) a harmadlagos szerep interpretálása során több tudományos megközelítést említ, amelyek közül egyik az innovációs rendszerek nemzeti, regionális és ágazati megközelítése (Lundvall 1992; Nelson 1993; Malerba 2002; Cooke et al. 2004; Etzkowitz–Leydesdorff 2000 munkáit idézve). További tudományos megközelítés a dinamikus kölcsönhatási szempont, illetve a „Triple Helix Model”, amelynek alapvetése, hogy az egyetem–gazdaság–kormányzati kapcsolatok (hármass) relációján kell az átfedési pontokat megtalálni egy innovatív gazdaságfejlesztési koncepció felépítéséhez (Etzkowitz és Leydesdorff [2000] kutatásai alapján Leydesdorff 2012). A harmadik tudományos vonalat a tudásintézmények, szolgáltatóintézmények koncepciója határolja be (Goddard 2000; Holland 2001; OECD 1999 kutatásokat összegez: Srinivas–Viljamaa 2008; Puukka–Marmolejo 2011; Nowotny et al. 2011), amely azt bizonyítja, hogy az egyetemek a regionális fejlesztések területén számos formában kifejezésre jutó, szignifikáns szerepet játszanak. Badat (2009) az egyetemek átfogó, a regionális fejlesztéseken túlmutató, öt kulcsfontosságú szerepét nevezi meg: magasan képzett egyének kinevelése (1.), demokrácia és demokratikus polgári társadalom felépítése (2.), gazdasági-környezeti fejlesztési szükségletek és kihívások megoldása (3.), a társadalom intellektuális és kulturális életének fejlesztése (4.), kutatás folytatása (5.).

Az egyetemek és a regionális gazdaság szereplőinek kapcsolatát a történelem

folyamán a közszféra és a tudományos szektor különböző viszonyai határozták meg. A II. világháborút követően domináns volt az állami beavatkozások és támogatások időszaka a regionális egyenlőtlenségek csökkentése érdekében. Az Egyesült Államok egyes tagállamaiban az állami egyetemek már a XIX. század végén, régiófejlesztésre szánt pénzeszközöket kaptak (tradicionális támogatáspolitikai megközelítés), amely pont a regionális egyenlőtlenségek kiéleződéséhez vezetett (kanadai és ausztrál példák is ezt bizonyítják). Ugyanakkor már a XIX. században egyes európai egyetemek szoros kapcsolatokat építettek ki a lokális gazdasági szereplőkkel, amelyek később, szintén az állami támogatások és szabályozások időszakával, meggyengültek, mélypontra a '70-es évek válságával kerültek (Goddard 2008). Az amerikai (támogatott) egyetemi gazdaságfejlesztési szerepkör (Etzkowitz et al. 2000; Phan–Siegel 2006. Idézi: Erdős 2012) európai viszonylatokban nem hozott hasznosulást.

Ezt követően alulról történő kezdeményezésekként alakulnak ki spontán kapcsolatok a tudományos szféra és a gazdaság között – a helyi kis- és közepes vállalkozások területi-gazdaságfejlesztési támogatásával, versenyképességük növelése céljából. A század végén megjelenő „tanuló régiók”⁷ koncepció a regionális politika gazdaságfejlesztési szerepkörét kibővítve, a tudás fontosságát felismerve folyamatosan a gazdasági szubjektumok gyakorlati oktatására és a tudománytranszferre helyezi a hangsúlyt. Ipari klaszterek formájában alakulnak ki az egyetemek, tudományos intézetek, valamint a gazdasági ágazatokat képviselő aktorok stratégiai partnerviszonyai, ahol az egyetemek vállalkozó, a vállalkozók pedig tudományos szerepet öltenek magukra (Goddard 2008). A vállalati és regionális tanulási eredményeként létrejövő tanuló régiók szereplői a közös előnyszerzés érdekében és

tevékenységüket együtt koordinálva működnek együtt, ami lényegében a helyi tanulás és a régió megújulásához vezet (Rutten–Boekema 2007. Idézi: Lengyel 2012).

Erdős (2012) megállapítja, hogy a versenyen a kormányzati ellenőrzéstől és pénzügyi forrás-szabályozástól független (helyi források, politikai támogatások), a kutatói mobilitáson, flexibilis pénzügyi ösztönzésen alapuló (amerikai) koncepciók hoznak eredményeket. A magyar gyakorlatban a német és főleg a szovjet tudományszervezési modell maradványait véli felfedezni (bürokratikus, pártérdek-dominancia, korlátozott kutatószabadság, a tudományos akadémiai kutatás erősebb és megkülönböztetett támogatása) – (Erdős 2012). Így a poszt-szocialista országok (köztük Magyarország) esetében is az állam határozza meg az egyetem és az ipar egészét, kapcsolatait, interakcióit (Etzkowitz–Leydesdorff 2000. Idézi: Erdős 2012; ugyanígy Gál–Ptaček 2011), a tudás jelentős része pedig publikációk, konzultációs tevékenységek és egyéb informális csatornákon keresztül hasznosul az egyetemen kívül (Erdős 2012).

Régió – regionális gazdaság – felsőoktatás viszonyrendszer

Egy egyetem akkor tud a regionális fejlesztésekben sikeresen szerepet vállalni, ha a két elkülönülő rendszer: (1.) egyetem (az oktatás, kutatás és társadalmi szolgáltatások szinergiájával) és a (2.) régió érdeke (innováció, tudásátörökítés, lokális szereplők összekötése) érintkezési pontjait, közös tevékenységi felületeit megtalálja (Arbo–Benneworth 2007; ugyanígy: Nowotny et al, 2011; Puukka–Marmolejo 2011). Arbo és szerzőtársa (2007) hangsúlyozzák: az egyetem nemzeti intézményi feltételrendszerben tevékenykedik, amely sokszor behatárolja a regionális fejlesztés lehetőségeit, tevékeny-

ségeit. Az egyetem csupán a nemzetközi, nemzeti és lokális színterek tényezőit figyelembe véve, erőforrásait integrálva tud sikeresen hozzájárulni a regionális fejlődéshez. Több szerző hangsúlyozza a területirányítási szintek munkamegosztását: a nemzetgazdaság a makrogazdaság által innovatív légkört alakít ki, a regionális kormányzás az intézményi és szervezeti tényezők erősítésén autonóm módon dolgozik, és ösztönzi az egyetemeket, az igazgatást és a gazdaságot az együttműködésre, amely a régió versenyképességének növeléséhez járul hozzá (Horváth 2003; Varga 2005; Ivanić 2008; Puukka–Marmolejo 2011).

Huggins és szerzőtársa (2009) szerint az egyetemek és a regionális gazdaságfejlesztés kapcsolata, kölcsönhatása nem uniformizálható. Az egyetemek különbözőképpen tudják saját erőforrásaikat kommercializálni, a régiók pedig különbözőképpen kezelik (és ismerik fel) az egyetemek regionális fejlesztésekben játszott szerepét, biztosítva minden feltételt a sikeres együttműködéshez. Boucher és szerzőtársai (2003) európai egyetemek vizsgálatával bizonyították, hogy bizonyos egyetemek erősebb és határozottabb feladatköröket látnak el régiójuk fejlesztésében. Ezt több (lényegében öt fő) tényező befolyásolja: a nemzeti felsőoktatási rendszer regionalizáltságának mértéke, a régió központi vagy perifériális helyzete, a regionális identitás jellege, a regionális hálózatok létezése és típusai, az egyetemek száma és mérete.

A kutatás szempontjából meghatározó a vidéki egyetemek, a centrumtérsegeken kívül eső intézmények szerepe, amely országonként, kontinensenként változó lehet (a különböző korlátozó tényezőktől, gyakorlattól, működési feltételektől stb. függően).

A vidéki (nem fővárosi) térségekben működő állami egyetemek

saját missziójukat (kényszerszerűen) a regionális fejlesztésekhez igazítják. Közösségi erőforrások hiányában, ezek az intézmények nagyobb fogékonyságot kell, hogy mutassanak a lokális és regionális igények iránt, demonstrálva saját „hasznosságukat”, amelyhez közösségi támogatottságot is kapnak (Kitagawa 2007, 1105.). Kitagawa (2007) az egyének, az akadémiai elit regionális igényeket szolgáló kutatási érdeklődését hangsúlyozza. Továbbá – Japán példáját említve – kiemeli, hogy a lokális közösségek hatásköréből fakadó pénzügyi támogatásokkal tovább erősödik az egyetem saját régiójával működtetett kapcsolata, a tudomány és innováció decentralizációja, a többszintű, horizontális-hálózati innovációs rendszerek államilag garantált intézményi rendje (Kitagawa 2007). A hálózatszerű tudományos-technológiai struktúrák széleskörű, regionális fejlesztési kapacitások kiépítését teszik lehetővé. Kanadában a tudomány, technológia és innováció decentralizált támogatottságot élvez (Salazar-Holbrook 2007). Ellenben Vietnámban a regionális irányítás mezo-szintjének hiánya nagymértékben limitálja a fejlesztési erőfeszítéseket (Ramachandran-Scott 2009), hasonlóan a vizsgált európai (magyar, szerb) térségek is.

Az egyetem és ipar viszonya⁸ – az iparosodó országok vidéki egyetemei esetében – nem tud kormánypolitikai (központi) befolyás nélkül, hatékonyan fejlődni. A kormány feladata (Korea példáját említve) biztosítani a lehetőséget az egyetemek számára, hogy megújuljanak, kialakítsák saját regionális innovációs rendszerüket, és részt vegyenek abban a munkamegosztásban, amely során néhány intézmény a képzett munkaerő biztosításáról gondoskodik, míg mások a helyi tudásáramlás feladatát látják el ([Sohn et al. 2009]; ugyanilyen a latin-amerikai, afrikai és ázsiai országok/

régiók példája [Srinivas-Viljamaa

2008]). A központokon kívül eső regionális felsőoktatási központok sok esetben csak a diplomások „kitermelésének” feladatát tudják ellátni (tradicionális egyetemi szerepkör), ugyanis a helyi gazdaság nem rendelkezik elegendő impulzussal, amely az egyetem-ipar kapcsolati viszonyt táplálná (García-Aracil-Fernández De Lucio 2008). Horváth (2003, 204.) megfogalmazásában az egyetemi és ipari kapcsolatok (magyar példa) esetlegesek, a kooperációk inkább az egyetemek anyagi kondícióinak javítását, és nem az innovációs hálózatok kiépülését segítik.

A periférikus régiókban megtelepülő és működő cégek is befolyásolják ezeket az együttműködések (a kisebb cégek sokszor hatékonyabban működnek együtt [Srinivas-Viljamaa 2008], azonban szoros kapcsolatok nem alakulnak ki (a spanyol Valencia régió [García-Aracil és szerzőtársa 2008], vagy a Dél-Dunántúl példája [Horváth 2003])). Huggins és Johnston (2009) az egyes gazdasági ágazatok betelepülésében meghatározó motívumként említik a felsőoktatási és kutatási intézmények régió belüli meglétét. A külföldön beruházni szándékozó vállalkozók a telepítési tényezők közül (nemzetközi összehasonlításban, elsőik között a német, francia, belga régiók befektetői) a szakmunkásképzés és továbbképzés, valamint az egyetemi, kutatási bázisok meglétét ítélik fontosnak (Nam-Nerb 1990. Idézi: Horváth 2003). Horváth (2003) kutatásai szerint a humán infrastruktúra, a magasan képzett, műszakilag hozzáértő munkaerő fontossága a tökevonás esetében vitathatatlan. Ivanić (2008) hangsúlyozza a közvetlen külföldi tőkeberuházások által megvalósuló tudásterjedést, tőke-, technológia- és tudástranszfer lehetőségét a régiók innovációs felzárkózási folyamataiban.

Az innováció és a régió kapcsolata

Varga (2005) értelmezésében az innováció az a gazdaságilag hasznos új tudás, amely a tudományos ismeretek bővülését, technológiák kifejlesztését, termékek kidolgozását és piacra hozatalát irányozza elő. Horváth (2003, 210.) megfogalmazásában az innovációs lánc (vertikum) elemei: alap- és alkalmazott kutatások (1.), termék- és folyamatfejlesztés (2.), termelés (3.), valamint marketing, üzleti szolgáltatások, értékesítési rendszerek (4.).

A nemzeti innovációs politikákban világszerre felértékelődik a regionális dimenzió szerepe, az ehhez szükséges feltételrendszer megteremtése. Egy ország innovációs teljesítményét Varga (2005) kutatásai szerint két dolog befolyásolja: az innovációs rendszer szereplői (ipari szektor [termelők, beszállítók, vásárlók, ipari kutatóintézetek], akadémiai szektor [egyetemek, nonprofit és állami kutatóintézetek], és az innovációhoz kötődő szolgáltatói szektor [pl. műszaki, marketing és jogi szolgáltatások]) által birtokolt tudományos, műszaki, gazdasági, jogi tudás tömege, és a szereplők közötti tudásáramlás intenzitása.

Magyarország esetében a regionális innovációs politika hiányosságai: a szereplők (ipar, szolgáltatók, egyetem) közötti együttműködési hajlandóság alacsony szinten stagnál (öröklött rendszer), az innovációs rendszer erős területi koncentrációja (a K+F támogatások 2/3-a Budapesten összpontosul). Elmarasztalando a kormányzati támogatások hiánya, a vidéki tudásközpontok (regionális egyetemi központok) és a regionális kormányzati szint (gazdasági autonómia, a központi kormányzattal történő együttműködési hajlandóság) tisztázatlan szerepe, a regionális struktúrák erőteljes külső függősége (Varga 2005; ugyanígy Horváth 2003). Varga (2005) a vállalkozói szellem fejlődésének segítségét, a természettudományos-mű-

szaki diszciplínákban erős helyi akadémiai háttér fejlesztését, valamint megfelelő jogi háttér (szellemi tulajdon, szabadalmak) biztosítását látja szükségesnek a hiányosságok kiküszöböléséhez (Varga 2005). Gál és Ptaček (2011) kutatásukban közép-kelet-európai országok példájával bizonyítják, hogy hiányzik a „kritikus tömeg” a technológiai-gazdasági rendszereken belül, amely a tudástranszfer folyamatokat serkentené.

Gál és Ptaček (2011) hosszú távú és rendszerszemléletű regionális politikai megközelítést javasolnak, amely kiegyensúlyozott tudományos-kutatói viszonyok felállítását célozza meg országon/régióon belül. Horváth (2003) és Rechnitzer (2011) a felsőoktatás és a területi politika, területi gazdaságfejlesztés szisztematikus szakpolitikai együttműködését hangsúlyozzák. Fontos a régiók (eltérő) innovációs képességeinek javítása a regionális egyenlőtlenségek mérséklése céljából, továbbá szisztematikusan növelni kell a fiatalok oktatását, a felsőfokú végzettséget megszerzők részarányát, fiskális politikai intézkedésekkel pedig javítani kell a K+F kiadások arányát (Ausztria példáját [Grozea–Helmenstein 2010] és Magyarország példáját említve [Horváth 2003]), ugyanis a versenyképességet befolyásoló tényezők között ezek innovatív kapacitásainak minősége a meghatározó. A fejletlen régiók (európai összehasonlítás) feladata: fejleszteni fogadókészségüket a külső innováció befogadása érdekében, és az egyetemeknek kell biztosítani az innováció terjedését, mivel a gazdasági szféra (KKV szektor és a hagyományos ágazatok dominanciája miatt) teljesítőképesége elégtelen (Horváth 2003).

Európai értékrend – felsőoktatás-szervezési távlatok?

Az EU RP (2011) az egyetemek regionális fejlesztésekben vállalt proaktív szerepéhez négy feltétel teljesülését nevezi meg: a gazdasági innováció az egyetemek kutatói szerepköréből fakad, a humán erőforrás fejlesztés az oktatással történő összekapcsolódás eredménye, az egyetem hozzájárul a régió intézményi (menedzsmentek közötti együttműködés) és civil társadalmi kapacitásainak fejlesztéséhez, valamint a társadalmi fejlődés szoros kapcsolatban áll az egyetemek közszolgáltatási szerepkörével. Keczer (2007) a többszereplős együttműködések különböző innovációs szervezeti egységeit nevezi meg: irodák, klaszterek, inkubátorok, Grozea és szerzőtársaság (2010) nemzetközi bizniszparkok létrehozását említik (határon átvágó kapcsolatok fontosságát kiemelve), Horváth (2003) tudományos-technológiai parkok és alcentrumok, ipari parkok, míg Srinivas és szerzőtársaság (2008) – holisztikus megközelítésben – regionális és ágazati innovációs rendszerek kiépítését és működtetését emelik ki. EU RP (2011) ajánlások alapján: kisebb lépésekkel, kezdetben kevésbé komplex feladatok ellátásával (szaktanácsadás, egyetemisták gyakornoki munkája, ösztönző programok saját cégek alapítására), majd egyre komplexebb feladatokon át (egyetemi foglalkoztatottak által alapított cégek, innovációk) egészen a teljes körű szervezeti transzformációig (technológiai centrumok, klaszterek, nemzetközi hálózatépítés) eljutva valósíthatók meg ezek a célok.

Jegyzetek

- 1 A tanulmány a szerző *Felsőoktatási határ/helyzetek* c. monográfia *A felsőoktatás regionális-gazdaságfejlesztési szerepe* fejezetének szerkesztett változata (Takács 2013). A kötet (és a kötetben bemutatott kutatás) egyben arra is keresi a választ, hogy egy potenciális új egyetem (Szabadkai Egyetem/Szabadkai Állami Egyetem) milyen gazdasági hatásokkal számolhat, mit jelent egy régió számára egy egyetemi központ, mi jellemzi az egyetem és a regionális gazdaság kapcsolatát Szabadka esetében, továbbá, hogy milyen gazdasági érvek szólnak az intézményalapítás mellett.
- 2 „The off-the-shelf approach/multipliers”, „The bill-of-goods approach” (Ambargis–McComb–Robbins 2011).
- 3 „Economic/wage spillover” (Hoffman 2008).
- 4 „Local embeddedness”.
- 5 „Knowledge commercialization and transfer” (Huggins–Johnston 2009).
- 6 „The third role of universities”.
- 7 „Learning regions”.
- 8 U–I – University–Industry.

Irodalom

- Ambargis, Zoë O.–McComb, T.–Robbins, Carol A. 2011. Estimating the Local Economic Impacts of University Activity Using a Bill of Goods Approach. Konferencia-előadás: The 19th International Input-Output Conference Alexandria. Virginia. 1–15. (2011. június 13–19.)
- Arbo, P.–Benneworth, P. 2007. Understanding the Regional Contribution of Higher Education Institutions: A Literature Review. *OECD Education Working Papers* (9).
- Badat, S. 2009. The Role of Higher Education in Society: Valuing Higher Education. http://eprints.ru.ac.za/1502/1/badat_hers.pdf (2013. május 5.)
- Boucher, G.–Conway, C.–Meer, Els V. D. 2003. Tiers of engagement by universities in their region's development. *Regional Studies* 37 (9): 887–897.
- Brown, Kenneth H.–Heaney, Michael T. 1997. A Note on Measuring the Economic Impact of Institutions of Higher Education. *Research in Higher Education* 38. (2): 229–240.
- Enyedi Gy. 2000. A magyar településfejlődés integrációs kihívásai az ezredfordulón. In *Urbanisztika*, szerk. Csontos J.–Lukovich T. 117–125. Budapest: Akadémiai Kiadó.

- Erdős K. 2012. Az egyetemi vállalkozók Magyarországon – feltáratlan kutatási irányok. In *Dialógus a regionális tudományról*, szerk. Rechnitzer J.–Rácz Sz. 68–75. Győr: SZIE, Regionális-és Gazdaságtudományi Doktori Iskola, MRTT.
- EU RP. 2011. Connecting Universities to Regional Growth: A Practical Guide. Smart Specialisation Platform. European Union Regional Policy.
- Gál, Z.–Ptaček, P. 2011. The Role of Mid-Range Universities in Knowledge Transfer in Non-Metropolitan Regions in Central Eastern Europe. *European Planning Studies* 19. (9): 1669–1690.
- García-Aracil, A.–Fernández De Lucio, I. 2008. Industry–University Interactions in a Peripheral European Region: An Empirical Study of Valencian Firms. *Regional Studies* 42 (2): 215–227.
- Goddard, J. 2008. The Role of the University in the Development of its City and Region. Newcastle University [Public Lecture]. 1–19.
- Grosz A.–Rechnitzer J. szerk. 2005. *Régiók és nagyvárosok innovációs potenciálja Magyarországon*. Pécs–Győr: MTA RKK.
- Grozea-Helmenstein, D. 2010. Performanse austrijskih regiona u oblasti inovacija. *CESS Magazin. Časopis za regionalnu politiku i razvoj* (23–24): 12–13.
- Hoffman, D. 2008. *The Contribution of Universities to Regional Economies: A Report from the Productivity and Prosperity Project (P3)*. Arizona: Center for Competitiveness and Prosperity Research.
- Horváth Gy. 2003. *Európai regionális politika*. Budapest–Pécs: Dialóg Campus Kiadó.
- Huggins, R.–Johnston, A. 2009. The Economic and Innovation Contribution of Universities: A Regional Perspective. *Government and Policy EPC* 27. (6): 1088–1106.
- Ivanić, V. 2008. Brain Gain. *CESS Magazin. Časopis za regionalnu politiku i razvoj* (6): 2–3.
- Keczer G. 2007. Az egyetemek szerepe a tudásalapú régiófejlődésben. In *„Régiók a Kárpát-medencén innen és túl”: Nemzetközi Tudományos Konferencia*, szerk. Gulyás L. Szeged, Juhász Nyomda. 243–247.
- Kitagawa, F. 2007. The Regionalization of Science and Innovation Governance in Japan? *Regional Studies* 41 (8): 1099–1114.
- Lengyel B. 2012. Tanulás, hálózatok, régiók. In *Dialógus a regionális tudományról*, szerk. Rechnitzer J.–Rácz Sz. 132–139. Győr: SZIE, Regionális- és Gazdaságtudományi Doktori Iskola, MRTT.
- Lengyel I. 2005. Egyetemek lehetőségei elmara-dott régiók versenyképességének javítására. In *Évkönyv 2004–2005: PTE KTK Regionális Politika és Gazdaságtan Doktori Iskola*, szerk. Glück R.–Gyimesi G. 193–202. Pécs: PTE KTK.
- Lengyel I. 2006. A regionális versenyképesség értelmezése és piramis modellje. *Területi Statisztika* 8. (2): 131–147.
- Lewis, Jennifer A. 1988. Assessing the Effect of the Polytechnic, Wolverhampton, on the Local Community. *Urban Studies* 25. (1): 53–61.
- Leydesdorff, L. 2012. The Triple Helix of University–Industry–Government Relations. Amsterdam, Amsterdam School of Communication Research (ASCoR). <http://eprints.rclis.org/16559/1/The%20Triple%20Helix%20of%20University-Industry-Government%20Relations.Jan12.pdf> (2013. március 31.)
- Nowotny, H.–Scott, P.–Gibbons, M. 2011. The Role of Universities in Knowledge Production. In *Higher Education. Major Themes in Education. V. Academic Work, Knowledge and Research*, szerk. Tight, M. 423–441. Abingdon: Routledge.
- Petrás E. 2006. Intézmény és lokalitás: a kisvárosi főiskolák helyi társadalomformáló hatása. In *Régió és oktatás. A „Regionális Egyetem” kutatás zárókonferenciájának tanulmánykötete*, szerk. Juhász E. 391–402. Debrecen: Doktoranduszok Kiss Árpád Közhasznú Egyesülete.