

H. NAGY PÉTER

# Labirintusok, Escher-terek, médiумok

Deisler Szilvia: Puzzle-hatás

1 KELEMEN Pál – L. VARGA Péter, *Irodalomtechnika. Friedrich Kittler írásai elé*, Prae, 2014/4., 2.

2 Vö. Hans Robert JAUSS, *A hitvita avagy: The Last Things Before The Last*, ford. JÓZSA Edina = THOMKA Beáta szerk., *Az irodalom elméletei* V., Jelenkor Kiadó, Pécs, 1997, 151.

Deisler Szilvia monográfiájának címéből (annak éléről) talán azért hiányzik egy „A” betű, mert így fokozottan önmagára irányíthatja a figyelmet, vagyis a tárgyon túl és azon keresztül mintegy önmagát is kirakójátékként jelöli. És valóban: a fejezetek és modulok cserélhetőségének köszönhetően megfigyelhető itt egyfajta széttartó jelleg, amely a szakszöveg szerkezetében is leképezi a puzzle-effektust.

Másrészt ez a látásmód emlékeztethet Friderich Kittler módszertanná emelt kombinatorikájára is. „Kittlert olvasva heterogén jelenségek kerülnek egymás mellé – olvasható a Prae Kittler-számának előszavában –, amelyek véletlenszerű egymásmellettségükkel kiszámíthatatlan ismétlődéseknek és visszatéréseknek nyitnak teret. Ez a tudományos íráshasználat, amely tárgya működésmódjának a megjelenítését – módszertani leképezését – célozza, éppen annak a térbelivé tételnek a logikáján alapul, amelyet Kittler a medialitás legelemből feltételének tekint.”<sup>1</sup> A tudományosság (és a tudományos nyelv) ilyen értelemben vett elmozdítása, annak médiaelméleti kontextusa alapján a *Puzzle-hatás* formai eljárásai teoretikusan is igazolhatók. Ezzel magyarázható például a bevezetéseknek és az összefoglalásoknak a megszokottnál sűrűbb adagolása, mely eljárás ugyanakkor a gondolatmenetben színre visz egy Escher-térszerű folyamatot.

Mióta Hans Robert Jauss 1994-ben, *Wege des Verstehens* c. könyvében a *Kazár szótárt* „kirakhatatlan puzzle játékhoz” hasonlította,<sup>2</sup> s ezzel jó érzékkel regisztrálta a regény médiatechnikai váltását, a fogalom nagy karriert futott be az elméleti irodalomban, miközben egyre-másra láttak napvilágot az ehhez kapcsolható prózai alkotások és filmek. Deisler Szilvia könyve részben ebből a történeti kontextusból kiindulva elemzi a szóban forgó folyamat számos releváns teljesítményét (pl. David Mitchell: *Felhőatlász*, Mark Z. Danielewski: *House of Leaves*, J. J. Abrams – Doug Dorst: *S*). Az elméleti mintázat (bár inkább jelen esetben a műválasztást tekintve szerencsésebb volna konstellációról beszélni, hiszen például Bret Easton Ellis művei és a *Westworld* együttolvasása nem mindenki számára evidens) jól körülhatárolható, olykor különböző előfeltevésekre támaszkodó, de egymással érintkező felületekből áll össze. Ez a produktív megoldás azzal a kihívással jár, hogy egyensúlyt kell tartani a redundanciák és az innovatív kijelentések között. Ezt egyáltalán nem könnyű megoldani, a könyv szerzőjének azonban sikerül.



A mozgósított felületek (elméleti mozzanatok) közül a leglényesebbek (a teljesség igénye nélkül) a következők: a medialitás és az intermedialitás elméletei (remedializációs technológia), az identitás különféle változataira vonatkozó elméletek, a kortárs testelméletek és a Jacques Derrida-féle testamentaritás, illetve a narratív és reprezentációtechnikai kiindulópontú próza- és filmelméletek. A *Puzzle-hatás* ezek alkalmazásával, az adott produkciók rendszerszervező eljárásait és mediális komplexitását mindenkor eltalálva és látványosan összeillesztve közelít a választott művek felépítéséhez, nyitott szerkezetéhez és értelemirányainak lezárhatatlanságához. Az utóbbi explicite meghatározza az elemzések előfeltevés-rendszerét és konklúzióját is. Ezzel összefüggésben jól látja a szerző, hogy a médiumok nem feltétlenül közvetítenek értelmet, egymáshoz viszonyított, egymásra vonatkozó vagy kapcsolt teljesítőképességük korlátozott, archivációs rendszerként pedig hajlamosak az adatok „átírására”.

A könyvben az elméleti komponensek egymás mellé rendelése reflektált módon történik. A több irányba mutató szálak és alkalmazások fenntartásának alighanem óhatatlan velejárója, hogy itt-ott kitöltetlen helyeket hagy maga mögött (pl. korszakretorikai kérdések, a modellül szolgáló jelenségek elméleti alapjainak pontos definiálhatósága, teljes recepció arzenál, műfaji referencialitás, iniciativitás), mindez azonban olyan befogadót feltételez, melyet (vagy akit) mindenkor az adott konkrét médium viselkedése foglalkoztat (más médiumok kontextusában). Az elmélet ilyen értelemben „csak” elvi és módosítható alap, nem pedig stabilizálható végcél. A többi fölé rendelhető elméleti bázis elgondolása ellentmondana a könyv puzzle-szerű koncepciójának. Innen nézve az egyes fejezetek esettanulmányokként foghatók fel, melyek egymásra írásával és egymásba ékelésével azonban kialakul egy centrum nélküli kapcsolatrendszer, melynek főbb csomópontjait a három rész címeiben jelölt fogalmak képezik (identitás-puzzle, útvesztők, mind games stb.)

Az elméleti kombinatorika, nagyon-nagyon leegyszerűsítve, többször kidobja azt a fejleményt a *Puzzle-hatás*ban, hogy „számtalan ponton segítheti a filmes módszerek elemzése az irodalmiakértőbb elemzését”,<sup>3</sup> és fordítva, ami arra utal, hogy a médiaelméleti kompetencia túllendülhet a szöveggént felfogott irodalom, az esztétika és a kultúr-szemiotika horizontján. Szoros kapcsolatban azzal a fejleménnyel, hogy a médiatechnológiák és az inskripció technológiák elemzése a kittleri értelemben vett rejtvényfejtésre, az információk elkapására hasonlít inkább, mintsem valamilyen előzetes pozícióban lévő értelem megragadására korlátozódik. A dolgozat filmtechnikai elemzései példaértékűek (pl. *Felhőatlasz*, *Fekete hattyú*, *Sherlock*), az irodalom és a vizuális médiumok kölcsönviszonyainak és eltéréseinek felnyitása szintén releváns. Ugyanakkor mindez messze elkerüli az apparátuselemzés bukta-tóit, a médiumok összevillanása és széttartása kreatív megoldások és interpretációs javaslatok sorozatával szembesíti a könyv olvasóját.

A könyv applikatív részeiben az elemzett műveket összekötő puzzle-effektus olyan mechanizmusként lepleződik le, amely nem

3 Pl. DEISLER Szilvia,  
*Puzzle-hatás*, NAP  
Kiadó,  
Dunaszerdahely,  
2018, 36.



4 MOLNÁR Gábor  
Tamás, *A*  
(tömeg)vonzás sza-  
bályai.  
*Kommunikációs és*  
*olvasási modellek*  
*Sterne, Calvino és*  
*Pynchon egy-egy*  
*regényében, Ráció*  
Kiadó, Budapest,  
2012, 209.

rögzített formaelv, hanem az alkalmazástól függően (újra)aktualizálódik. Ez a nyitott, antiformalista koncepció alkalmassá teszi a konstrukciót arra is, hogy a fejezetek között, az argumentáció során variálódjon és dinamizálódjon az elméleti szempontrendszer. A szerző kitűnően alkalmazza a medialitásra vonatkozó ismeretanyagot, innen nézve korszerű értelmezői technológiát működtet. Ugyanakkor a medialitás és a materialitás egyénítő funkciójára is reflektálnak az elemzések, sikeresen teszik láthatóvá a médiumok és a választott művek specifikumait, sőt adott esetben a marketing jelentőségét is (pl. a J. J. Abrams és Doug Dorst *S* című regényéhez készített, médiumkapcsolásra épülő promóciós anyagok elemzése említhető itt). Az alábbiakban néhány apróságra irányítanám rá a figyelmet.

Nem mellékelek a könyvhöz egy reprezentatív listát, hiszen a műválasztás tökéletesen indokolt. De van egy olyan mű, melyet több mint érdemesnek tartok arra, hogy legalább az említés szintjén szóba kerüljön itt. Thomas Pynchon *Gravity's Rainbow* című regényében ugyanis több narratív (vagy antinarratív) megoldás, technológiai művelet előlegezi (vagy valósítja meg) az említett médiatechnikai fordulatot. Pynchon korszakos alkotásában a háborús erőszak és a kommunikáció közötti kapcsolatokat mindenekelőtt a *filmszerűség* erősíti meg. A szöveg több helyen egyfajta imaginatív filmmé alakul, amire több példa hozható a filmes médiumra történő utalásoktól kezdve a kameraszemszög érvényesítéséig. Emellett, ahogy Molnár Gábor Tamás kitűnő könyvében fogalmaz: „A film összekapcsolása a differenciálszámítással a regény egyik olyan vonása, amely alátámaszthatja Kittler elképzelését a művészeti médiumok technológiai feltételezettségéről [...]. A szereplők maguk is úgy gondolnak el regénybeli eseményeket, mintha azok filmes jelenetek, vágások lennének [...], s helyenként hosszabb reflexiókban is fönnáll az irodalmi elbeszélés és a filmnyelv közötti párhuzam (ami természetesen egyszerűen jelezheti az analógiákat és a különbségeket).”<sup>4</sup> Valóban, emellett a *Súlyszivárvány*ban nem csak a motívumok transzdiszkurzív jellege figyelhető meg, hanem az is, hogy azok az „önszerveződő káosz” felcserélhető elemeivé válnak. A *Puzzle-hatás* tehát Pynchonnál is megtalálhatta volna a maga elrugaszkodási (vagy nehézkedési) pontját.

Másrészt egy utalást megér az is, hogy F. Scott Fitzgerald torzóban maradt, *Az utolsó cézár* című regényének – akkori tematikai újdonsága mellett – van legalább két olyan sajátossága, mely igazán a Pynchon körüli prózafejlemények felől nyerheti el jelentőségét. Az egyik a mű narratív technikájával, a másik a szöveg jelképzésével áll kapcsolatban. *Az utolsó cézár* elbeszélője egy hölgy, aki hol kivonul a történetből, hol pedig saját kalandjairól, gondolatairól számol be. Míg az első esetben az elszemélytelenedő nézőpont a címszereplő (Monroe Stahr filmgyáros) mindennapjairól tudósít, addig az utóbbi részek magánéleti kommentárként funkcionálnak. Az ily módon kibontakozó, több perspektívából látható panorámát eltérő médiumok szövevénye hálózza be. Az emlékezés nyomvonalát és az azt

keresztezı̄ō elménycentrikus szı̄lamokat ugyanis folyamatosan áthatja a hollywoodi retorika, mely mindenekelı̄tt forgatókönyvekbı̄l és filmcıtátumokból épül fel (a *Ben Hur*tól a *King Kong*ig). Vagyis Fitzgerald eljárása mintha látenszen már tartalmazná azt a poétikai lehetıséget, melyet a médiumok egymást kölcsönösen átható keverésének mővészi gyakorlata fog kihasználni és reflektálni. Másrészt a mondatok szintjén is kimutatható, hogy a kijelentések értelemirányait olyan alakzatok biztosítják, melyek magából a filmnyelvbı̄l származtathatók (pl. „nagyotál”, „fénycsı̄vák”, „trükk”, „háttér”, „technicolor szı̄nek”, „premierplán” stb.). Ebbıl̄ következı̄en *Az utolsó cı̄zár* nem pusztán tematikai feldolgozása a hollywoodi mítoszoknak, hanem olyan szı̄veg, mely tárgyával annak speciális jelhasználata alapján lép kommunikációba.

Témát váltva, a *Puzzle-hatás* a megfelelı̄ helyen az 1980-as évekre teszi a testkép azon módosulását, amely az elemzett mővek egy része szempontjából megkerülhetetlen. Valószínő̄leg azonban régebbi folyamatról lehet szó, mely a modernségben vette kezdetét. A gomina, a hajszelı̄ megjelenése ugyanis már elı̄legez valamit ebbıl̄. Hans Ulrich Gumbrecht 1926 címő̄ könyvében számos példát hoz arra, hogy az adott idı̄szakban a fényes felületek iránti vonzódás kiterjed a test egészére is (vö. *Gomina* c. bejegyzés az *Elrendezı̄dések* c. fejezetben).<sup>5</sup> A nõk dióolajat kennek a bı̄rükre, alapozót használnak, hogy a test felületére írjanak vele, a fiatalok sző̄k, fekete bı̄rkabátokat hordanak és így tovább. Gumbrecht szerint, ha valaki fénylő felület alatt jelenik meg, az a test színrevitelének olyan módja, amely a rávető̄l tekintetet visszaveri, ezáltal a birtokosát nézı̄i szerepkörbe kényszeríti. A csillogó test visszaveri a fényt, ellenáll a tekintetnek, ezért kisiklik az olyan pillantások elı̄l, melyek az értelmet keresik. Mindez olyan aktus, amely tárggyá teszi a testet, ily módon távolságot teremt test és tudat között. Ez a távolság a stilizált testek modernista kavalkádjában megnı̄ akkor, ha a képbe bekerül a technológia. Test és tudat szétválasztása pedig az új médiumok megjelenésével az ember identitására vető̄l, gondoljunk például a század közepén megjelenı̄ Turing-tesztre, vagy arra a folyamatra, melynek következtében a visszaszoruló testtapasztalat (az anyag-szerőség feloldódik a cybertérben) és a felerısı̄dı̄ testrepresentáció (divat-, egészség-, szépségipar stb.) egyszerre határozza meg jelenő̄nk. (Csak zárójelben: Gumbrecht hivatkozott mőve remek példája a fentebb említett kombinatorikának is.)

A labirintusról (labirintusfajtákról) szı̄lő̄ bevezetı̄ rész a *Puzzle-hatás*ban – természetesen – szintén számos utalással bı̄víthetı̄. Ezek közül̄ egy, az akadémiai közegben ritkábban említettire hivatkoznék. H. P. Lovecraft *Eryx falai* címő̄ novellájának helyszı̄ne egy olyan labirintus, melynek láthatatlanok a falai, mégis materiálisak. A szereplı̄nek nem csak azzal kell megküzdenie, hogy eltéved a vizuálisan észlelhetetlen falak között, de azzal is, hogy a vizuális medializáció során (megpróbálja feltérképezni, feljegyzéseket készít róla) számos külsı̄ (pl. sötétedés, köd) és belsı̄ hatással (szorongás) kell megküz-

5 Hans Ulrich GUMBRECHT, 1926: *Élet az idı̄ pere-mén*, ford. KELEMEN Pál – MEZEI Gábor, Kijárat Kiadó, Budapest, 2014, 89–94.

6 H. P. LOVECRAFT,  
*Eryx falai közt*, ford.  
GÁLVÖLGYI Judit,  
Dávid Könyvkiadó,  
Szeged, 1995, 153.

7 A médium anyag-  
ságának és a köz-  
vetített cselekmény-  
nek a széttartásához  
vö. H. NAGY Péter,  
*Médiumközi reláci-  
ók*, NAP Kiadó,  
Dunaszerdahely,  
2018, 119–120.

denie. Az utóbbit olyan lidércnyomásként írja le a figura, amely az álom és az ébrenlét közti zónába taszítja, miközben kénytelen „egy elfelejtett kezek által emelt láthatatlan épület láthatatlan útjait járni egy idegen bolygón”.<sup>6</sup> A novella részben napló formában íródik, melynek a labirintuscsapdában való bolyongás szabja meg az „irányait”. Talán nem érdektelen, hogy közvetlenül Borges és társai előtt a labirintusjelleg és az irodalmi szimuláció közti összefonódás a populáris irodalomban is felmerült (Lovecraft a dark fantasy klasszikusa, de az említett mű sci-fi novella).

Deisler Szilvia könyvének egyik fejezetével kapcsolatban termékeny vita kezdeményezhető az *Eredet* című Nolan-film megközelítését illetően. A szerző meghagyja azt a lehetőséget, hogy a teljes történet Saito (Watanabe) emlékezetén keresztül férhető hozzá, amit a kezdő és az egyik utolsó jelenet közti eltérés indokol, és mivel az emlékezet instabil, ezért a valóság (vagy inkább a realitás) innen nézve máris megrendül. Véleményem szerint azonban a film története nem feltétlenül Saito emléke vagy álma, ahogy Cobbé (DiCaprio) és másé sem, hanem ezek váltogatása. A kezdő jelenet nem identikus ismétlése ezt nem zárja ki, inkább arról lehet szó, hogy a jelenetet más perspektívából látjuk. Fontos talán, hogy a Furcsa Hurok ugyan hierarchikus rendszer, vagyis az egyik szintjére a másikon keresztül jutunk el, de a szintek közül valamelyik simán lehet valóságos. Az álomtér összeomlása után Saito és Cobb nem mehet visszafelé, számukra a Limbo után a repülőgép utastere következik, ahol a hurok visszatér önmagába. Az Escher-tér az álom határainak kijelölésére szolgál a fikció szerint, tehát ez is lehet az egyik álomszint, azt viszont nem kell feltételeznünk, hogy ez össze van kötve Saito emlékezetével. (Így a kezdőjelenet immanensen is érthető: Saitónak azért ismerős egy másik álomból Cobb, mert évtizedeket töltött az adott álomtérben az elválásuk óta.) Ha a film ily módon ugrál az álomterek és a néző által valóságosnak hitt szint között, akkor egyrészt nagyobb üt a záró kép, másrészt az inceptió kiterjed a nézőtérre is, mivel a film sikeresen ülteti el a néző fejében azt a bizonyos mondatot: lehetséges, hogy a világod egy álom. Ez pedig már bizonyosan függetleníthető Saito tudatától.<sup>7</sup>

A *Puzzle-hatásban* a *Glamoráma* időkezelése kapcsán a könyv írója kifejti, hogy egy előre- és hátrautalás csak akkor működik, ha ugyanazon a narrációs szinten helyezkedik el, s ez a filmek esetében nem érvényesül, ha két filmről, két külön felvett jelenetről van szó. Itt talán egy pontosításra lenne szükség. Az ugyan igaz, hogy az előre- és hátrautalás a szerző által leírt módon működik, viszont ha két film viszonylatába helyezzük, akkor maga az utalás mégiscsak funkcionális lehet. Nézzünk egy példát. Vannak olyan filmek, melyekben furcsa kinézetű alakok felnyitják egy autó csomagtartóját, vágás, és az illetőket a csomagtartóból látjuk. Ezt a snittet úgy is nézhetjük, hogy filmes intertextus, ami legalábbis tisztelgés a *Ponyvaregény* előtt. Persze Tarantinótól függetlenül is nézhető, hiszen másik filmben szerepel, ezért inkább lehetséges vagy véletlenszerű kapcsolatként

lehetne meghatározni, melynek nem feltétele, hogy az ismétlés azonos narrációs szinten helyezkedjen el. Az elő- és az utóidejűség itt persze valóban felborulhat, de a maffiatörténetbe bevitt ironikus gesztus, melyet az extrém kamerakezelés tesz lehetővé, mégiscsak összeköti a jeleneteket. Innen nézve elgondolható két film között is a jelzett eljárás egy másik, de azzal rokonítható verziója, mely a deixisből való kilépésen alapul.

Ha már Tarantino neve fölmerült, megjegyzendő, hogy a puzzle-effektus éppenséggel az ő filmjei kapcsán is megközelíthető. Sőt, a mozaikszerűség egy olyan forgatókönyvtípusban is érvényesül, mely a teleológia helyett az elemek különféle „rakosgatására”, nem identikus újrapozícionálására épül. Olyan példák merülhetnek fel ezzel összefüggésben, mint a *Crash* (Paul Haggis), a *Magnolia* (Paul Thomas Anderson) vagy a *Mr. Nobody* (Jaco Van Dormael) stb. Ezekben a filmekben a kiszámíthatatlan, tervezhetetlen keresztezések nem pusztán a szereplők nézőpontját korlátozza, de a totális tervrajz nézők általi összeállíthatóságát is kérdéssé teszi. (Tarantino *Becstelen brigantyk* című opusa pedig azt mutatja meg, hogy a véletlenek és az összeesküvések összjátéka olyan történelmet is eredményezhet, amely nem valamilyen Nagy Terv szerint alakul, hanem egyéni döntések és elhibázott lépések sorozatán nyugszik.) Másfelől olyan darabokra is nyugodtan kitekinthetünk, mint a *Saw* (*Fűrész*, r: James Wan) című produkció, melyben a történet a Kirakós (Jigsaw) becenévre hallgató sorozatgyilkos játékaként egy kirakós összeillesztéséről szól. Az alapsztori felépítését pedig kiválóan leképezi a film képi szerkesztése és zenei aláfestése is.<sup>8</sup>

Végül egy kihagyhatatlan megoldás, ha a kirakós jelleg szóba kerül. A *The Usual Suspects* (*Közönséges bűnözők*, r: Bryan Singer) című kiváló filmben egy elképesztő történet bontakozik ki – Roger „Verbal” Kint elbeszélésében, akinek megformálásáért Kevin Spacey Oscar-díjat kapott – Keyser Sozéről, a kegyetlen és titokzatos alvilági figuráról. A Kintet hallgató ügynök ezt legendának tartja, és elengedi a kistílű bűnözőt, majd leesik az álla. Körülnéz ugyanis a helyiségben, és megtalálja a történet főbb elemeit szétszórva, az asztalon, a faliújságon stb. Majd Kintet látjuk, amint mozgása és arckifejezése megváltozik, ezzel is sugallva: bizony nem csak az nem zárható ki, hogy a történet igaz, de még az sem, hogy ő maga Keyser Soze. Innen nézve világos, hogy Kint azért kér kávé a kihallgatáson, hogy időt nyerjen, és összerakhassa a sztorit, újabb elemet illeszthessen a puzzle-ba. Ezzel nagy nyomaték kerül az eldöntetlenségre, a nyitottságra, vagyis a kontingens szövegköziségre, az eredet(iség)üktől megfosztott cselekményszálak intermedialitására stb., mivel Keyser Soze életműve egy ad hoc módon összeeszkábált közeg terméke, és mégis működik, tökéletesen alkalmas a megtévesztésre. Sőt mi több, arra is, hogy a szereplői identitást egyszerre bizonytalanítsa el és erősítse meg.

Ebből a néhány példából is látható, hogy a *Puzzle-hatás* számos ponton továbbírható, az elemek rakosgatásával pedig újabb konstel-

8 Vö. L. VARGA Péter, *Zene, kép és kirakó. Kampókéz/Fűrész – Újranéző. Szőrös Kő*, 2008/4., 70.

lációkba rendeződik. Emellett a könyv tulajdonképpen ott folytatható, ahol vége szakad, hiszen a *Glamoráma* kontextusaként játékba hozott *Westworld* azóta a második évaddal bővült, s a két évad közötti változtatási irányok elemzése szinte adja magát, hogy a *Puzzle-hatás* következő darabja legyen. (Vagy alkalmas erre a *True Detective* harmadik évada is, melynek már az előzetesében mi máshoz is hasonlíthatná a nyomozó saját elméjét és ezzel a lezáratlan ügyet, mint kirakóshoz.) De a jelzett kiegészítések alapján megírható volna a *Puzzle-hatás* alternatív változata is, ami ugyancsak érv lehet a kutatás folytatása mellett. Ez egyben azt is jelenti, hogy a monográfia olyan értelmezési irányvonalakat, rejtett dimenziókat ragad meg, melyek folyamatosan konstrukciós elvekként működnek az irodalom és a filmek világában (a médiumközi puzzle-effektusról mindeddig mégsem született magyar nyelven ilyen átfogó munka). A kirakós jellegnek alighanem sokféle változata fog még elkészülni, hiszen a rejtvényfejtés vagy a jelentés elkapásának médiatechnológiai kihívásai az alkotók és a fogyasztók, illetve a kultúrakutatás immár evidens problémafelvetései közé tartoznak.

**Consumerist redemption / the burden of capitalism (Fogyasztói megváltás / a kapitalizmus terhe),** performansz, Žagarė, Litvánia, 2017 / Fotó: Szigeti G. Csongor

