

TÓTH ZOLTÁN JÁNOS

ZSÁNERPORTRÉK

KÖRKÉP A POSZTMILLENÁRIS
MŰFAJI FILMRŐL



Lektorálta: Sághy Miklós

A borítógrafika a szerző munkája.

Nyomdai előkészítés: Szauter Dóra

© Tóth Zoltán János, 2021 (CC-BY 4.0)

© JATEPress, 2021 (CC-BY 4.0)

A kötet megjelenését támogatta: Szeged Megyei Jogú Város Önkormányzata.



A kiadvány a Creative Commons Attribution 4.0 nemzetközi licenc hatálya alá esik. További információért látogasson el a következő webhelyre: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.hu>

ISBN (print) 978-963-315-468-7

ISBN (pdf) 978-963-315-474-8

DOI: <https://doi.org/10.14232/tzj.2021>

TARTALOMJEGYZÉK

1. Előszó.....	7
2. Túl az emberin. Metafizikus középpontok elmozdulása a cyberpunkban.....	11
3. Reflexiók a férfiszerepekről és a szerelem gazdaságtanáról a magyar romantikus komédia kapcsán.....	31
4. A posztmillenáris férfinéző szexuális traumái, avagy a MILF-pornó eredettörténete.....	49
5. Multiblockbusterek: a játékfilmgyártás új szakasza. A Marvel Cinematic Universe expanziója és médiakörnyezete.....	73
6. Az eljövendő vég traumája. A posztapokaliptikus film vágyszerkezete.....	101
7. A történelmi film retorikája.....	121
Névmutató.....	131
Tárgymutató.....	133

ELŐSZÓ

Az emberi gondolkodás és érzékelés immanens tulajdonsága, hogy az élvezet és izgalom egyszerre születik meg az ismerős dolgok felismeréséből és az új ingerek percipiálásából. A filmes műfajok világában különösen igaz, hogy az élmény a variancia és az invariancia kényes egyensúlyán múlik. A zsánerekben ugyanis az emberi kultúrtörténet hajnala óta ismételt történetek otthonossága és kényelme vegyül az újszerűség kínálta kognitív kalanddal. Noha a zsánerek kutatásában kiemelkedő jelentőség jut az állandó elemek, visszatérő tematikák, dramaturgiai és formanyelvi megoldások azonosításának, hiszen a néző is éppen ezeknek a mintázatoknak köszönhetően képes a filmek egy csoportját műfajként kategorizálni, mégis vannak időszakok a tömegfilm gyártásában, amikor elsősorban a változásokon keresztül definiálható a műfajok élete. Ez a műfaji variancia, variált ismétlés pedig szoros kapcsolatban áll a társadalmi, politikai és kulturális, valamint technikai történésekkel.

Az ilyen megközelítésben minden szempontból forradalminak tekinthető hetvenes évek hosszú időre meghatározó öröksége a műfaji modellek, gyártás és forgalmazás terén a kétezres években jelentős átalakulást mutat. Az új-hollywoodi szemléletváltás nyomán kialakult műfaji mátrix, marketinges megoldások és blockbuster-technológia, valamint műfaji tematikák az ezredforduló környékén új megoldásoknak adják át a helyet. Jelen tanulmánykötet egy olyan műfaji körképet kínál az olvasónak, amely ezeket a változásokat teszi láthatóvá hat zsáner kapcsán, miközben a mű-

faji világ történéseit a posztmillenáris társadalmi fejlemények és az új médiakörnyezet függvényében teszi érthetővé.

Hangsúlyos jelenséggént kerül elő ebben a vizsgálatban, hogy a kortárs filmkultúra minden aspektusát átformálta és megváltoztatta a hálózat kiépülése, amely 2004 után a web 2.0 megjelenésével még inkább felgyorsította azt a médiakonvergenciát, amelynek köszönhetően a hagyományos médiumok elvesztik önidentikusságukat és ezzel párhuzamosan új platformok válnak népszerűvé. Az infokommunikációs forradalom eredményeként pedig mind a befogadói szokások, mind a tartalomszolgáltatás és a gyártás módozatai alakulnak radikálisan át a mozgókép világában éppúgy, mint a kultúra és szórakoztatás minden területén. A kötet ezekre a kihívásokra adott válaszként értelmezi a szuperhősfilm előretörésében legnagyobb piaci és kritikai sikert jegyző Marvel Cinematic Universe példáját. Ebben az esettanulmányban az is bemutatásra kerül, hogy az MCU miként definiálja újra a blockbusterek gyártásának a fogalmát a változó vállalati környezet eredményeképpen.

Azonban nem csak a technikai világ hagy nyomot a fikciókon. Minden egyes műfaj a kollektív képzetek egy olyan konfigurációja, amely a zsánerre jellemző szabályok szerint reagál a világ történéseire. Ennek a funkciónak köszönhetően a műfaj mindig több mint egyszerű szórakozás, hiszen mitikus struktúrákba rendezi a társadalom félelmeit, frusztrációit, vágyait. Ebben az összefüggésben kerül bemutatásra a cyberpunk, melyet az antropocentrikus világ elpusztulásához kötődő félelmek hívnak életre. A hardcore mainstream pornófilmek új scenáriói és cselekménymintái, középpontban a milf karakterével, leleplezik a fiatal férfiközönség kaszt-rációs komplexusait és szocializációs kudarcait a nemi identitás területén. A romantikus vígjátékot pedig olyan műfajként mutatja be a kötet, amely a gazdasági polarizáció következtében kialakuló rossz kulturális közérzethez és kompetitív szerelmi rítusokhoz kötődő szorongásokat menedzseli.

Az ezredforduló abból a szempontból is kitüntetett időszak, hogy távoznak a huszadik század nagy tragédiáinak utolsó túlélői és az orális

történelem átadja a helyét az intézményes emlékezésnek. A generáció- és rendszerváltások megnyitják az utat a múltfeldolgozás folyamata előtt, amelyben a legnagyobb hatású médiumként vesz részt a film. A kötetben szereplő *A történelmi film retorikája* című tanulmány ebben a kontextusban értekezik a történelmi traumákat bemutató filmek morális kérdéseiről és a zsáner hitelesítő effektusairól.

Egy olyan fordulóponton, mint a millennium nemcsak a múlt látszik élesebben, de a jövővel kapcsolatos időbeli horizont is megnyúlik. A túlnépesedés, ökológiai katasztrófák, bejósolhatatlan technikai szingularitás korában fenyegető lehetőségként tűnik fel az emberi civilizáció pusztulása. A tanulmánykötet utolsó írása a posztapokaliptikus filmek gyártási kategóriájának traumaélményét kutatja, és arra keresi a választ, hogy miként transzformálja át ez a filmtípus a végítélet rémképét szabatos hollywoodi eszképzizmussá.

A posztmillenáris tömegfilm kapcsán azok a szölamok a leghangosabbak, amelyek ezt az időszakot a műfaji dekonstrukció és a műfaji paródiák korszakaként jellemzik. Fontos azonban megjegyezni, hogy a műfaji dekonstrukció nem egyszerűen csak korábbi minták önreflexív kiforgatását jelentik, de mindez konstruktív folyamat is egyben, hiszen a demitologizáció, műfaji revízió új műfaji szabályokat is létrehozhat.

TÚL AZ EMBERIN. METAFIZIKUS KÖZÉPPONTOK ELMOZDULÁSA A CYBERPUNKBAN¹

A sci-fi az ezredfordulón

Ma aligha létezik progresszív science-fiction fantázia a cyberpunk vonzásán kívül. A cyberpunk szerepe ezért sokkal markánsabbnak nevezhető a science-fiction műfaji portréjának tekintetében, mint általánosan az alzsánereké más műfajok esetében. Ennek az egyik legszembetűnőbb jele, hogy a cyberpunk megítélése az egész műfaj presztízsének alakulására hatással volt az elmúlt harminc évben. Az utóbbi évtizedekben ugyanis a science-fiction kritikai és piaci prosperitása éppen annak köszönhetően növekedett meg, hogy a műfajon belül a cyberpunk fikciók minőségi ugrást hoztak új tematikák és problémák bevezetésével. A műfajkritikai diskurzusban ennek a cezúrának a megmutatkozása, hogy egyre élesebb vonalat húznak a klasszikus időszak és a nyolcvanas évektől induló – ennek fényében posztklasszikusnak is nevezhető – cyberpunk filmtermése között. Ez a pozícióváltás több jellemzővel és paraméterrel is azonosítható. A következőkben így azt mutatom be, hogy miként

¹ A tanulmány az *Apertúra* folyóirat 2015. tavasz/nyár számában került közlésre.
URL: <https://uj.apertura.hu/2015/tavasz-nyar/toth-tul-az-emberin-metafizikus-kozeppontok-elmozdulasa-a-cyberpunkban/> (2020.12.01)

változik meg a science-fiction mozi pozíciója a fikcióspektrumon belül részint annak köszönhetően, hogy a cyberpunk a műfajok közül elsőként és a legerőteljesebben reagál a nyugati világ fundamentális értékeinek pozícióvesztésére az ezredfordulón. Jacques Derrida metafizika-kritikájának középpontfogalmát használva ez az, amit tanulmányomban a műfaj filozofálódásának kérdéseként bontok ki.

A science-fiction – és vele a cyberpunk – akárcsak más korok kiemelt műfajai azáltal válhattak vezető fikciós formává, mert neuralgikus félelmeket és frusztrációkat segítenek feldolgozni. A műfaj ilyen irányú megerősödése az elmúlt másfél évtizedben elsősorban abból vált láthatóvá, hogy a tudományos-fantasztikus film adekvátabb kommunikációs formaként egyre intenzívebben tört be más fantasztikumorientált zsánerek területére. Miből ismerhető fel ez a fontos határsértés?

A fantasztikus filmek családját alkotó sci-fi, horror és fantasy közötti illékony határt Vivian Sobchack szerint csupán azt tartja fenn, hogy különböző módokon viszonyulnak az életvalóságot meghatározó természeti törvényekhez, illetve az azokkal kapcsolatban konszenzusosan elfogadott, tudományos magyarázatokhoz és ismeretekhez. „A horrorfilm kétségbe vonja és kiegészíti mindazt, amit »természeti« törvénynek tartunk; a sci-fi film kiterjeszti, míg a fantáziafilm felfüggeszti azt.”² Egyszerűen fogalmazva a fantasyben nem kell tudnunk, hogy miként működik Gandalf botja, a horrorban pedig visszatérő katalizátora a cselekménynek, hogy a szereplők csak akkor képesek a problémák leküzdésére, ha negligálják a világunk racionális megértését. A tudomány a horrorban nem képes felfejteni a dolgok igazi tényállását [pl. *Ördögűző* (The Exorcist. William Friedkin, 1973)], sőt aki csökönyösen tagadja a mágia erejét, a gonoszt szabadíthatja a világra [*Múmia* (The Mummy. Karl Freund, 1932)]. Ezzel szemben a sci-fi a szinkron világunkban nem létező jelen-

² Vivian Sobchack: A fantasztikus film. In *Oxford Filmenciklopédia*. Szerk. Geoffrey Nowell-Smith. Budapest, Glória, 1998. 323.

ségeket mindig tudományos széljegyzetekkel látja el annak érdekében, hogy a fantasztikummal telített diegetikus világot a jelenhez kapcsolja és racionalizálja. Éppen ezért a posztklasszikus sci-fi film egyre fontosabb és egyre részletesebben kidolgozott strukturális egységévé vált az az ismeretterjesztő blokk, amelynek segítségével a fiktív történetek ilyen formában értelmet nyernek. A *Jurassic Parkban* (Jurassic Park. Steven Spielberg, 1993) a túra első állomása kötelező dramaturgiai elem. Így a Dr. Hammond által tartott ismeretterjesztő show segítségével a néző is megtudhatja, hogy milyen génsebészeti eljárás segítségével kelthetők életre a prehisztorikus szörnyek a borostyánkőből kinyert dinoszaurusz DNS segítségével. A *légy* (The Fly. David Cronenberg, 1986) Seth Brundle-je pedig hosszasan magyarázza a teleportáló berendezések működését, mielőtt megtörténik a tragédia, hogy a néző pontosan megértse a végzet erejét az emberi tervezés felett.

A sci-fi fokozott térnyerése az előbbi műfajok terhére abból látható a legtisztábban, hogy a hagyományosan fantasztikum poétikájú filmek egyre nagyobb számban természettudományos magyarázatok segítségével teremtik meg a történet belső kohézióját, így az ezredvégen a sobchacki rendszer differentia specificája már nem kínál egyértelmű támpontot a fantasztikus filmek elkülönítéséhez. Varró Attila *A műfajok eredete* című írásában arról beszél, hogy a zombifilmek alapszituációját kínáló okkult vudu-mágia helyét fokozatosan racionális magyarázatok veszik át. Varró eredeti meglátása azonban túlmutat a zombifilmen. A technikai katasztrófáktól, világméretű epidémiáktól való félelem nem csak a zombifilm sajátja. Egyre több műfaji kereszteződést hoz létre a sci-fi elemek megjelenése nemcsak a horror, de a fantasy területén is. A *Vámpírok korának* (Daybreakers. Peter Spierig, Michael Spierig, 2009) főhőse egy olyan vámpír hematológus, akinek az a feladata, hogy vérszubitútumot fejlesszen ki a túlnépesedő vámpírfaj megmentésére. A *Penge* (Blade. Stephen Norrington, 1998) című filmben pedig szérumokkal blokkolható a vámpírfertőzés. Ezek a műfaji mutációk megváltoztatják a hagyományos karakterek és történetek metaforikáját, valamint értelmezési lehetőségeit, néha

annyira, hogy már maguk a nézők tiltakoznak egy franchise ilyen típusú újraszabása ellen. A különböző fájlmegosztókon például hihetetlenül népszerűvé vált az a videó, amelyben a *Star Wars: Az ébredő erőt* (Star Wars: The Force Awakens. J.J. Abrams, 2015) rendezőként jegyző J.J. Abramsnek üzennek a rajongók azzal kapcsolatban, hogy a készülő filmben térjen vissza a sci-fi területéről a sorozatot eredetileg is jellemző fantasy műfajához.³ A szériát ugyanis a *Baljós árnyak* (The Phantom Menace. George Lucas, 1999) című epizódjától kezdve tipikusan sci-fi témák (klónozás, robotika) uralják. Ahogyan arra a videó is kitér, még a film középpontjában lévő titoktatos Erő is demisztifikálódik egy sci-fi magyarázat által, miszerint a jedik vérében mérőeszközökkel is kimutatható midikloriánok felelősek a köztársaság őreinek különleges képességeiért.

A sci-fi fokozódó térnyerése a műfaji mátrixon belül másfelől annak a technikai, tudományos hangoltságnak is köszönhető, amely egyre hangsúlyosabban van jelen a 21. századi ember önmegértésében és világszemléletében. Az infokommunikációs forradalom azzal jár együtt, hogy a szubjektumoknak folyamatosan adaptálódniuk kell a változó technikai környezethez. Aki nem követi a platformok és technológiák egyre sűrűsödő paradigmaváltásait, az elveszíti érdekérvényesítő és versenyképességét a társadalomban. A posztmodern episztémében a tudományosság, a tudományos magyarázat számtalan nyelvjáték eleme; éppúgy meghatározóvá vált a fogyasztás, a szórakozás vagy a munka területén. A posztmodern sci-fi ennek következményeként egészen könnyű konvergenciájú lehetséges világokat hoz létre. A könnyű jelző ebben az esetben azt jelenti, hogy ezeknek a lehetséges világoknak a móduszai sokkal egyszerűbben transzformálhatóak a kortárs világ jellemzőire, mint a korábbi sci-fi filmek paraméterei. Így a cyberpunk science-fiction egyik specifikuma, hogy a jelent is meghatározó, szinte kortárs problémákat vet fel. Ilyen formában a génsebészet, a kiborgizáció tagadhatatlanul kö-

³ URL: https://www.youtube.com/watch?v=__joDNOpeWWo

zelebb áll a mindennapjainkat is formáló jelenségekhez, mint például az űrutazás fantáziája Méliès századfordulós filmjében vagy az atomrobbanás hatására életre kelő óriáshangyák és egyéb kártevők ötlete az ötvenes évek Universal monszterfilmjeiben.

A cyberpunk sci-fit azonban nem csupán a könnyű konvergenciájú világok különböztetik meg a műfaj korábbi korszakaitól, de a fikciók és a fantáziák minősége is. A science-fiction mindig is spekulatív természetű műfaj volt, azaz megpróbálta kifürkészni az emberi jövőt. A cyberpunkkal azonban a zsáner új szakaszába lép azáltal, hogy ezeket a spekulatív fikciókat egy komolyan átgondolt összefüggésrendszer részeként kezeli. Korábban ezt neveztem a zsáner filozofálódásának, vagyis az alműfaj a technika és a társadalom vonatkozásában komoly lételméleti és ismeretelméleti kérdéseket állít a középpontba. Talán ez a szembenállás világít rá a legélesebben arra, hogy miért vált közkeletűvé a klasszikus és a cyberpunk sci-fi megkülönböztetés a műfaj kronológiai felosztásában. A cyberpunk előtti korszak heterogenitását tévesen elrejtő klasszikus jelző a cyberpunk paradigmaváltó egzisztencialista irányultságától való távolságot hivatott elsősorban hangsúlyozni. A cyberpunk és ezzel együtt a sci-fi filozofálódása ugyanis azt jelenti értelmezésemben, hogy a műfaj nem csak a társadalmi valóságot érintő problémákat fikciósítja, de a társadalmi valóság mélystruktúrájának átalakulásáról is számot ad a megmutatott társadalmi-technikai berendezkedés megváltozása nyomán. A klasszikus sci-fi legijesztőbb prognózisai – atomsugárzás által mutálódott óriáspókok serege vagy embereket nyomtalanul elemésztő massa fikciója – a legkevésbé sem hasonlítható a cyberpunk jövőképéhez, amelyben minden a szinkron világunkat helyén tartó fogalom (ember, állam, test stb.) kimozdul az addigi pozíciójából. A sci-fi radikalizálódása így elsősorban annak a következménye, hogy a műfajok közül a legérzékenyebben reagál a nyugati episztémé újrakonfigurálódásának jelenségére, amelyet Jacques Derrida *A struktúra, a jel és a játék az embertudományok diszkurzusában* című írásában egy központosított struktúrafogalom segítségével ír le. Derrida állítása szerint a nyugati kultúra – és ezzel

együtt a metafizika és fogalmai – egy sajátos strukturálási elvvel rendelkeznek. A mindennapi életünket, a tudományt, a világnézeti rendszereinket megalapozó fogalmak középpontként biztosítják ezeknek a struktúráknak a szilárdságát.

Ennek a középpontnak nemcsak a struktúra orientálása, egyensúlyának fenntartása és szervezése volt a feladata – hiszen szervezetlen struktúrát valóban képtelenség elgondolni –, hanem főleg annak biztosítása, hogy a struktúra szervezési elve alapján korlátozza azt, amit mi a struktúra játékának nevezhetnénk. Kétségtelen, hogy a struktúra középpontja, mivel a rendszer koherenciáját irányítja és szervezi, a teljes formán belül lehetővé teszi az elemek játékát. És egy minden középpontjától megfosztott struktúra ma még magát az elgondolhatatlant jeleníti meg.⁴

Egy egyszerű hasonlattal élve a középpont szerepe olyan, mint a bíróról a futballban. Fenntartja a játékot és a működést azon keresztül, hogy felügyeli magát a játékot lehetővé tevő szabályokat is. A cyberpunk műfaját egy olyan átrendeződés hívta életre, amely ilyen középpontoknak a cseréjét feltételezi. A derridai középpontok ugyanis mozognak, felülírva ezzel a diskurzusok és tudás korábbi rendjét.

A helyettest semmi olyan nem helyettesíti, ami azt létében valamiféleképpen megelőzné. Ennélfogva csak azt gondolhattuk, hogy nincs középpont, hogy a középpontot nem lehet egy jelenlevő formájában elgondolni, hogy a középpontnak nincs természetes helye, hogy nem fix hely, hanem funkció, egyfajta nemhely, amelyben a jel-helyettesítések végtelen játéka folyik. [...] Hol és hogyan jött létre ez a középponttalanítás mint a struktúra strukturalitásának gondolata? Némi naivságra utalna, ha kialakulását egy eseményhez, egy doktrínához vagy egy szerző nevéhez kötnénk.⁵

⁴ Derrida, Jacques: A struktúra, a jel és a játék az embertudományok diszkurzusában. In *A posztmodern irodalomtudomány kialakulása*. Szerk. Bókay Antal és Vilcsek Béla. Budapest, Osiris, 2002. 265–266.

⁵ I.m. 266–267.

A cyberpunk attól válik igazán, mondhatni egzisztenciális értelemben is súlyozott műfajjá, hogy a metafizikus garanciákkal rendelkező közép-pontok kicserélődése – aminek a következményeit a zsáner a maga totalitásban vetíti a jövőbe – már a szinkron jelenben megkezdődött folyamat. Vagyis a jelenkori néző a cyberpunkban dramatizált folyamatokról már kivétel nélkül tapasztalatokat is szerzett a jelenben. Méliès amikor 1902-ben elkészítette az *Utazás a Holdba* (*Le Voyage dans la Lune*, Georges Méliès, 1902) című filmjét, elsősorban a tiszta fikció hajtotta előre a történetet, hiszen a Wright fivérek is csak egy évvel később, 1903-ban nyújtják be szabadalmi kérelmüket a szárnyhajlítás segítségével véghezvitt keresztirányú mozgás irányítására és fordulásra. Ezzel szemben a klónozás, a testi protézisek, akár a mesterséges intelligencia olyan szinkron jelenségek, amelyek lassan teljesen új középponti struktúrát tesznek lehetővé.

A cyberpunk a nyolcvanas évekbeli felfutása óta három metafizikus középpont kimozdulását tematizálja a legintenzívebben. Ezek az ember, a nemzetállam és a test törlésjel alá kerülő fogalmai. A nyugati kultúrát alapjaiban fenntartó és építő képzetekről van itt szó. A következőkben azt mutatom be, hogy ezek közül a legmélyebben beágyazott emberfogalom miként veszíti el véglegesen már a jelenben is megkopott metafizikus garanciáit a cyberpunk jövőképe szerint.

Az ember halála

Az 1882-ben megjelent *Vidám tudomány* harmadik könyvében írja le Nietzsche az életmű később legtöbbször citált mondatát: Isten halott. Ha a nietzschei szöveguniverzum belső, intertextuális összefüggéseinek kívül értelmezzük az aforizmát, akkor a legközvetlenebb értelmezési lehetőség egyértelműen egy metafizikus középpont helyettesítésére vonatkozik, melynek az eredménye az volt, hogy a polgárosodással együtt járó világnézeti megújulás az embert helyezte a középpontba.

Az első megközelítés társadalmi-történeti szempontból tekinthet a filozófus kijelentésére, amely során felmerülhet a XIX. századi Európa szellemisége, ez egyház nietzschei értelemben vett korszerűtlensége, a természettudományos fejlődés, valamint a darwinizmus nyomán az a nézet, amely szerint az érzékfeletti világba vetett hit szerepét leváltotta.⁶

A behelyettesítés nagyon gyorsan zajlik le. Míg a korábbi évszázadokban Istent és szakralizált instanciákat állították a természettudományos gondolkodás, a jogrendszer, a politika végső referenciáiként, addig a felvilágosodás után elindul az emberi metafizikájának kidolgozása.

Ha elfogadjuk, amit Derrida ír, azazhogy „a helyettest semmi olyan nem helyettesíti, ami azt léteben valamiféleképpen megelőzné”,⁷ akkor az ember épp abban az időben születik meg, amikor Isten meghal. Az átmenet egyik eklatáns példája Az Amerikai Egyesült Államok népének Függetlenségi Nyilatkozata, amelyben Isten már csak közvetetten játszik legitimációs szerepet, hiszen a függetlenségi törekvések valódi biztosítékát az emberi szabadságjogok képezik.

Magától értetődőnek tartjuk azokat az igazságokat, hogy minden ember egyenlőként teremtetett, az embert teremtője olyan elidegeníthetetlen Jogokkal ruházta fel, amelyekről le nem mondhat, s ezek közé a jogok közé tartozik a jog az Élethez és a Szabadsághoz, valamint a jog a Boldogságra való törekvésre. Ezeknek a jogoknak a biztosítására az Emberek Kormányzatokat létesítenek, amelyeknek törvényes hatalma a kormányzottak beleegyezésén nyugszik.⁸

Az új antropocentrikus világkép szintén egy teleologikus rendszerként válik hatékonnyá nyugaton, ahol minden diskurzus az emberi unikalitás

⁶ Horváth Gergő: „Isten halott”. A nietzschei metafizika megalapozása Martin Heidegger 1943-as tanulmányának tükrében. *Első század*, 2012. ősz, 495.

⁷ Derrida: i.m. 266.

⁸ Az Amerikai Egyesült Államok népének Függetlenségi Nyilatkozata. Ford. Vecseklyő József. URL: <http://mek.oszk.hu/02200/02256/02256.htm>

és önrendelkezés biztosításán keresztül teremti meg a legitimáció alapjaként szolgáló természetesség látszatát. Tünetértékű, hogy az elmúlt évtizedekben a leginkább Foucault nevével egybekapcsolt biopolitika éppen azért vált kiemelt kérdéskörre a humán- és társadalomtudományokban, mert ennek a nagyon fiatal, de máris repedező metafizikának a kritikáját nyújtja.

Ez a fiatal antropocentrizmus éppen azoknak a technológiai változásoknak köszönhetően kezdi el a bomlás jeleit mutatni, amelyeket a cyberpunk a középpontba helyez. A cyberpunk performatívan így az ember halálát prognosztizálja és az ezzel kapcsolatos félelmek válnak a műfaj alapvető dramaturgiai motorjává.

A tudományos-fantasztikus film történetének első darabja a Lumiére-fivérek egypercese az *Önműködő hentesüzlet* (La Charcuterie mécanique. Lumière-fivérek, 1895). A film egészen egyszerűen azt mutatja be, hogy a hentes segédeivel egy sertést terel abba gépbe, amely egy pillanat múlva már kolbászként és hurkaként adagolja a feldolgozott állatot. Az *Utazás a Holdba* című filmet hét évvel megelőző sci-fi lényegében már definiálja is a műfajt, amely szerint a tudományos-fantasztikus film alapvetően anakronisztikus technikai környezetet mutat be a szinkron világunkhoz képest. A rövidfilmes műfajnak köszönhetően a cselekmény itt véget is ér, pedig a következő évtizedekben alig találunk olyan sci-fit, amely a technológiai változások társadalmi következményeit ki tudná szorítani akár akaratlanul is a történetből. Ahogyan Heideggernél olvasható „a technika lényege sem valami technikai”.⁹ Vivian Sobchack Heidegger-kommentárja éppen arra helyezi a hangsúlyt, hogy a technika nem pusztán ok vagy okozat a társadalmi és kulturális formák váltakozásában, hanem maga is részese annak.

⁹ Heidegger, Martin: Kérdés a technika nyomán. In *A későújkor józansága*. II. kötet. Szerk. Tillmann J. A. Budapest, Göncöl, 1994. 111.

Vagyis a technika sohasem semleges környezetben, semleges hatásra nyeri el sajátos anyagi meghatározottságát. Történelmileg mindig befolyásolja nemcsak anyagszerűsége, hanem a politikai, gazdasági és társadalmi összefüggések rendszere is, tehát mindig a kulturális értékek egyik alkotórésze és kifejezője. Ezzel összefügg, hogy a technikát sohasem pusztán »használják«, soha nem pusztán eszköz. Mindig »magukévá teszik«, »élik« az emberek, és a jelentések és metaforák olyan struktúráján belül használják, ahol a szubjektum–objektum (alany–tárgy) viszonyok alapja az együttműködés, a közös létrehozás, a dinamika, valamint a visszafordíthatóság.¹⁰

Az emberfogalom így azoknak a szubjektumpozícióknak a terméke, amelyeket nemcsak a test és a tudat kondíciói jellemeznek, de ezeknek a működését egyre erőteljesebben meghatározó technika is. A cyberpunk elsőrendű témája értelemszerűen az, amikor a test és tudat működési feltételeit újraírják a technikai eszközök.

A szubjektumpozíció eltolódásának legegyszerűbb esete a test átalakítása protézisek segítségével. Bizonyos értelemben az egész emberi történelem leírható lenne a változó protézisek történeteként. Mitől válik hát igazán krízisszerűvé a protézisekkel telített testek tematizálása a cyberpunkban? A *2001: Űrodüsszeiában* (2001: A Space Odyssey. Stanley Kubrick, 1968) Kubrick képes egyetlenegy snittbe sűríteni ennek a szimbiotikus viszonyoknak a történetét. A filmtörténet egyik leghíresebb és legszebb vágása, amikor a filmben az előember által feldobott csont egy űrhajó képébe úszik át. Akár a csont, a protézisek első generációja a testhez képes külsődleges eszközként segítette az embert. Bizonyos esetben ezek a forradalminak is nevezhető protézisek (pl. a kerék vagy az írás forradalma) még a test meghosszabbításaként erősítik az emberi képességeket. A papír és a toll például az emlékezet protézise, míg az ásó a karok meg-

¹⁰ Sobchack, Vivian: A vászon és a képernyő színhelye. Ford. Kaposi Ildikó. *Metropolis*, 2001/2. URL: <http://metropolis.org.hu/?pid=16&aid=304>; 2013.03.12

hosszabbítása. Kubrick metaforája azért fontos, mert a technika – akár csak az űrhajó poétikus példájában – teljesen el is tünteti, beburkolja a felhasználóját, a mesterséges anyag második természetté (physis) válik. Azáltal, hogy a protézis „szervesül”, megbontja a test „emberi”, „természetes” határait és a középpont elveszíti a stabilitását.

A test homogenitását felborító kiborgizáció ezért mindig ambivalens jelenséggént van jelen a cyberpunk alkotásokban. Egyfelől a testi fogyatékoságokon, az emberi gyengeségeken való felemelkedés heroikus győzelmét hirdeti a protézisekkel megerősített test – legyen szó akár látáskorrekcióról vagy végtagpótlásról. Oscar Pistorius dél-afrikai paralimpia-bajnok hihetetlen futóteljesítményét a világsajtó például egészen addig, míg a bíróság el nem ítélte modell barátnőjének gyilkosaként, egy új embertípus sikereként ünnepelte. A cyberpunk azonban inkább arra helyezi a hangsúlyt, hogy a protézis és az implantáció egyszersmind megbontja a szubjektum integritását, amit a cyberpunk tematikusan egybeköt a filmek legfőbb drámai elemét nyújtó identitásválsággal. A *Külvéleménytől* (Minority Report. Steven Spielberg, 2002) a *Robotzsarun* (RoboCop. Paul Verhoeven, 1987) át számos filmben a főhős csak akkor képes az elé kerülő feladatokkal megküzdeni, ha sikerül visszaszerezni a kontrollt a széthulló teste és tudata felett.

A műfaj örökli a horrorfilmtől részben azt a sémát – már Wiene 1924-es *Orlac kezei* (Orlac's Hände. Robert Wiene, 1924) című expresszionista rémfilmjében ezt láthatjuk –, amelyben fontos szerep jut a dezintegráció személyiségtorzító hatásainak. A protagonista legtöbbször sikeresen győzi le az akadályokat az új testben, de a dezintegráció elfogadása mindig rezignált. Az *Appleseed* (Shinji Aramaki, 2004) főszereplőjének szereptője, Briareos a harctéri sérülések után csak egy testpáncélzat segítségével térhet vissza az életbe, de ez az emberi érintések és intimitás végét is jelenti a pár számára.

A *Chappie* (Neill Blomkamp, 2015) című film robottervező mérnökét saját maga által létrehozott mesterséges intelligenciája csak úgy képes megmenteni a haláltól, ha a tudatát egy robot szerverére másolja. A

film végén, akárcsak az üldözött teremtménye, maga is száműzöttté válik. A protézis egyszerre választ le a társadalomról és tesz sebezhetetlenné, ezért is jelenik meg leggyakrabban a kiborg, a szuperkatona a társadalom által kivetett torzszülött szerepében. Pistorius esetét éppen azért volt érdemes megemlíteni, mert ilyen szempontból egy nagyon is tipikus sci-fi forgatókönyvet követ. A cyberpunk poszthumán karakterei olyan tragikus szereplők, akik a személyes drámáikban egy metafizikus rendszer lebomlását viszik színre. Ebből a szempontból a Masamune Shirou mangájából adaptált *Ghost in the Shell – Páncélba zárt szellem* (Kokaku kidotai. Mamoru Oshii, 1995) kínálja a kiborg egzisztenciális és identitásválságának legkidolgozottabb és átgondoltabb fikcióját. Az anime egy többségében kiborgokból álló félkatonai szervezet nyomozását követi végig, akik egy Báb-játékos nevű tophacker után kutatnak. A film legizgalmasabb karaktere a csoportot vezető Kusanagi Motoko őrnagy, akit csupán organikus tudata különböztet meg egy célelvűen megépített harci robottól. Kusanagi tökéletes gép és egy kételyekkel teli elme egyszerre, aki folyamatosan reflektál létezésének korlátaira.

Masamune Motoko karakterén keresztül nagyon sok olyan biopolitikai kérdést vet fel, amellyel a szubjektum igazgatásának jelenkori problémáit írja tovább. A biopolitikai diskurzusok közös metszete, hogy a hatalom az élet igazgatásán keresztül szabályozza a szubjektumok és a természeti környezet energiáit. A biopolitika különösen Foucault óta a fizikai test kontrollján keresztül fenntartott és racionalizált társadalmak képével kapcsolódott össze erőteljesen. A népességszabályozás, a nő szerepének megítélése a terhességmegszakításban, esetleg a melegházasság kérdése bizonyítják a legerőteljesebben, hogy a klasszikus politika valóban biopolitikává alakult a 21. században. Foucault kritikájának az egyik legfontosabb pontja, hogy a szubjektum épp azáltal veszti el a szabadságát, hogy a hatalmi gondoskodás alanyává válik az egészségbiztosításon, az életmódot és az egzisztenciális kérdéseket meghatározó (orvosi, pszichológiai stb.) diskurzusokon keresztül. A *Ghost in the Shell* Motokója a szabadságnak éppen erről az aspektusáról beszél, amikor a film egyik dialógusában azt mondja,

hogya a kibernetikus test, amiben él egy mestermű, de a fenntartása olyan költséges és olyan magas szintű szervizt igényel, amely elszakíthatatlanul ahhoz a Céghöz köti, amely a szerkezet tulajdonjogait birtokolja.

Talán még ennél is erősebb analógiát kínál a szinkron biopolitikai állapotokhoz képest a *Végrehajtók* (Repomen. Miguel Sapochnik, 2010), amely kifejezetten az egészségipar túlkapásait helyezi a középpontba. A közeljövőben játszódó film legfontosabb vonatkozása, hogy hihetetlenül drága, de technikailag már könnyen kivitelezhető lehetőséggé vált a szervdonort kiváltó mesterséges szervek beültetése. A film főszereplője két olyan behajtó, akik egyszerű, de annál véresebb eszközökkel veszik vissza azokat a hitelkonstrukcióban vásárolt szerveket, amelyeknek a törlesztő részleteit a beteg már nem képes fizetni. Akárcsak az előző esetben, az élet feletti gondoskodás a totális ellenőrzés eszköze.

Az említett példák a test vonatkozásában arra hívják fel a figyelmet, hogy a fejlett technológia olyan black box, amely egy szűk technokrata elit számára biztosítja a hatalmat. A kortárs néző több szempontból is eleven problémára találhat ezekben a filmekben. Egy egyszerű példával élve, ha a nyolcvanas években lerobbant egy autó, a vezető kiszállt, és ha nem volt túl nagy gond, akkor maga is megjavíthatta azt. A mai autók viszont roppant bonyolult fedélzeti elektronika által vezéreltek és speciális szakember képes csak a hiba feltárására. A gépkocsik evolúciója csupán csak egy spontán kiragadott példa. Általánosságban is igaz az, hogy a fogyasztói társadalom megköveteli a könnyű kezelhetőséget és a mindenki számára elérhető egyszerűsített felhasználói élményt, ami elrejtje a dolog igazi természetét és magas szintű szerviz igényt. A technológia az életet segítő szerepével fordított arányosságban fosztja meg a szubjektumot a szabadságától és az önrendelkezés lehetőségétől. A test bizonyos értelemben mindig is ilyen black box volt. Ez a biopolitikai probléma a cyberpunkban a kiborg karakterén keresztül még kézzelfoghatóbbá válik, és egyben analógiáját nyújtja annak a testtel kapcsolatos episztemológiai válságnak, amelyet a testelméletekben – különösen Hans Belting nyomán – a rossz kulturális közérzet egyik okaként szoktak előterjeszteni a posztmodernben.

A cyberpunknak nagyon különös a viszonya a technikával. Nem minden csodálat nélkül veszi leltárba a valószínűsíthető technikai fejlesztéseket, de végül a hatást mindig negatív utópiában vezeti le. A cyberpunk testvérműfajának is tartható steampunkot ezen a ponton azért érdemes megemlíteni, mert ugyanazok a szorongások hívták életre, de a zsáner ebben az esetben eszképzizmussal válaszol az uralhatatlan technika víziójára. A steampunk olyan diegetikus világot épít a cyberpunk vízióival szemben, ahol a technika és ember hierarchikus és kiszámítható viszonya megmarad. A steampunk ezért anakronisztikusan a múltba vetíti vissza a jövőbeli technológiát és a békeidők nosztalgiájával vegyíti. A steampunk a viktoriánus kori Anglia modernizmusát mitizálja újra, hogy egy alternatív múltban idealizálja a technikát.

A steampunk szerzők angломániája nem véletlen, hiszen Nagy-Britannia volt az ipari forradalom bölcsője. Anglia a 19. század közepére a szénbányák, a kohók, a gyárak, a gigászi gőzturbinákkal teli textilüzemek, a vasúti sínek, a fogaskerekek, a gőzhajók országává vált, ahol az eget kéményfüst sötétítette el, és ahol, legalábbis az iparvárosok közelében, mindennaposak voltak a savas kénesők. [...] A 19. század és főleg a századforduló a nagy ellentmondások és a nagy lehetőségek kora volt, amikor befogadhatatlan mennyiségű tudás és információ zúdult az emberiségre, amikor a technika és a tudomány felfedezései mágikus erővel bővölték el a közönséges halandót.¹¹

A steampunk a cyberpunk áramvonalas black box esztétikáját a századforduló ipari dizájnására cseréli. Minden hangosan kattogó fogaskerék és villáskulcs azt hirdeti, hogy még az ember működteti a gépet. Ehhez képest a cyberpunkban a teremtő elme és a tudat elsőbbsége – amit a felvilágosodás óta tulajdonítunk neki – felszámolódik. A *Ghost in the Shell*-ben mindennapos a technikai tudatmódosítás és a kiberagyak meghekkkelése, de az eredeti manga és az anime is még meghagyja a főszereplő Motoko

¹¹ Beregi Tamás: Etűdők gőzturbinára. Steampunk történelem. *Filmvilág*, 2009/9. 15.

számára a bizonyosságot nyújtó önreflexivitás lehetőségét, amely a nem önidentikus kiborg lét utolsó bástyája Shirownál. A mesterséges értelem tematikájának megjelenése azért fontos, mert ez már a tudati önreflexió lehetőségét is felszámolja a műfajon belül. A nyugati cyberpunk trendalapító filmjének számító *Szárnyas fejvadászban* (Blade Runner. Ridley Scott, 1982) a Tyrell vállalat olyan replikánsokat készít, akik tökéletes szimulákrumai az emberi egyedeknek. A *Szárnyas fejvadászban* vagy legutóbb az *Ex Machinában* (Ex Machina. Alex Garland, 2015) feltűnő motívum – miszerint maga a szimulákrumok kiszűrésére kiképzett tesztelő sem lehet biztos az eredetét illetően – a kezdetektől elkíséri a műfajt. A Baudrillard szimulákrum elméletében is helyet kapó figyelmeztetés – miszerint a szimulákrum eltörli az eredetit – a zsáner lehangosabb szlogenje. A mesterséges értelemmel felruházott android vagy kevésbé antropomorfizált megjelenési formái ugyanis sok szempontból fölöslegessé teszik az embert, illetve felülmúlják azt.

Az ember mint metafizikus középpont elleni legerősebb támadás a zsáner filmjeiben mégis az emberi genom manipulálása és a klónozás, amely ennek megfelelően legkomolyabb tiltásokkal övezett. Mindenképpen érdemes közelebbről megvizsgálni, hogy a nemzetközi jog miként próbálja körbebástyázni az ember fogalmára építkező nyugati kultúrát. Európában az ENSZ felügyelete alatt működő UNESCO rendelkezik normaalkotási jogkörrel. A bioetika a nemzetközi jogban elismert normáit a 2005-ben deklarált *Bioetika és az emberi jogok egyetemes nyilatkozata* rögzíti. Ez és az Európai Tanács által 1997-ben elfogadott ovideói egyezmény szolgáltatják a bioetika legfontosabb alapelveit, melynek második cikkelye kimondja: „Olyan beavatkozás, amelynek tárgya az emberi génállomány megváltoztatása, csak megelőzési, kórismézési vagy gyógyítási indokból hajtható végre”.¹² A magyar alaptörvény III.

¹² Sándor Judit: Bioetika az alaptörvényben. *Szuverén*, 2011. április 14. URL: <http://szuveren.hu/vendeglap/sandor-judit/bioetika-az-alaptorvenyben>

cikkelye (3. bekezdés) így fogalmaz: „tilos az emberi fajnemesítést célzó gyakorlat, az emberi test és testrészek haszonszerzési célú felhasználása, valamint az emberi egyedmásolás”.¹³

A klónozás jelenlegi jogi megítélése szerint az orvosi és kutatási célokat szolgáló klónozás, így például az egyes szervek klónozása nem pusztán megengedett, de már működő gyakorlat is. A kutatási célú kísérletek közül egyedül az emberi embrió klónozását kísérik heves viták, hiszen a montevideói egyezmény egyértelműen a többsejtű élőlények ivartalan reprodukálásaként meghatározható nukleáris transzfert, azaz a sejtaanyag-átvitelt tiltja. A végső érv a klónozás letiltásában az emberi méltóság megőrzése, amely a legerősebb metaforikus lepel annak a takarására, hogy az alapvető emberi jogok biztosítására épülő politikai rendszerek összeomlanak, ha az ember fogalmát kivonjuk a Derrida által játéknak nevezett metafizikus konstellációból. Fukuyama szerint a status quo megőrzése érdekében be kell fagyasztani a technikai fejlődést a klónozás területén, ellenkező esetben a liberális demokráciák ideológiai alapját képező ember képzetét végletesen veszélybe sodorja az emberi genom megváltozása. Fukuyama jóslata szerint az ember elvesztése az interperszonális és tulajdonjogi viszonyokat is káoszba fordítaná.¹⁴ A klónozás körüli viták másik fontos argumentuma az, amely az emberi genom tervezésében az eugenika veszélyét prognosztizálja. Ez az az elképzelés, amire a szakirodalomban „csúszós lejtő gondolatmenetként” szokás hivatkozni. Boda Mihály egy tanulmányában ennek a koncepciónak a realitásáról értekezik:

az elképzelésnek bizonyos értelemben igaza van: valóban semmi sem garantálja, hogy ha elfogadjuk a klónozást, akkor

¹³ Uo.

¹⁴ Fukuyama, Francis: *Poszthumán jövődönk*. Ford. Tomori Gábor. Budapest, Európa, 2003. 309.

azt valaki nem fogja eugenetikai célokra használni. Azonban azt sem garantálhatja semmi, hogy az autókat valaki nem fogja arra használni, hogy az utcán minden lehetséges gyalogos célpontot elüssön vele. Az autóvezetés mindazonáltal nem tartozik az erkölcstelen tettek közé. Továbbá azt sem garantálja senki, hogy az űrtechnikát nem tömegpusztításra fogjuk használni. Az űrtechnika fejlesztése és használata mégsem erkölcstelen. A példákat még sokáig lehetne sorolni. A csúszós lejtő gondolatmenet tehát hibásan összekapcsolja azt, hogy a klónozás eugenetikához vezethet, azzal, hogy a klónozás ténylegesen eugenetikához vezet. Az autóvezetés is vezethet tömegmészárláshoz, ám nagy többségünk teljesen békés célokra használja a gépkocsiját, így mégsem vezet.¹⁵

A műfajkritika határain belül maradva jelen esetben nem lehet igazi cél ebben a tanulmányban a klónozás morális megítélése, hiszen az eddigiek értelmében a morál sem több, mint egy adott metafizikus középpont-hoz rendelhető attribútumrendszer. A cyberpunk viszont világos ítéletet mond a klónozás jövőjével kapcsolatban. Az ember halott, hiszen semmi sem állíthatja meg a technika fejlődését. Ahogyan az egyház is csak egy ideig tudta biztosítani az istenközpontú világszemlélet stabilitását a természettudományok fejlődésével szemben, az emberi test és természet változása is feltarthatatlan. Az ember halála azokat a struktúrákat is magával sodorja, amelyek a felvilágosodás korában az antropocentrikus világkép következményeiként jöttek létre. A cyberpunk filmekben rendre a fukuyamai jóslat megvalósulását láthatjuk. A liberális, nacionalista alapokon szerveződő államok helyét elfoglalják a technokrácia által vezetett társadalmi berendezkedések, ahol akárcsak az *Akirában* (Katsuhiro Oto-

¹⁵ Boda Mihály: Az emberklónozás erkölcsi problémái. *Magyar Tudomány*, 2008/7.
URL: <http://www.matud.iif.hu/08jul/01.html>

mo, 1988), vagy a *Szárnyas fejvadász*ban megálmodott módon a szupercégeké az igazi irányítás a biopolitika és technikai fejlődés következményeként már szélsőségesen polarizált társadalomban. A liberális társadalmak összeomlásának egyik nagyon fontos kísérőjelensége e szerint a narratíva szerint a gazdasági és társadalmi feszültségek eldolgozhatatlan jelenléte. Az *Elysium* (Neill Blomkamp, 2013) vagy a *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997) genetikai és gazdasági elitjének harca a periférián élő többség elégedetlenségével a 21. századi migrációs válságok és a folyamatosan nyíló gazdasági olló jelenségének ad különös nyomatékot.

A cyberpunk film története tipikusan ott ér véget, amikor az „emberi” civilizáció egy új szakaszába lép, de a végső következményeket, a középpontok cseréjét már nem mutatja. A *Ghost in the Shell* utolsó nagyjelenetében a robottank manifesztumszerűen elpusztítja azt az evolúciós leszármazási modellt, amelynek a csúcsában a homo sapiens helyezkedik el, de az új létformát képviselő Motoko számára még biztonságosabb kivonulni a világból. Akárcsak az *Automata* (Gabe Ibáñez, 2014) posztapokaliptikus sivatagába elvándorló androidjai az új létformák az emberi tereken kívül várják be a régi civilizáció pusztulását.

FELHASZNÁLT IRODALOM

- Az amerikai Egyesült Államok népének Függetlenségi Nyilatkozata. Ford. Vecseklőy József. URL: <http://mek.oszk.hu/02200/02256/02256.htm>
- BEREGI Tamás: Etűdök gőzturbinára. Steampunk történelem. In *Filmvilág*. 2009/9.
- BODA Mihály: Az emberklónozás erkölcsi problémái. Magyar Tudomány 2008/7. URL: <http://www.matud.iif.hu/08jul/01.html>
- DERRIDA, Jacques: A struktúra, a jel és a játék az embertudományok diszkurzusában” In *A posztmodern irodalomtudomány kialakulása*. Szerk. Bókay Antal-Vilcsék Béla, Budapest, Osiris, 2002.

FUKUYAMA, Francis: *Poszthumán jövőnk*. Ford. Tomori Gábor, Budapest, Eu-

rópa, 2003.

HEIDEGGER, Martin: Kérdés a technika nyomán. In *A későújkor józansága*. II. kötet. Szerk. Tillmann J. A., Budapest, Göncöl, 1994.

HORVÁTH Gergő: „Isten halott” A nietzschei metafizika megalapozása. Martin Heidegger 1943-as tanulmányának tükrében. In *Első század*, 2012/ősz

SÁNDOR Judit: Bioetika az alaptörvényben. Szuverén. 2011. április 14. URL: <http://szuveren.hu/vendeglap/sandor-judit/bioetika-az-alaptorvenyben>

SOBCHAK, Vivan: A fantasztikus film. In *Oxford Filmenciklopédia*. Szerk. Geoffrey Nowell-Smith Budapest, Glória, 1998.

SOBCHACK, Vivian: A vászon és a képernyő színhelye. Ford. Kaposi Ildikó. In *Metropolis*, 2001/2. URL: <http://metropolis.org.hu/?pid=16&aid=304>; 2013.03.12

REFLEXIÓK A FÉRFISZEREPEKRŐL ÉS A SZERELEM GAZDASÁGTANÁRÓL A MAGYAR ROMANTIKUS KOMÉDIA KAPCSÁN¹

A férfikutatások évek óta egyre beágyazottabb kutatási mezőként jelennek meg nemcsak a nemzetközi, de a magyar akadémiai életben is a humán- és társadalomtudományok területén. Ennek az új kutatási mezőnek az intézményesülését elsősorban az dinamizálja a legnagyobb erővel, hogy az elmúlt másfél évtizedben jól láthatóan változni kezdtek a magyar társadalomban is forgalomban lévő férfiasságkonstrukciók, vagy egyszerűen fogalmazva átalakult a férfiasság hétköznapi megtapasztalása és a legitimként elfogadott szerepek rendje.

Számomra az erre vonatkozó kérdésfelvetéseket elsősorban az teszi relevánssá és a magyar műfaji filmmel kapcsolatos vizsgálatok legidősebb fókuszává, hogy a kelet-európai és azon belül a magyar film nagyon speciális helyzetben van, ha genderelméletek felől közelítünk hozzá. Ahogy Kalmár György összegzően kifejti: „Kelet-Európa genderpolitikai szempontból konzervatívnak tekinthető társadalmában a nemzet, illet-

¹ A tanulmány első megjelenésének helye: Győri, Zsolt; Kalmár, György (szerk.): *Nemek és etnikumok terei a magyar filmben*, Debrecen, Debreceni Egyetemi Kiadó, 2018. 134-143.

ve közösség reprezentációjának terhe jórészt a férfiakra hárul.”²A férfiszereplők reprezentációs elsőbbsége azonban nemcsak identitás-, de szexualpolitikai szempontból is feltűnő egyes műfajokban. A tanulmányom fókuszában álló magyar romantikus vígjáték ezredforduló utáni korpusza³ a nemi és párkapcsolati játékokat középpontba helyező narratívátípusok (úgy mint a musical, vagy a screwball comedy) között ilyen speciális gyártási kategóriát képvisel.

Havas Júlia Éva a hollywoodi és a magyar romantikus vígjátékokat összehasonlító tanulmányában az egyik legmarkánsabb elemként éppen azt emeli ki, hogy míg az amerikai minta tradicionális célcsoportja női, addig a hazai piacon a látenszen férfi célközönségnek szánt romantikus komédiák olyan cselekménytípusokkal és karakterkészlettel jelentkeznek, amelyek következtében az „ideális egóként működő főhős általában férfi, a nőábrázolás pedig a klasszikus Anya-Kurva skálán mozog”⁴. A magyar romantikus komédia azonban nemcsak a férfiszereplők és értékrendjük dominanciájának köszönhetően válik a maszkulinitás kutatásának értékes terepévé, de abból fakadóan is, hogy lokálisan a műfaj generikus jellemzőitől eltérő variáns jön létre. A területi különbségek hangsúlyozása különö-

² Kalmár György. A labirintus-elv: férfiasság-konstrukciók és térszerkezetek összefüggései a magyar szerzői filmben. In Győri Zsolt – Kalmár György (szerk.): *Tér, hatalom és identitás viszonyai a magyar filmben*. Debreceni Egyetemi Kiadó, Debrecen, 44.

³ Az írásomban vonatkozási pontként kezelt filmek megjelenésük időrendjében: *Valami Amerika* (Herendi Gábor, 2001), *Boldog születésnapot!* (Fazekas Csaba, 2003), *Tesó* (Dyga Zsombor, 2003), *Állítsátok meg Terézanyut!* (Bergendy Péter, 2004), *Csak szex és más semmi* (Goda Krisztina, 2005), *S.O.S. Szerelem!* (Sas Tamás, 2007), *Valami Amerika 2.* (Herendi Gábor, 2008), *Poligamy* (Orosz Dénes, 2009), *Megdönteni Hajnal Tímeát* (Herczeg Attila, 2014).

⁴ Havas Júlia Éva: Magyar romantikus vígjáték a 2000-es években. In *Metropolis* 2010/01. A magyar műfaji film. 66.

sen fontos. A feminista kutatások második hullámától adoptált szemlélet szerint a férfikutatásokban is széles körben elfogadott kiindulópont, hogy a férfi társadalmi nemként történelmi és kulturális, sőt makro- és mikro-gazdasági együttthatók eredményeként konstruálódik meg.⁵ Ez a kritikai elmozdulás azért is jelentőségteljes, mert részben szakít azzal az egydimenziós feminista ellenségképpel, amely maszkulinitást monoszém módon csak patriarchális elnyomó hatalomként volt képes értelmezni.

A magyar férfiszerepek lokális sajátosságai elsősorban történeti gyökerek. Ez többek között a szocializmus kulturális és politikai örökségét jelenti, amely a rendszerváltások után hirtelen piacgazdaságra és demokratikus állami berendezkedésre váltó országokban torlódott társadalmakat hozott létre. A szocializmus egyértelmű reflexeket ültetett el az egyénben a személyes felelősségvállalás, a hatalomhoz vagy a kockázatvállaláshoz való viszony területén, amely bizonyos értelemben máig élő módon áthagyományozódott és megjelenik a rendszerváltás után született generációk értékrendjében és morális kódexében is. Ugyanakkor a hierarchikus viszonyokat és autoritást szkepszis nélkül elfogadó, állami gondoskodásban bízó magatartás és életvitel mellett teljesen ellentétes férfiszerepek és attitűdök is megszülettek a rendszerváltással együtt járó értékválság állapotában. A pártvagyon szekularizációja, az új vállalkozók számára vadnyugatot jelentő állami szabályozás egy új gazdasági és politikai elitet segített hatalomra, akiknek az életvitele és bizonyos értelemben luxusa a közember, a közférfi számára a fogyasztói kultúra keretei között már frusztráló ellenponttá vált. Azért nagy jelentőségű akárcsak a jelen állapotának megértéséhez is ez az átrendeződés, mert sajátos tulajdonsága volt, hogy nem sikerült pótolnia a társadalomban történelmileg

⁵ Hadas Miklós (szerk.): *A kulturális fordulat és a férfikutatások. Férfikutatások. Online szöveggyűjtemény.* BCE Szociológiai Intézet, Budapest, 2011. 1-9. http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425/0010_2A_25_Hadas_Miklos_Ferfikutatasok_szovegyujtemeny_pdf/file_4609_323_323.html

is hiányzó polgári középosztályt, amely a létbizonytalanságban tengődő alacsonyabb társadalmi csoportok és egy másik Magyarországot képviselő tehetős felsőréteg között kiegyensúlyozott életvezetési stratégiákon és értékrenden keresztül válhatott volna egy új közéleti normarendszer letéteményesévé. A magyar társadalomnak ezt a fajta polarizáltságát és ezzel együtt a megélhető vagy megélt férfiszerepek távolságát tovább mélyítette a világgazdasági olló extrém szétnyílása az ezredforduló után, amire a későbbiekben részletesen is visszatérek. Bizonyos értelemben a zsánerkísérletek is az így eltűnő két alaptípusra; a jómódú, sikeres *self-made man*-ekre és a sokszor traumatizált, a társadalom alacsonyabb osztályaihoz kötődő ügyeskedő lúzerekre építik fel karakterkészletüket. A romantikus komédia eszképipista történetei az előbbi, míg például a gengsztervígjátékok az utóbbi típust helyezik a középpontba.⁶

Ezek azok a változók, amiket nagyon nagy jelentőségűnek tartok a kortárs férfikutatások társadalomtudományos megközelítésében és ugyanakkor azok a momentumok is, amelyek a magyar romantikus komédiával kapcsolatos filmszociológiai kérdéseimet elsősorban preformálják leginkább a fikció társadalmi funkciójának és férfiszerepekkel kapcsolatos elvárások összefüggésében. Nem a műfaji példák szoros olvasása tehát a célom, hanem annak gazdasági-társadalmi kontextusnak a feltárása, amely ha látens is, de befolyásolja egy műfaj struktúráját és befogadását.

A romantikus komédia nemcsak a párszerzéssel járó univerzális problémákat és nehézségeket teszi a komikum forrásává, hanem bizonyos értelemben Thomas Schatz terminusával élve a társadalmi integráció műfajaként is eredményes. Schatz a dilinyós vígjátékot (*screwball comedy*) hozza példaként.⁷ Azaz a melodráma olyan mítoszt, fantáziát kínál, amely

⁶ Vö. Győri Zsolt. „Tibi, sok nekünk ez a meló” Gengszterábrázolás és maszkulinitáskonstrukciók a magyar filmben. In *Metropolis*20.4 (2016/4): 24–39.

⁷ Schatz, Thomas: *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio Sys-*

az egymást kizáró ellentétek, paradoxonok (munka/szórakozás, gazdag/szegény, öreg/fiatal) feloldásával teszi elfogadhatóvá számunkra a reálisan igazságtalannak érzékelt világunkat egy utópiában. Így elsősorban arra keresem a választ, hogy a férfiközpontú magyar romkom esetében hogyan módosul az integrációs mítosz amerikai mintája kelet-európai környezetben?

Havas Júlia Éva korábban idézett tanulmányában a következők szerint foglalja össze a férfiközönséget célzó magyar romkom és az amerikai típus legfontosabb különbségeit. Kevés kivételtől eltekintve (*Csak szex és más semmi, Állítsátok meg Terézanyut!*) a magyar romantikus komédia nem jeleníti meg a női főhős tapasztalatait, akinek a kivételként említhető filmekben kívül is a folyamatos boldogságkeresés jut osztályrészül. A férfi protagonista ezzel ellentétben olyan nőhalmozó karakter, aki számára sikeres és természetes létforma, élethossziglani és állandó lehetőség potenszének bizonyítása. Bizonyos érelemben ilyen (sokszor páhuzamos) hódítások története adja a magyar romantikus komédia cselekményvázát. A *Valami Amerika*, *Poligamy*, *Tesó*, *Csak szex és más semmi* férfihősei és férfitársaságai a gondtalan jólétnek vagy a gazdasági sikernek köszönhetően büntetlenül élik meg az állandó kalandozást, noha ezeknek a filmeknek a zárata legtöbbször visszavezeti a férfit a monogám, konformista polgári élet fedezékébe.⁸

„És bár általában a karakterfejlődés azt hivatott bemutatni, hogy hogyan válik a cinikus macsó a neki rendelt nő segítségével monogám jófiúvá, az ábrázolás könnyedsége és főleg az alulöltözött nők seregének a látványa biztosítja, hogy a protagonista elsősorban, mint a (férfi)közönség számára irigylendő ideális ego definiálódjon.”⁹

tem. Random House, New York, 1981. 34.

⁸ Havas: i.m. 68–70.

⁹ Havas: i.m. 68.

Havas szerint ez a recept teljes mértékben megfelel a hazai genderviszonyoknak, amennyiben a patriarchális világkép felsőbbrendűségét és konvencióit erősíti meg. Varga Balázs érdekes módon gondolja tovább Havas megállapításait. Többször is hangsúlyozza, hogy Havashoz hasonlóan kiindulópontként kezeli a műfaj szexizmusát és nemi sztereotipizáltságát, de nagyobb teret enged értelmezésben a zsáner progresszív elemeinek. Ez azt jelenti, hogy Varga inkább a férfiábrázolások ambivalens természetét és a normatív férfikép dinamizmusát hangsúlyozza ki, amit John Alberti koncepciójára alapoz. Alberti ugyanis a kortárs romantikus vígjáték meghatározó jellegzetességének tartja, hogy a konzervatív értékrendet erősítő és vágyteljesítő narratívák mellett a műfaj le is leplezi saját sémáit öntudatlan, sőt olykor öntudatos műfaji reflexiókon keresztül. A magyar romantikus vígjáték hősei ennek a kettős könyvelésnek köszönhetően válnak ambivalens karakterekké, azaz egyszerre erősítik meg és parodizálják is egyben a patriarchális eszményképeket. „Az ambivalencia pedig abban rejlik, hogy e filmek (hősei) nehezen tudják „elengedni” a hegemon maszkulinitás mintáit.”¹⁰ Varga egyik példaelemzése a *Poligamy* hőségének, Andrásnak a helyzetére vonatkozik, aki abban a fantasztikus szituációban találja magát, hogy minden nap más nő mellett ébred, de ezek a nők rendre Lillaként, a főszereplő barátnőjeként mutatkoznak be. A kissé parabolisztikus történetet márcsak a filmben feltűnő Madách-referencia miatt is Varga az univerzális férfi problémájaként interpretálja. „A *Poligamy* erős didaktikussággal vázolja ezt a feszítő ambivalenciát már a cselekmény legelején. András éjszakai tévézése során (egy porn chicről át-átkapcsolva) belefut egy Popper Péter előadásba, melyben a pszichológus arról beszél, hogy előfordul, hogy mindent elárulunk, de csak azért mert több irányba akarunk hűségesek lenni. Itt ebben a jelenetben fogalmazódik meg a film központi tézise, mely szerint András csak a látszat szerint tutyimutyi férfi, ugyanis belül a kényelemszerető nyárspolgár és a ka-

¹⁰ Varga: i.m. 46.

landor küzd benne.”¹¹ Varga műfajértelmezése abban is eltér Havasétól, hogy a nyugodt életet választó férfiak végső szuverén döntését nem egy női katalizátornak, hanem sokkal inkább egy nevelődési történet keretei között lezajló tanulási folyamatnak tulajdonítja.

Ezek az értelmezésbeli különbségek és hangsúlyeltolódások Havas és Varga egyébként mindkét esetben következetesen és meggyőzően argumentált tanulmányában – azt gondolom – nagyon szimptomatikusak a műfaj hazai helyzetére nézve. A romantikus vígjátékok a hazai filmgyártásban nagyon markáns vonalat képviselnek, de számszerűleg még így is egy nagyon kicsi, és ehhez képest diverzáns korpuszról beszélhetünk. Azaz nagyon is döntő, hogy melyik film története vagy éppen karakterkészlete jelenik meg erősebben ezekben az értelmezésekben. A *Megdönteni Hajnal Tímeát* értelemszerűen más értékstruktúrát hordoz, mint a majdnem másfél évtizeddel korábban készülő *Valami Amerika*. Mindemellett a példák fókuszálásánál az is hangsúlyos, és erre Varga Balázs is felhívja a figyelmet, hogy melyik sztárperszóna márkázza a filmet. „A szóban forgó magyar romantikus vígjátékokban alapvetően három színész alakítja főszerepet: Csányi Sándor, Fenyő Iván, illetve Simon Kornél. Még ha le is számítjuk az általuk a különböző filmekben alakított karakterek (és az alakítások eltéréseit), akkor is világos, hogy a három színész egészen eltérő egyéniséggel, arculattal, imázssal bír – mely imázs ráadásul az egyik filmről áthagyományozódik a következőre. A színészi alkat és az adottság, illetve a filmekben játszott karakter viszonya nehezen szétválasztható, a kölcsönviszonyuk, a dinamikájuk különösen érdekes. Ha kortárs magyar romantikus vígjátékokban a három említett színész által alakított karakterek különbségét akarjuk megragadni, akkor azért annyi megkockáztatható, hogy a Csányi Sándorra osztott mosolygós szépfiú ka-

¹¹ Varga Balázs: Többszörös szorításban. Maszkulinitás koncepciók kortárs magyar vígjátékokban. In *Metropolis* 2016/04. *Férfi és női szerepek a magyar film-ben*. 47.

rakterek, a Fenyő Iván által játszott nyersebb, impulzívabb figurák, illetve Simon Kornél visszafogottabb jófiús karakterei, nyilvánvalóan más-más férfiasságkonceptiókat hívnak be, és ezekkel az eltérő koncepciókkal magától értetődően dolgoznak és játszanak a filmek.”¹²

Ezek a filmek az említett módon a műfajra jellemző kényszeres happy enddel végződnek, amely mindig motivált, bármilyen értelmezést is adjunk a főhős zárlatig vezető útjáról. Ez az, ami véget vet a főszereplő szabad életének és felszámolja a Varga Balázs által leírt ambivalenciát, annak érdekében, hogy a polarizált világban frusztrálódó átlagnéző férfinézőt a fikció irreális világához közelítse. Hogy milyen nagy is ez a távolság, azt érdemes részletesebben is megvizsgálni.

A magyar romantikus komédia világképe szerint a filmekben megjelent vonzó felsőbbrendűséget hirdető férfikarakter problémátlan egzisztenciával rendelkezik, nincsenek anyagi gondjai. A show-biznisz, a művészvilág, üzleti élet prominensei, akik számára párkapcsolati játszmák tét nélküli meccsek az érzelmi vagy szexuális fényűzés részeként. A *Valami Amerika* Ákosa (Szabó Győző) vagy *Csak szex és más semmi* sármos színésze, Tamás (Csányi Sándor) olyan karakterek, akiknek legfontosabb személyiségjegye, hogy professzionális nőcsábászok. A hétköznapi férfi nem jelenik meg ezekben a filmekben, vagy ha egy rövid időre fel is tűnik a vásznon, akkor csak szemlélője lehet ezeknek a hódításoknak esetleg egyenesen a kérekkötője. A *Csak szex és más semmi* főszereplői úgy ismerkednek meg, hogy a fiatal dramaturg, Dóra (Schell Judit), aki éppen rájött arra, hogy ügyvéd vőlegényének felesége van, menekülőre fogja a dolgot és egy pici tangában és körömcipőben kénytelen átmászni a szomszéd, Tamás (Csányi Sándor) erkélyére. Az akrobatikus mutatványt az útszéli munkások fütytyögése és hangos bekiabálásai mellett viszi véghez, hogy a végén az atlétában bámészkodó, kicsit flegmatikus Tamás karjában landoljon. A hétköznapi férfi koszos, visszataszító és alulöltözött, mint a *Megdönteni Hajnal Tímeát*

¹² Varga: i.m. 46.

Bögöcse, aki tökéletes ellenpontot képez a bájos Danival. Pont úgy, ahogy azt a film hivatalos plakátja már előre jelzi a nézőnek a Hajnal Tímea (Osvárt Andrea) két oldalán pózoló férfi főszereplőkkel. Ezek a filmek az esz-képista szerelmi történeteknek megfelelően díszletezettek. A reklámokból ismert dizájn otthonok, a celebek szórakozóhelyei, gazdagságot és biztonságot árasztó nagypolgári lakások tereiben kapnak helyet a történetek.

Természetesen nem kérhető számon egyfajta szociológiai realizmus egy olyan műfajon, amelynek inherens tulajdonsága a sematizálás, de műfajkritikai szempontból mindenképpen szimptomatikus és tanulságos, hogy egy az integrációt középpontba állító műfaj a cselekmény motorjaként is használható (szociológiai és társadalmi) konfliktusokat nemcsak, hogy nem tematizálja, még jelzésértékűen sem, de következetesen eltünteti. Az amerikai minta egyik szembeötlő tulajdonsága, hogy nem pusztán állandó humorforrás, hogy a férfi hogyan és miként szerezze meg a nőt, legyen az elvárt módon eléggé férfias (*40 éves szűz*, *A gondo-zoo*), de a felvonultatott maszkulinitások is sokkal szélesebb spektrumon szóródnak foglalkozások és társadalmi státusz szerint (sportember, melós, üzletember, orvos, geek, művész, stb).

Az extrém vagyoni különbségeket mutató társadalmakban a legégetőbb problémának a beszűkülő társadalmi mobilitást vagy a halál előtti egyenlőtlenséget szokták megnevezni, pedig a rossz kulturális közérzetnek egy a téma szempontjából roppant fontos összetevője a szexus előtti egyenlőtlenség. Ez alatt azt értem, hogy polarizálódó társadalom egyben polarizálódó férfitársadalmat is jelent, s bár a párválasztási és párkapcsolati rituálék részint a nők növekvő gazdasági-kulturális erejének köszönhetően nagyon sokat módosultak, még mindig paradigmátikus az a modell, miszerint a férfinak ki kell termelnie azokat az attribútumokat, pozíciókat, amelyeknek köszönhetően potens jelöltként jelenik meg párkapcsolatok gazdaságtana szerint. Ez pedig komoly pszichológiai és egzisztenciális terhet jelent egy fiatal férfi számára. Ez az a jelenség, ami értelmezésemben a romantikus komédia igazi motorja, ami létrehozza az alapvető mintázatokat és cselekménytípusokat. Bár nagyon nehe-

zen diszkurzíválható jelenségről van szó, mégis társadalmi mozgásokat meghatározó frusztrációról beszélünk, amely az olyan típusú politikai földcsuszamlások hátterében is fellelhető, mint az 1910-es évek baloldali forradalmi, ha elfogadjuk azt a premisszát, hogy felsőbbrendű célok is alapvetően primitív, főképpen szexuális vágyak, szükségletek szublimációi. Példám nem véletlenszerű. A világháborúk előtti „úri” világot jellemző vagyoni különbségek visszatéréséről beszél Thomas Piketty francia közgazdász is, aki a 2013-as *Tőke a huszonegyedik században* című munkájában rengeteg adattal dokumentálta, hogy miként valósul meg az a tőkekoncentráció, amely, jóslata szerint, beavatkozás hiányában fokozatosan meg fogja bénítani a nyugati demokráciák működését.

Piketty egy történeti modellel támasztja alá az állítását, miszerint a 18. századtól az első világháborúig a nemesi előjogoknak, öröklődési rendnek köszönhetően minden vagyon és tőke a felsőbb osztályok kezében koncentrálódott. A felhalmozott vagyon és a mozgásban lévő kockázati, befektetett tőke arányát jól mutatja, hogy a szuper-gazdagok számára a jólétet profitok és járulékok által biztosító passzív tőke aránya az éves nemzeti összterméknek a hétszerese volt az első világháború előtt Európában.¹³ Ez az arány fordul meg azzal, hogy a világháborúk és nagy gazdasági világválság tönkreteszik a nagy magánvagyonokat és a negyvenes évektől a keynesi logikát követő jóléti államok újraelosztó keresletmenedzsmen-tet, felső jövedelmi adókulcsokat és örökösödési illetékeket vezetnek be. 1945-től 1975-ig az egalitárius államok megszületésével a kapitalizmus egy teljesen új szakasza következett be. Az inga azonban ezt követően lassan visszabillent. Piketty legfőbb állítása is ugyanaz, hogy a kapitalizmus nem vezet el szükségszerűen a meritokráciához, sőt a passzív tőkejövedelem aránya a kockázati tőkéhez és bérekből keletkező vagyonhoz képest mindig magasabb lesz. A Piketty ezt nevesíti Rastignac-dilemma-ként, amikor Balzac *Goriot apó* című regényének főszereplőjével arra utal,

¹³ Piketty, Thomas: *A tőke a 21. században*. Budapest: Kossuth Kiadó, 2013. 37.

hogyan a munkával szerzett kereset a kapitalizmusban mindig alul marad az öröklött vagyon által biztosított gazdagsággal szemben.¹⁴

Piketty szerint a világ mára visszajutott az első világháború előtti állapotba. A bérjövedelmek folyamatosan csökkennek, míg kormányzati és céges lobbyk segítségével összeálló szupervagyonok egy szűk világelit kezébe koncentrálnak.¹⁵ Az arányokat jól számszerűsíti az Oxfam sokat idézett 2017-es gazdasági statisztikája, mely szerint a világ nyolc leggazdagabb embere akkora vagyont birtokol, mint az a 3,6 milliárd ember, aki a föld népességének szegényebb feléhez tartozik.¹⁶

A vagyoni egyenlőtlenségek keltette társadalmi feszültség azonban másként kumulálódik az ezredforduló után, mint egy századdal korábban és ebben nagy szerepe van a hálózati kultúrának. Míg az első világháborút megelőzően a gazdagság és a luxus szegregált terekben nyilvánult meg, addig a kétezres évek második felétől a *social* mediának köszönhetően ezek az utópikusnak tűnő terek transzparenssé váltak. Habár ez nem csak gerjeszti, de csökkent is bizonyos határig a feszültségeket, azáltal, hogy hozzá is szoktatja a fogyasztót a vagyoni különbségek látványához, természetesnek tüntetve fel az obszcén aránytalanságokat is. A gazdaság képei a közösségi imaginációk részévé válnak és a közösségi mintakövetésen keresztül (vö. „lesüllyedő kultúrjavak elmélete”) áttételesen nagy hatást gyakorolnak az alsóbb osztályok fogyasztói és ízlésközösségeire. A romantikus komédiát kísérő glamúr és boldogságmitológia éppen ezeket a látványos társadalmi és vagyoni különbségeket romantizálja nemcsak az ezredforduló utáni változatokban, de a magyar filmtörténet korábbi korszakaiban is.

¹⁴ Piketty: i.m. 430–436.

¹⁵ I.m. 453–491.

¹⁶ Hirschler, Ben. „World's eight richest as wealthy as half humanity, Oxfam tells Davos.” Reuters, URL: www.reuters.com/article/us-davos-meeting-inequality-idUSKBN150009 (2020.12.15.)

Miután Piketty elemzésében egyértelmű párhuzamot von az 1945 előtti és az ezredfordulós „úri” világ között, érdemes ennek alapján a magyar romantikus komédia portréját összevetni a műfaj harmincas évekbeli nagy korszakával, hiszen gazdasági szempontból hasonló kontextusban válik vezető gyártási kategóriává a zsáner. Király Jenő olyan szerelmi karrierfilmekként aposztrofálja a harmincas években népszerű glamúr-filmet és romantikus komédiát, amelynek központi eleme, hogy a kasztársadalom átjárhatóvá válik a determinisztikus szerelem ereje által. A film így jut el a kényszeres happy endhez, ahol a legtöbb változatban a szegény dolgozó lányt rangban és egzisztenciában maga mellé emeli a gazdag és előkelő férfi protagonista. Király ugyanakkor megjegyzi, hogy ezekben a szerelemhitre építő eszképpista mesékben felsejlik valami nyugtalanító is. Vagyis valami hasonló feszültséggel találkozunk, mint a kétezres évek változatánál. Valami, amit nem tud teljesen elfedni a giccs és a humor.

„A szerelmi villámkarriernek látványának az ára az a benyomás, hogy a társadalom prosperáló dimenziói lefölözik a köz hasznát, s az anyagi, gazdasági hatalmat képviselők elszívják a többségtől az erkölcsi-esztétikai tőkét. Az eliteMBER osztályát transzcendáló szerelmi hőstettei öntudatlanul és akaratlanul is a társadalom belső gyarmatosítását szolgálják.”¹⁷ A gyarmatosítás kifejezés ebben az esetben konkrétan utalhat arra a beöltözés motívumra, miszerint a férfi főhős rangrejtve, álruhás királyfiként szerzi meg a választott nőt. Az olyan férfiszereplők, mint Szűcs János vezérigazgató a *Meseautóban*, aki egyszerű sofőrnek adja ki magát, vagy Lóránt György báró a *Kék bálványban*, aki végül pincérként kell, hogy megkeresse a kenyerét, igazi individuumként tűnik föl, hiszen képes felemelkedni a társadalmi helyzete által előírt szabályokon és korlátokon. Az álruhában elért hódítás így szükségképpen legitimmé válik. A társadalmi különbségekből adódó feszültségek oldásának ez éppoly hatékony

¹⁷ Balogh Gyöngyi – Király Jenő. „Csak egy nap a világ...” *A magyar film stílustörténete 1929–136*. Budapest: Magyar Filmintézet, 2000. 356.

módja, mint az is, hogy ezek a filmek halmozzák a véletlenszerű fordulatokat annak érdekében, hogy a dramaturgiailag előírt boldogságmitológia sorsszerűnek és ne kizsákmányolásnak tűnjön.

Itt visszajutunk a kezdeti gondolatmenethez. A romantikus komédia leginkább azokban a válságidőszakokban válik kifejezetten népszerűvé, amikor az eszkélista álmok aneszteziológiai szerepe felértékelődik, s a műfajnak dramaturgiai megoldást kell kínálnia az említett társadalmi feszültségekre is. A kétezres évek magyar romantikus komédiájában a nézőnek le kell mondania arról az illúzióról, hogy a szerelem kasztokon átívelő erő (ami akkor érné el a célját, ha a Csányi Sándor alakította figura az egyszerű pénztáros lányba szeretne bele), hiszen a véletlenek helyett a történetet záró tudatos döntés kerül előtérbe. A férfi protagonista felhagy a nők hajszolásával és a nyugodt monogám életet választja a saját társadalmi körein belül. Ahogyan erről már volt szó, ez a végső fordulat az, amely összekapcsolja az átlagos néző életét a filmbeli kalandokkal.

A magyar romkom más szempontból is felettébb kompenzatorikus. A magyar forgalmazásban sikeresnek számító filmtípusok (gengszterfilmek, nemzedéki közérzetfilmek vagy egyes *midcult* alkotások) a legmagabiztosabb férfikaraktert állítják vászonra. A Csányi Sándor által megformált szerepek összehasonlítása az *Üvegtigris*, a *Kontroll* vagy az *Argo* férfikarakterével mindenképpen magáért beszél, bár ugyanannak a jelenségnek a két oldalával találkozunk. A komikus karakterek azt a frusztrációt és bizonytalanságot parodizálják, amit a romantikus komédia a saját eszköztárában a főszereplőkre projektált férfias vágyképek segítségével akar semlegesíteni. Imre Anikó *Identity Games* című könyvében megjegyzi, hogy ezeknek a projekcióknak és fantáziáknak különösen fontos szerep jut a kelet-európai nacionalizmusokban, hiszen ezek szilárdítják meg azt a konzervatív patriarchális rendszert, amely a térség politikai, kulturális és gazdasági instabilitásának kiegyenlítőjeként szü-

letik meg.¹⁸ Miért van különösen szüksége a nézőnek erre a kompenzációra, ha a párkapcsolat a tét?

Philip Zimbardo 2016-os *Nincs kapcsolat – Hová lettek a férfiak* című könyvében a férfiak hanyatlásáról beszél. Pontosabban arról, hogy fiatal férfiak önként kivonulnak a társadalomból, a szociális élet elől elzárkózva nem vállalják fel a párkapcsolattal járó erőfeszítéseket vagy a szexuális partnerekért vívott harcot, helyette a virtuális világokban keresnek kielégülést (a számítógépes játékokat és a pornót említi példaként Zimbardo). A statisztikai kutatások szerint a férfiak szocializációja teljesen új modellt követ. Rendkívül későn hagyják el a családi házat és későn lépnek ki a munkaerőpiacra.¹⁹ Zimbardo párhuzamosan arra jelenségre is felhívja figyelmet, hogy a nők új generációi viszont agilisabbak és erősebbek a férfi kortársaiknál az élet szinte minden területén és kifejezetten az alfahímek társaságát keresik.²⁰ A munkában, sportban sikeres, erős nő megjelenése, aki éppen újabb kihívásként jelenik meg bizonyos szempontból tovább gerjeszti azt a folyamatot, amelyről Zimbardo beszámol.²¹ A neves szocio-

¹⁸ Imre Anikó: *Identity Games. Globalization and the Transformation of Media Cultures in the New Europe*. Massachusetts, MIT Press, 2009. 168.

¹⁹ Zimbardo, Philip – Coulombe, D. Nikita: *Nincs kapcsolat – Hová lettek a férfiak?* Libri Könyvkiadó Kft., Budapest, 2016. 31-75.

²⁰ Zimbardo: i.m. 274.

²¹ Egy pillanatra érdemes a szociológiai szempontból lakmuszpapírként működő *hardcore* pornófilm megváltozott scenárióira kitérni. Az elmúlt 10 évben radikálisan átíródtak azok a férfifantáziák, melyeket a gyártás kiszolgál. A legnépszerűbb tematikus irányokban „milf” „hot mom” „mom bangs teen” „moms in control” stb. teljes mértékben a női dominanciára épít pornóipar. Ezek a filmek javarészt strukturálisan három részből épülnek fel. A női főszereplő enumerációját, a testi és fizikai adottságok bemutatását követően a többnyire transzhumán adottságokkal rendelkező, extrémén kihívó és érett női aktor (főnökasszony, nevelőanya, tanárnő, idősebb női rokon) megrontja,

lógus szerint a nők pusztán azért vannak még hátrányban a felsővezetők között, mert a pozíciók fölött egy olyan öregebb férfigeneráció diszponál, amelyik egykor rögzítette az üvegplafont; azonban ez az üvegplafon hamarosan szét fog robbanni.

Zimbardo már nem foglalkozik részletesen azzal, hogy ez az új nőtípus, melyet ott látunk a reklámokban és filmekben, mitől válik motiválttá. Így érdemes megjegyezni a perspektivikusság kedvéért, hogy a feminista nézőpontú szerzők a férfi fantáziának és imaginációknak való megfelelésként írják le a szexualizált, társadalomban elvárt női aktivitást. Hódosy Annamária szerint a posztfeminista erődiskurzus értékává avatja azt, amit a feminizmus korábban még elítélt. A nő szabadon vállalja és az individualizmus részeként éli meg, hogy szexuális tárgyként lép fel. A szexus és a dominancia (munkahelyi, magánéleti, sportteljesítmények) egymást erősítik ebben a körben.

A magyar romantikus komédia nem kínál ilyen erős női karaktereket, akik szimbolikusan gyengítenék a férfiszereplők erejét. Ugyan szinte minden archetipikus női modell szexuális tárgyként van jelen a vásznon, de ez pusztán szervilitás csupán és nem jelent elegendő tőkét ahhoz, hogy átvegyék a hatalmat a környezetük felett vagy irányítsák a férfi szerep-

elcsábítja a világtalan és gyámoltalan férfit, az esetek többségében inkább fiú szereplőt. Csak ezután kerülhet sor arra, hogy a női modellt a férfi szereplő a korábbi évtizedek filmjeiből ismert módon szexuális tárgyként megbüntesse. Az időarányok nagyon árulkodóak. Az *in medias res* kezdésekről ismert műfajban a bevezető részek jelentősége hihetetlenül megnőtt és így újból előtérbe került a narráció. Vagyis a Zimbardo által is leírt férfinéző beléptetésére a szexuális fantáziába sokkal több időre van szükség. Mindenképpen tünetértékű, hogy a piacvezető Brazzers legfoglalkoztatottabb színésze 2016-ban Jordi El Nino Polla, egy 13 éves fiú fizikumának megfelelő alkatú színész lett, akinek játékán keresztül a szex a pornóban már nem a férfi hódítása, hanem sokkal inkább a gyermekkori képzelgések kivetülése.

lőket. Havas tanulmánya Timi és Eszter párosát hozza példaként annak bemutatására, hogy a nők szerepét egyértelműen az jelöli ki ezekben a filmekben a népszerűségi skálán, hogy mennyiben képesek a vágy tárgyaként megjelenni: „a színpadi karrierre aspiráló Timi, a film Ős-Kurvája, akit addigra már egy New York-i sztriptíz bárban is láttunk vonaglani a fiúk előtt, könyörög és hisztizik, hogy megkaphassa a kurva szerepét a musical-ben, és ezzel tovább mélyíthesse imázsát. A forgatókönyvi fordulat végül Eszterre osztja a szerepet, így a néhány jelenettel korábbi *makeover*-tematika által már némileg előrevetítetten (Timi felhívja Eszter figyelmét, hogy addig nem fog a hűtlen Tamás visszatérni hozzá, amíg úgy öltözködik, mint egy nyugdíjas kémiantanár, majd segít neki átalakulni – megjegyzendő, hogy ez az egyetlen alkalom és téma, amely a két, egyébként egymásra sziszegő nőt összeboronálja) a Szűz is lehetőséget kap arra, hogy felpróbálja a Kurva jelmezét”²²

A kétezres évek első évtizedét meghatározó patriarchális önhittség háttérbe szorulását jelezheti, hogy a 2014-es *Megdönteni Hajnal Tímeát* már egy sikeres nőt tesz címszereplővé, aki pontosan a posztfeminista erődiskurzus termékeként írható le, és ez elmozdulást hoz a zsáner eddigi dramaturgiájában. Trendfordítónak nevezhető, hogy az angolszász mintából jól ismert őszinte, de suta és gyámoltalan férfinak kell megszereznie a nőt, aki ugyan még mindig kifejezetten jómódú és nincs sok gondja az életben, de már a nézőnek drukkolnia kell, hogy ő és ne a Kamarás Iván által alakított Róbert kapja meg a vitális és sikeres modellt. Az a Róbert, akit úgy exponál gúnyosan a film, hogy magát a tükörben nárcisztikusan bámulva meztelen szeretője mellől udvarol Tímeának telefonon keresztül. Ezzel a romantikus komédia korábban paradigmaticusnak nevezhető férfiábrázolása saját maga karikatúrájává válik és vélhetően a zsáner a női szerepekre nyitottabb formájának adja át helyét.

²² Havas: i.m. 68.

FELHASZNÁLT IRODALOM

- HADAS Miklós (szerk.): *A kulturális fordulat és a férfikutatások. Férfikutatások. Online szöveggyűjtemény*. BCE Szociológiai Intézet. Budapest, 2011. 1-9. http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425/0010_2A_25_Hadas_Miklos_Ferfikutatasok_szovegyujtemeny_pdf/file_4609_323_323.html
- HAVAS Júlia Éva: Magyar romantikus vígjáték a 2000-es években. In *Metropolis* 2010/01. *A magyar műfaji film*. 66-80.
- HIRSCHLER, Ben: „World's eight richest as wealthy as half humanity, Oxfam tells Davos.” *Reuters*, URL: www.reuters.com/article/us-davos-meeting-inequality-idUSKBN150009
- HÓDOSY Annamária: A reklám és a posztfeminista reklámdiskurzus. In *Aper-túra*, 2016/tavaszi. URL: <http://uj.apertura.hu/2016/tavaszi/hodosy-a-reklam-es-a-posztfeminista-erodiszkurzus/>
- IMRE Anikó: *Identity Games. Globalization and the Transformation of Media Cultures in the New Europe*. MIT Press, Massachusetts, 2009.
- KALMÁR György: A labirintus-elv: férfiasság-konstrukciók és térszerkezetek összefüggései a magyar szerzői filmben. Győri Zsolt – Kalmár György (szerk.): *Tér, hatalom és identitás viszonyai a magyar filmben*. Debreceni Egyetemi Kiadó, Debrecen, 2015. 41-56.
- BALOGH Gyöngyi – KIRÁLY Jenő: „Csak egy nap a világ...” *A magyar film stílustörténete 1929-1936*. Budapest: Magyar filmintézet, 2000.
- PIKETTY, Thomas: *A tőke a 21. században*. Budapest: Kossuth Kiadó, 2013.
- SCHATZ, Thomas: *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*. Random House, New York, 1981. 3-42.
- VARGA Balázs: Többszörös szorításban. Maszkulinitás koncepciók kortárs magyar vígjátékokban. In *Metropolis*, 2016/04. *Férfi és női szerepek a magyar filmben*. 40-56.
- ZIMBARDO, Philip – COULOMBE, D. Nikita: *Nincs kapcsolat – Hová lettek a férfiak?* Libri Könyvkiadó Kft., Budapest, 2016.

A POSZTMILLENÁRIS FÉRFINÉZŐ SZEXUÁLIS TRAUMÁI AVAGY A MILF-PORNÓ EREDETTÖRTÉNETE¹

Katakrézis

1999-ben a profán high school filmek új generációját indítja el a műfaj alapvetésének számító *Amerikai pite* (American pie. Paul Weitz, Chris Weitz), amely erőteljesen rálicitált az elődök, például a *Forró rágógumi* (Eskimo Lemon. Boaz Davidson, 1978) vagy a *Malackodók* (Porky's. Bob Clark, 1981) altesti poénjaira, miközben a téma alapvetően nem változott, azaz tinédzserekért izgulhatunk, akik minél gyorsabban akarják elveszíteni a szüzességüket. Az *Amerikai pite* egyik korai jelenetében a gimis főszereplők osztálytársuk, Stifler házibulijában felizgulva csodálják a házigazda anyjának a fotóját, amikor az egyik fiú felajzottan elordítja magát: „Haver, ez a csaj egy igazi MILF!” Egy másik gyorsan vissza is kérdez: „Mi a fenét jelent az, hogy MILF? John rögtön válaszol, ami a filmben angolul így hangzott: „Mom, I'd Like to Fuck” [Anya, meg akarlak baszni]. Hogy 1999-ben menyire ismeretlen a M.I.L.F mozaikszó, az abból is látszik, hogy az *Amerikai pite* szöveggönyvének fordítója kényszeresen

¹ A tanulmány eredeti megjelenési helye: *Apertúra*, 2020/tavaszi URL: <https://uj.apertura.hu/2020/tavaszi/toth-a-posztmillenaris-ferfinezo-szexualis-traumai-avagy-a-milf-porno-eredettortenete/> (2020.11.10.)

egy suta szóviccel próbálja meg helyettesíteni a tiszta fogalmisággal még ekkor nyilván nem rendelkező kifejezést. Az Oxford Angol Szótár a kilencvenes évekre vezeti vissza a megnevezés eredetét, ami hivatalosan 1995-ben egy online hírmegosztó portálon (Usenet) jelent meg először dokumentáltan, de valójában csak az *Amerikai pite* nemzetközi sikerének köszönhetően válik virális mémmé és fogalommá. A kifejezést azóta is változatlanul elsődlegesen a korosodó (inkább negyvenes éveiben járó), de szexuálisan attraktív női, vagy még inkább speciálisan anyakarakter megnevezésére használják kifejezetten szexista kontextusban a *hot mom*² szinonimájaként.

Jól látható, hogy az *Amerikai pite* említett jelenetében kifejeződött valami az ezredforduló kollektív képzeivel kapcsolatban, amiből jól látszik, hogy a zeitgeist, a korszellem nem mindig mondható magasztosnak vagy éppen politikailag korrektnek. Ez a tanulmány azt mutatja be, hogy a milf miként válik ezeknek a bizonyos képzeteknek és vágyaknak a manifesztációjává a hardcore pornó műfajában az ezredfordulón. Ez elsőként azt jelenti, hogy egy nagyon népszerű és financiálisan prosperáló gyártási kategória központi karakterének a filmszociológiai, analitikai, műfaji szempontú elemzését hajtom végre. Ugyanakkor meg kell jegyeznem már az elején, hogy végső soron ez a vizsgálat nem a nőről szól, hanem a férfiról. Pontosabban a milf jelenség kapcsán az ezredforduló utáni férfitársadalom szexushoz és ennek reprezentációihoz kapcsolódó traumatikus viszonyáról értekezek majd. A vágybeteljesítés öröme, a milf erotikához kötődő kellemesség ugyanis alapvetően traumatikus viszonyt leplez. A karakter húsz éves karrieréből következtethetően ez a trauma mélyen gyökerező és konszenzuális, abban az értelemben, ahogyan Győri Zsolt gondolkodik Király Jenő kapcsán a fantáziatárgyak természetéről:

² Dögös, szexi anyukaként fordítható. Tematikus jelzőként legtöbbször a hardcore pornóban találkozunk vele.

A populáris kultúra egyszerre működik tükörként és képernyőként, ábrázolásaiban a mindennapi jelenségek meseszerűvé, a tények élménnyé válnak, a valóság darabossága és karcossága kisimul és lekerekedik: a tükörkép vágyképpé alakul és vissza. Ez a dinamika érdekli Király Jenőt is a tömegfilm világképének és logikájának vizsgálatakor: »[a] fantáziatárgyat mi teremtjük, de mintha találnánk, mi jelenítjük meg, de mintha ő jelenne meg, a fantáziavilágban mindenhatóak vagyunk, de mintha tehetetlenek volnánk.« A fantáziavilág léttámasza a szubjektum vagy közösség, ami vágyakat sző, ugyanakkor a populáris kultúra nemcsak megszépít, de a fantázia valóságviszonyát is felügyeli, csak azt asszimilálja a vágyakból, ami konszenzuális.

A fantáziatárgy konszenzualitását segíti és erősíti, hogy a milf az ezredfordulón egy olyan fantáziatárgyként jelenik meg, ami ráépül bizonyos társadalmi folyamatokra és szociológiailag felismerhető típusként azonosítható be. Noha rögtön fel is hívom a figyelmet arra, hogy eldönthetetlen, hogy a médiumok ereje, a milfet megképző szórakoztató alkotások és pornófilmek performativitása milyen mértékben váltja valóságra ezeket a fantáziákat, vagy éppen fordítva – ahogyan Győri Zsolt is fogalmazott – a populáris kultúra tükröt tart az életnek.

Anyá csak egy van

Elsőként az egyik legismertebb mainstream produkciós cég, a Reality Kings épít brandet a milf jelenségre *MILF Hunter* címmel, amiből aztán számtalan évad készül, és felmérhetetlenül sok stúdió kezdi el a saját ciklusait, melyek aztán kifejezetten olyan pornót kínálnak, amiben milfek szerepelnek. Ilyen például a Brazzers *Milfs Like It Big* vagy *Moms in Control* szériái. A kétezres évek első évtizedében párhuzamosan zajlik az

online pornóhálózatok és videomegosztók robbanásszerű kiépülése. Az új tematikát az is segíti a piacon, hogy a pornóoldalak folkszonómikus rendben tagek segítségével³ ökonomizálják a tartalmaikat, ami a VHS korszak egész estés próbálkozásai után újból előtérbe helyezi a néhány kulcsszóra épülő rövid, high concept típusú narratívát. Ez az, amit korábban a pornó kis formájának⁴ neveztem. Ezt követően néhány év alatt letisztul a tematika attribúciós rendszere. A milf ezekben a fikciókban sematikusan olyan túlnyomóan fehér, jómódú, legtöbbször egy idősebb férj által kitartott háziasszonyként tűnik fel, aki unatkozó háztartásbeliként fiatalabb férfiakkal vagy sok esetben kifejezetten tinédzserként szituált fiúkkal csillapítja szexuális étvágát. A pornó mindig is erotizálta a hierarchikus viszonyokból következő kiszolgáltatottságot, így a milf szexuálisan tapasztalt, biztos egzisztenciával rendelkező nőként kezd ki a gyámoltalan és elveszett férfikarakterrel. Ilyen értelemben mindenképpen domináns pozíciót birtokol. Ezek a csábítások, szexuális

³ Az adatindexelés vagy folkszonómia előidézi, hogy kisebb tematikus állandók (pl. pisiszex, börtönös, borotvátlan, latex stb.) mentén kereshetővé váljanak a tartalmak a fogyasztó számára. A digitális archívum webkettes architektúrája így könnyen és eredményesen jegyzi el magát azzal a fetisiztikus fogyasztói szemlélettel, ami mindig is a pornográfia élvezetének a sajátja volt. A folkszonómia így a hagyományos műfaji, hierarchikus felépítésű taxonómiát, címkéket és klasszifikációt váltja le a hálózat korában.

⁴ A hálózaton történő forgalmazás lehetőségei erőteljesen meghatározzák a gyártási szempontokat. A VHS korszak leáldozásával a narratíva leépülése tapasztalható, annak köszönhetően, hogy a rövid videók felelnek meg a korai hardveres körülményeknek és a kis sávszélességű internet-elérhetőségnek. Ez a formai átalakulás egyben a korai attrakciós mozi jellegzetességeinek a visszatérésével is együtt járt. Bővebben lásd itt: Tóth Zoltán János: *Hardcore pornófilm a hálózati kultúra korában*. Szépmesterségek Alapítvány. Műút-könyvek, 2019. 69–75.

támadások nagyon sokféle cselekménybe épülhetnek be. Népszerű az iskolai környezet vagy éppen valamilyen szolgáltatás, szervizelés, házhoz rendelés szerepeltetése McGuffinként⁵, a szexbetét elindításának érdekében.

A néző számára jól felismerhető hatalmi viszonyok nagyon fontosak ezekben a filmekben, amelyek rendszerint családi köteléken belül éleződnek ki. A milf csábításának helyszíne tipikusan a családi ház, és ennek megfelelően válik központi motívummá az incestus, melyet az ezredforduló előtt még kifejezetten kerül a pornófilmgyártás. A későbbiekben természetesen részletesen foglalkozom majd ezzel a nagyon fontos kérdéssel. A fentiekből kitűnik, hogy a milf olyan fantáziatárgy, amely tipikusan a posztmillenáris jóléti társadalmak imaginárius terméke. Hogyan kapcsolódik ez a fantázia az új évezred életvalóságához? Fontos kérdés továbbá az is, hogy miért a szereplő életkora a legfontosabb attribúciós jegy ebben a gyártási kategóriában. A pornográfia természetesen korábban is szerepeltett érett nőket, de itt a meghatározott korú központi karakterhez rögzült dramaturgia, cselekményminta, valamint tematikus jegyek kodifikálják az alműfajt.

Az öregség jól láthatóan stigmatizálódik a nyugati kortárs kultúrában, hiszen fiatalok válnak trendszerűvé és kapuőrzővé a fogyasztás minden területén. A velük asszociált értékek, mint az erő, az adaptációs készség, a divatérzékenység, a fiatalos lendület normatívvá és elvárássá válnak az egyre frusztráltabb és szorongóbb idősebb korosztályok számára. A fittség állandó demonstrálása, a romlatlan testi kondíció és

⁵ A hitchcocki McGuffinról Dolar a következőket írja: „A McGuffinok azt jelölik, hogy jelölnek, a jelölést mint olyat jelölik; a valódi tartalom teljesen lényegtelen.” A McGuffinról tehát mindenképpen tudja a néző, hogy egy üres jel, mondhatni ürügy, a kezdés üres, „udvarias” retorikai alakzata a valódi cselekmény elindításának érdekében. Dolar, Mladen: Hitchcock tárgyai. In *Hitchcock. Kritikai olvasatok*. Szerk. Füzi Izabella. Pompeji, Szeged, 2010. 128–147. 145.

esztétika megőrzése az egészség- és szépségipar által felerősített legfontosabb imperatívusz a fogyasztói társadalomban. A milf az ezzel kapcsolatos frusztrációk fölötti diadalt hirdeti. A milf a fitneszkultúra terméke. Az azonnali vágykielégítésre építő társadalmunkban az edzett testtel asszociált diszciplinaritás, aszketizmus és erő jelei szexualizálódnak és a csodálat tárgyává válnak. A milf teste annak a bizonyítéka, hogy az idő megállítható a test edzésével és anyagi javak által. Ez utóbbi nagyon lényeges. A tinédzser-aktorok természetességével, kislányos vonásaival szemben a milf testén az elsődleges nemi jegyeket protézisek és műtétek teszik legtöbbször extrémén dominánssá. A milf egyben sebészi konstruktum is, az idő ellenében teremtett test. Ez az esztétika pedig költséges. A pénz és a szépség egymást dicsőítik. Míg a granny⁶ és a mature⁷ tematikák olyan gerontofil élvezeteket kínálnak a nézőnek, ahol az öregség jelei a ráncok, a petyhüdt bőr textúrája, az alaktalanság stb. a vágyképzet részét képezik, addig a milf átesztétizált öregsége kontrollt, tapasztaltságot és ebből kifolyólag nagyobb kéjt és perverzítást ígér a romlás látható jelei nélkül.

A milf sikerének kulcsa, hogy ez a karakterológia olyan fantáziákat működtet, melyek nem tűnnek életszerűtlennek vagy hamisnak. Az X és Y generációs nők számára társadalmi elvárás a fit és normatív test reprezentálása, ahogy a diszmorfofób társadalomban a mell- és fenékpasztika közmegegyezéssel társadalmi megítélése is sokat változik az elmúlt 10 évben. A kilencvenes évek pornográfiájában feltűnő, szinte poszthumánnak ható protetikusan testek a hétköznapi megjelenés részévé válnak

⁶ Érdemes összevetni az amerikai mintával a kelet-európai, elsősorban orosz amatőrfilmesek, esetleg kis stúdiók által készített milf filmeket. Pusztán a szociológiai háttér, milió módosítása (alkoholisták, depresszív, szegénységben élő aktorok szerepeltetése a posztoszocialista lakás lepusztult világában) lényegesen megváltoztatja a tematika hangsúlyait és a szerepelosztást.

⁷ Zömében ötvenévesnél öregebb női aktorok főszereplésével készült felnőttfilm.

a kultúra pornografizálódásának köszönhetően, amit a vulgár vagy hétköznapi feminizmus értékrendszerének megváltozása is megkönnyít. Ez az, amit Hódosy Annamária a posztfeminista erődiskurzus központi jellegzetességeként tár fel. Eszerint szexuális tárgyként megjelenni, vonzónak lenni és egyúttal felkínálkozni a kantekintetnek (male gaze) már nem kollaboráció, hanem a női individualizmus és erőpotenciál jele, a társadalmi érvényesülés legitim módja. Ez a feminizmus az erős és szexi jelzők közé egyenlőségjelet tesz. „A Michell Lazar kifejezésével »erős nőiességnek« [*power femininity*] nevezett jelenség a szexuális szabadoságot és a (szexuálisan) vonzó test önkéntes tárgyiasítását szexuális felszabadulásként kommunikálja, és a nőt a férfiakkal »egyenlővé« tevő (vagy a férfiakon uralkodó) képességként ünnepli.” Ez a jelenség tulajdonképpen visszamenőleg a klasszikus feminizmust retrográdnak, szinte nőellenesnek tünteti fel:

A megfelelő alternatíva kérdésében azonban a feminizmus a '80-as évektől kezdve egyre inkább megosztott. A »szexis« és a »szexista« nőideál közti határ nehezen megállapítható volta miatt aggódó kritikusok az újabb »szabad-gondolkodó, élvezet-párti és magabiztos« irányzathoz képest »önmegatagadónak« minősültek, és az »erkölcsi felsőbbrendűség« konzervatív pózában látszottak tetszelegni (Munford 2009: 184). A »girl power« »haladó« képviselői viszont nyíltan tüntettek nemcsak a testükkel, amelynek illedelmes elfedését pimaszul visszautasították, de aktív szexualitásukkal is, amelyben örömet leltek, és amelyben megtalálni vélték a férfiak feletti »hatalom« forrását is (Sivulka 2009: 348, Evans et al. 2010: 119, Gill 2007: 152). A »posztfeminizmus« voltaképpen ennek a hozzáállásnak és gondolkodásmódnak a feminista gyökerektől való (olykor harcias) elhatárolódásában áll. »A feminista tartalom eltűnt, és agresszív individualizmusnak, a szexualitás területén hedonisztikus női fallicizmusnak

és a fogyasztói kultúrába való beteges belefeledkezésnek adta át a helyét.« (McRobbie 2009: 5)⁸

A korosodó nők az „erős nőiség” tipikus reprezentánsaivá válnak a kétezres években, akik a korábbi évtizedekhez képest nagyobb láthatóságot kapnak a szociális médiának, influenszer világnak és filmkultúrának köszönhetően. Mindennek hatására, ahogyan épp az *Amerikai pitében* vagy a későbbi epigon alkotásokban láthatjuk, fiútársaságokban mesélhető történetté és izgalmas kalanddá válik a felsőbb korosztály meghódítása vagy legalábbis az erre vonatkozó fantázia.

A mediális jelenlétén túl a milf mint közvetlen társadalmi jelenség is elérhető közelségbe kerül a milfpornó tipikus fogyasztóinak számító fiatal férfiak számára. A neoliberális fogyasztói kultúrában újraértelmeződik és reszexualizálódik a korosodó nők szórakozása. Az éjszakai életben, klubkultúrában fokozottan jelenik meg a milf, hiszen az X generációs szülők a korai gyerekvállalásnak köszönhetően tehermentesülnek a családi élettel együtt járó kötelezettségek alól, és a posztfeminista erődiskurzus individualista ideológiája megnyitja egy új hedonista, másodiknak is nevezhető élet lehetőségét negyven- vagy ötvenévesen, amikor a házasságok tömegesen hidegülnek el vagy végződnek válással. Mellettük jelennek meg azok az Y generációs nők, akik már ettől a generációtól gyökeresen eltérő életstratégiát követnek, amit a szakirodalom a szingli nők kapcsán részletesen tárgyalt. Tehát a milf fantáziák eladhatóságát az is erősíti, hogy a fiatal férfiak egy szociális térbe kerülnek olyan nőkkel, akiket korábban az anyaság és más családi feladatok és szokásrendszer zárt el a társasági élettől.

Ez az új karakterológia jól lefedte a pornófilmgyártás ezredfordulós piaci réseit. A 21. századi online pornográfiában addig a legnagyobb

⁸ Hódosy Annamária: A reklám és a posztfeminista erődiskurzus. *Apertúra*, 2016. tavasz. URL: <http://uj.apertura.hu/2016/tavasz/hodosy-a-reklam-es-a-posztfeminista-erodiskurzus/>

keresletet generáló teen (tinédzser) tematika volt piacvezető. Az ezzel együtt járó lolitizmus és a posztadolens testek fetisizálása elsősorban a korosodó férfiak számára jelentett erősebb szexuális drive-ot, míg a fiatalabb korosztályok, akik a hétköznapiak nagy részét ugyan a hálózaton töltötték, nem kaptak életkorspecifikus tartalmakat. A milf úgy pótolta ezt a hiányt, hogy közben nem zárt ki más befogadói generációkat, mivel adaptívan épített magába korábbi alműfajokat. A teen és a milf például eltérő nézői preferenciáknak és ízlésnek kedvezhetnek, ám valójában nem minősülnek kizáró ellentétnek, így hamar megjelentek és nagyon sikeressé váltak az erre építő crossoverek. A *Reality Kings Moms Bangs Teens* sorozata számos más népszerű széria mellett a videók cselekményét egyszerre építette a tinédzser- és anyukakarakterekre, amelyek így rendszerint egy négyes (foursome) vagy egy hármas (threesome) felállásban dramaturgizálták a szexet. Az egyik 2013-as *Figyelj és tanulj!* (Look and Learn!) videójukban Kendra Lust alakítja a főszereplő milfet.

Kendra a ciklus kiemelt sztárja volt, hiszen több egymást követő évben is megnyerte az AVN, Nightmoves és XBIZ filmfesztiváljain „Az év legjobb MILF előadó” díját. Bizonyos értelemben azzal vált sikeressé, hogy eleganciát, hidegséget és látszólagos visszafogottságot kölcsönzött az anyukakarakternek, ami teljesen új hang volt a korábbi Óskurva típusú sztárperszónákhoz képest.

A cselekmény a filmben nagyon szerény, ahogyan máshol már kitértem rá⁹ az online pornó gyenge narratívát épít. A karakterek végletesen sematikusak, a legkülönbözőbb történetekben is a saját művésznevükön szerepelnek, ha a jelenet megköveteli egyáltalán a név használatát. A karakter minden tulajdonsága ismerős kell, hogy legyen a néző számára. A pornó ennek megfelelően a legerősebben kodifikált műfaj a filmek világában, hiszen a szokatlan vagy értelmezést igénylő momentumok az autoerotikus élvezés primér biológiai programját akadályozhatják. A szereplő minden

⁹ Vö. Tóth: i.m. 148.

érzékelhető attribútuma – bőrszín, társadalmi és vagyoni státusz – az élvezés előfeltétele lesz. Az első jelenetben Kendra Lustot egy luxuslakás minimalista dizájner kádjában pillantjuk meg, ahogyan éppen kényezteti magát. A gazdagság és a jómód jeleinek a halmozása lényeges. A milf gold digger eltartott státusza fontos előfeltételezés a néző részéről, hiszen az elvtelenség, korrumpálhatóság nagyobb élvezetet és több perverziót ígér.

A pornográfiától általánosan idegen a késleltetés és a kétértelműség. Sok esetben épp ez jelenti a definíciós különbséget az erotika és a totalizációra, azonnali támadásra, valamint explicitásra építő pornó hatásmechanizmusa között. A milfpornó viszont ebből a szempontból nagyon speciálisan épül fel. Rendkívül nagy hangsúlyt fordít a kétértelműségre, a sejtetésre és a csábításra a filmnek abban a szakaszában, aminek az a célja, hogy behívja, becsatolja a zavart főszereplő fiút és a vele azonosuló nézőt a szexuális játék terébe. Ez ebben a filmben is így történik. A fürdőzést kilesi Kendra mostohafia (Xander Corvus), akit ügyetlensége miatt hamar leleplez a háziasszony.

A zavarodott fiút azzal szégyeníti meg büntetésül a napközben lubicoló háziasszony, hogy visszafordítja a megszégyenítő áldozati szerepet és megzsarolja a fiút, hogy vegye le a nadrágját, vagy különben beárulja az apjának perverz viselkedése miatt. A fiú előveszi a péniszét a mostohaanyjának, aki miközben tovább korholja mostohafiát, félig a kegyetlen játék folytatásaként, félig már elragadtatva a fiú méretétől elkezd játszani a pénisszel, majd szép lassan, miközben egy jó fiú kötelességeiről prédikál, a szájába veszi azt. A zsarolás folytatódik, amibe a mostohaanya végül a fiú időközben felbukkanó barátnőjét is belekényszeríti. A threesome jelenet egy hálósobában bontakozik ki, ahol a milf felajánlja a zavart és megilletődött fiataloknak, hogy mentorként megtanítja számukra, hogyan élvezzék a testüket. A videó központi egysége a számos konfigurációt és pózt felvonultató threesome jelenet, ahol a női biszexualitás szinte kötelező elem. A látványleszbikusság ugyanis a fan service része, azaz sohasem zárja ki a férfi aktort és egyúttal a férfi nézőt az örömszerzés köréből. Éppen fordítva, a kokettálás részeként jelenik meg,

ahol hasonló jelenetszervezés esetén a milf olykor kifejezetten erőszakosan dominálja a tinédzser női szereplőt, fenntartva rendezői pozícióját és hatalmát. Kardinális jelentőségű, hogy a milf bábjátékosként felügyeli az aktust, de láthatóan segíti a fiú szereplőt, hogy az végül szexuálisan öntudatra ébredjen, és passzív szereplőből aktív, sőt domináns résztvevővé váljon a szubmisszivitást mutató női szereplők gondoskodása mellett. És valójában ez a milfvideó igazi funkciója, vagyis olyan kipárnázott fikciót biztosítani az agresszióra vágyó férfi nézőnek, aminek a segítségével biztonságos úton juthat el addig, hogy „férfinak” érezze magát. Ez a traumaoldás kulcsa. A porn chic idején a hetvenes években kerültek először egész estés pornófilmek forgalmazásba, így a nagyközönség számára is elérhetővé váltak a hardcore filmek a mozikban. Az első úttörő jelentőségű filmek, mint a *Mély torok* (Deep Throat. Gerard Damiano, 1972), az *Ördög Miss Jonesban* (Devil in Miss Jones. Gerard Damiano, 1973) vagy a *A zöld ajtó mögött* (Behind the Green Door. Jim Mitchell, 1972) olyan történeteket kínáltak, amelyekben a szexualitás ismeretlen világát kifejezetten női főszereplők fedezik fel egy idősebb férfi mentor segítségével. Több mint beszédes, hogy míg a női emancipáció korában a pornó a szexuálisan bizonytalan nő képét piacositotta ezekben a Bildungsromanokban, addig a posztmillenáris pornófilm ugyanezt teszi a fiatal férfiével.

A fiú

A hetvenes évek után a pornó bizonyos értelemben „női” műfajjá vált, írja Király Jenő. „A pornófilmben a nő dominál, a férfiúi aktivitás kevésbé kezdeményező, kevésbé kreatív és centrális. A műfajt és az egyes filmeket a nősztárok személyes erotikus stílusa tartja életben.”¹⁰ Az ezredforduló

¹⁰ Király Jenő: Szexuálesztétika. In Király Jenő: *Frivol múzsa II.* Budapest, Nemzeti Tankönyvkiadó, 1993. 787–931. 875.

után a női modellek általában a legsikeresebb gyártási kategóriák szerepköréhez (teen, hot mom) kapcsolódóan alakították ki karrierjüket, mivel a gyártók is erősen törekedtek a sztárperszónák fixálására. A női sztár teste és alkata determinálja, hogy milyen szexuális fantázia aktoraként jelenhet meg. A hot mom karakterisztika esetében szinte kötelező elvárásként definiálódik a korral és a szereppel asszociált extrém fenék és mellméret. Lisa Ann, Ava Adams, Brandi Love vagy éppen Kiara Mia olyan A-kategóriás nemzetközi sztárok, akikre alapvetően ilyen szempontból felépítették, és akik a szó szoros értelmében megtestesítették (embodiment) a műfajt.

Az anyuka szerepkörhöz kapcsolt testkép közösségi értelmezésének változását jól mutatja, hogy bikini és Women's Figure kategóriájú¹¹ modellek egyre nagyobb számban jelentek meg a milfvideók új típusú sztárjaiként (pl. Jewels Jade, Kendra Lust stb).

Király Jenő meglátásai igazak abban a tekintetben is, hogy nemcsak a film márkázásáért felelős a női szereplő, de a cselekményt és a látványterét is az ő teljes értékű jelenléte szervezi. Ennek ellenére fontos hangsúlyozni, hogy a strukturális középpontot a fallosz helye jelöli ki a képen az aktus bemutatásakor, azonban éppen emiatt a filmek jelentős részében a férfi csak szinekdochikusan, a nemi szervén keresztül vesz részt a cselekményben, nem látjuk a szereplő gesztikulációját, reakcióit, csupán a jelenet végi money shotban. A hagyományos hardcore filmek dramaturgiájához képest a milfpornóban átalakul a szereplők színészi jelenlétének aránya, azaz megnövekszik a fiatal férfi vagy tinédzser főszereplő dramaturgiai jelentősége, és a kapcsolatuk kölcsönösen meghatározó a női akto-
rral. A #milf tag kizárólagossága ellenére a cselekmény, a szexuális játék a két szereplő dinamikájára épül. Az ilyen kétfókuszú narratívák sajátja a szórakoztató filmek világában, hogy általában traumatikus, feszültséggel teli duális viszonyokat mutatnak be, ahogyan például a

¹¹ Testépítők Nemzetközi Szövetségének (IFBB) hivatalos versenykategóriája.

klasszikus horrorfilmben a monszter és az őrült tudós traumatikus kapcsolata, a screwball comedyben pedig a női és a férfi főszereplő szerelmi harca kerül a centrumba.

A milf korábban kifejtett szociológiai aktualitásának ellenére az a fajta társadalmi hitelesítés, miszerint létezik a milf nőtípusa a kortárs kultúrában, kevés volna önmagában a tematika sikeréhez. Az egyre fiatalodó és félénk, határozatlan férfi aktorok megjelenése kulcsjelentőségű a vágystruktúra felépülésében. A milf a fiatal tinédzser jelenlétében és tulajdonságainak tükrében válik értelmezhetővé.

A feminista reprezentációkritikai megközelítések egyik központi kijelentése a tömegfilm területén, hogy a férfitekintet (male gaze) a szkopofil vizuális élvezet tárgyaként dehumanizálja a nőt, és megpróbálja a látványt az uralma alá hajtani. Laura Mulvey kanonikus tanulmányának megállapításai a vizuális öröm és patriarchális szimbolikus rend összefüggéséről még erőteljesebben igazak a mozgóképes pornográfiára, ami szinte kikristályosítja ezeket a relációkat:

A szexuális egyenlőtlenség világában a szemlélés élvezete kettévált: aktív/férfi és passzív/női oldalra. A meghatározó férfitekintet kivetíti fantáziáit a női alakra, mely ennek megfelelően alakul. Hagyományos exhibicionista szerepükben a nők egyszerre vannak közszemlére téve és mások által megbámulva, megjelenésük erőteljes vizuális és erotikus hatást hordoz, ezáltal konnotálva a megnéznivalóság fogalmát. A szexuális tárgyként kiállított nő az erotikus látvány vezérmotívuma: a posztterektől a sztriptízig, Ziegfieldtől Busby Berkeley-ig magához vonzza a tekintetet, kielégíti és egyben jelöli is a férfiúi vágyat.¹²

¹² Mulvey, Laura: Vizuális öröm és narratív film. Ford. Muráth Rita. *Metropolis*, 2000/4. URL: <http://metropolis.org.hu/a-vizualis-elvezet-es-az-elbe->

Bár az ezredforduló után a pornográfia feminista megítélésében új perspektívák nyíltak olyan kutatóknak köszönhetően, mint Linda Williams¹³ vagy Laura Kipnis, a pornó negatív megítélése erős trend maradt:

A pornóellenes feministák számára azonban nem a szexuális különbségeken és a lelkivilágon belül, hanem a hatásokon van a hangsúly, azon az ellenségességen, amelyet a pornográfia tölt be a világban – az »asszonynak a konyhában a helye« frázistól kezdve az erőszakig, a megbecstelenítésig és a kénygyilkossáig. A pornóellenes feministák azzal az érveléssel hozakodnak elő, hogy a pornográfia a férfiakat a látott jelenetek újbóli eljátszására ösztönzi, és hogy a pornográfia nem pusztán fantázia és beszéd, hanem tettehívás (ld. Mackinnon, 1993; Dworkin, 1981, 1987; Gubar és Hoff, 1989). A pornóellenes feministák gyakran idézik a problémás következményekkel kapcsolatos kutatásokat, amelyek során a férfiaknak kísérleti jelleggel pornográf képeket és filmeket mutatnak meg, majd a nőkkel és a szexualitással kapcsolatos érzelmeikről faggatják őket. Bizonyos kutatások azt mutatják, hogy a pornográfia megtekintése után a férfiak növekvő erőszakosságukról számolnak be, érzéketlenebbek a nők iránt, és kevésbé feszélyezi őket az erőszak.¹⁴

Ezekben a leírásokban közös, hogy a férfi nézőt aktív félként, agresszor-ként, domináns cselekvőként írják le. A milfpornó tipikus scénárióinak

szelo-film, (2020.04.14)

¹³ Williams, Linda: *Hardcore. Power, Pleasure and the „Frenzy of the Visible”*. Berkeley – Los Angeles – London, University of California Press, 1999.

¹⁴ Kipnis, Laura: Pornográfia. Ford. Fellmann Barbara Rozália. *Fosszília*, 2004/3. 152–158. 152.

az elemzésével viszont fontos rámutatni, hogy a férfi néző ilyen irányú leírása újraértékelésre szorul. A kétezres évek végéig valóban azt tapasztalhatjuk, hogy a mainstream hardcore pornófilm jelentős mértékben eltolódik a szadizmus és az erőszakdramaturgia irányába. Szinte minden gyártó kokettál a rape pornóval és széleskörben népszerűvé válnak az ultraerőszakos gang bang jelenetek. A piaci trendnek megfelelően szélsőségesen szubmisszív színésznők (pl. Belladonna, Franceska Jaimes, Angelina Valentine) és komplementer módon domináns, szadista férfi modellek (Nacho Vidal, James Deen) váltak ünnepest sztárokká. A milfpornó ehhez képest új férfi modellt és dramaturgiát vezet be.

A Bangbross 2015-ös videójában Kiara Mia sokadszorra alakít milfet egy latin családban Ariana Marie mellett, aki a történet szerint a nevelt lánya. A kiugró testalkati és korkülönbség segít a női szereplők között a gyors sztereotipizálásában. Ilyen értelemben a rutinos pornófogyasztót, műfajtudatos nézőt nem érik meglepetések. Ariana fiatal barátjával longboardozik egy parkban, amikor a fiú elesik és megsérül a térde. Ariana a nevelőanyját hívja telefonon, aki autóval hazaszállítja a két fiatait, és segít a félmeztelen fiút a fürdőszobába cipelni. Ezután egy olyan motívum következik, mellyel sokszor találkozunk. Mint legtöbbször, a milf ügyeskedéssel most is eléri, hogy kettesben maradhasson nevelt lánya udvarlójával. Ariana elindul, hogy hazahozza a parkban felejtett gördeszkákat, mialatt Kiara Mia keresi a lehetőséget, hogy a segítség ürügyén minél többször kileshesse a tusoló meztelen fiút. A fürdés után bekíséri az udvarlót a hálószobába, aki csak egy törülközőt visel az ágyéka körül. Kiara áttapogatja, hogy nincs-e a fiúnak belső sérülése, zúzódása, miközben egyre közelebb és közelebb ér a kezével a fiú merevedő péniszéhez, aki pihegve és zavartan adja át magát a helyzetnek.

A fiú nem egyértelműen áldozat, mivel élvezzi, hogy játszanak és kokettálnak vele, de láthatóan nincs meg a bátorsága, hogy a már nyilvánvaló helyzetben átvegye a kezdeményezést, miután minden jelet megkapott arra, hogy azt csinálhat, amit akar. A férfi főszereplő ilyen értelemben feminizált marad, ahhoz a korábbi paradigmához képest, miszerint, ahogy

a férfi színész a kép terébe lép, rögtön elkezd használni a női modell testét a saját céljaira. A milfek társszereplő tinédzsere meghódításra, irányításra vár és leginkább túlbiztosított helyzetekkel együtt járó végtelen megerősítésre. A közel egy órás játékidőből a rendező 15 percet szán arra, hogy a néző a szereplővel együtt a milf fokozatos csábításának hatására átlépje azt az imaginárius határt, ami elvezeti a nézőt az aktus explicit képeiig, ahol a milf további irányítása mellett a fiatal fiú már birtokolhatja azt az erős és domináns férfiszerepet, amelynek a segítségével elindulhat a képzelgés a nő szexuális megbüntetéséről. A milfpornó hatásmechanizmusában ez a késleltetés kulcs, ahogyan a félénk nézőt a milf karakter biztonságosan, a kezdeményezés segítségével erőszakos fantáziához, ki-elégüléshez és a kontroll és potencia érzéséhez juttatja.

Egy szinte kizárólagosan online fejlődő műfajt nagyon gyorsan alakít a kattintásszámokon és letöltéseken alapuló gyors visszacsatolás. Ennek köszönhetően sokkal gyorsabban reagál az igényekre, alakul át, mint más disztribúciós rendszerben forgalmazott filmtípusok. A kilencvenes évek pornográfiája kifejezetten kerülte a hosszú felvezetést a direkt cselekmény, a szexbetét előtt. Az online pornó azonban tökéletesen alkalmazkodik a néző változó preferenciáihoz. Ezt a változást olyan új pornófogyasztó generációk idézték elő, akik számára a valós szexuális kapcsolat riasztó és idegen kihívás, így a szexuális fantáziákba való belépés esetén is igénylik egy imaginárius (milf) karakter segítségét, anyai gondoskodását.

A műfaj filmszociológiai magyarázatát Philip Zimbardo és Nikita D. Coulombe kutatása teszi teljessé, aki a *Nincs kapcsolat. Hová lettek a férfiak?*¹⁵ című, széleskörű adatelemzésre építő könyvében azt mutatja be, hogy jellemzően a kilencvenes évek közepétől született Z generációs fiatal fiúk (alapvetően velük találkozunk a milfpornókban) szociális zavarok és az infokommunikációs forradalom negatív hatásának következményeként

¹⁵ Coulombe, Nikita – Zimbardo, Philip: *Nincs kapcsolat. Hová lettek a férfiak?* Budapest, Libri Kft, 2015.

elveszítik a kapcsolatot a valósággal. Zimbardo hosszasan kifejti, hogy ez azt jelenti elsősorban, hogy paraszociális viszonyok veszik át a társas kapcsolatok helyét. A párkapcsolati rítusok, az ezzel együtt járó versengés és felelősségvállalás riasztó a számukra. Viszonylag későn hagyják el a mamahotelt és csak a harmincas éveikben lépnek ki a munkaerőpiacra, miközben elszigetelődésüket a virtuális, imaginárius világok biztonsága kompenzálja.

Zimbardo kifejezetten a pornófüggőséget és a számítógépes játékok szerepét említi tünetértékként. Ilyen értelmezésben a milfszindróma kifejezetten a traumaoldás munkáját végzi el egyfajta szexuális eszképzizmus segítségével. Az eszképzizmus pedig annál sikeresebb, minél nagyobb az aneszteziológiai értéke, és minél könnyebb az azonosulás a fikcióval. Milyen eszközöket talál ehhez az eddigieken túl a milfszindróma?

Az ezredfordulón még sokszor találkozunk azzal, hogy tinédzszerű maszkírozott, férfikorú pornoszínészek asszisztálnak a milfszindróma kalandokhoz, ami minden szempontból rombolta az azonosulást a célközönség számára. Nagy feltűnést kelt, amikor 2016-ban a Brazzers leszerződött az akkor 22 éves spanyol Jordi El Niño Pollát a tengeren túlra. A videókban leginkább Jordiként becézett, testileg alulfejlett, 13-14 éves fiúk fizikumával és arckifejezésével kamerák elé álló fiatal fiú szerepeltetésével a Brazzers trükkösen szinte legalizálja a gyermekpornográfiát.

Az angolul nem beszélő fiatal színész rövid időn belül szupersztár lesz. A vele forgatott videók több százmilliós nézettsége a világ legsikeresebb hardcore produkcióit eredményezi, így a Brazzers exkluzív szerződést ajánl Jordinak, és hasonló megjelenésű modelleket kezd el castingolni. A világ legismertebb mainstream gyártója egy csapásra rááll arra, hogy filmjeinek elsöprő többségében pattanásos, szégyenlős kisfiúkat szerepeltessen együtt a világ legkeresettebb, szinte poszthumán adottságokkal rendelkező szexidoljaival. Ez a kiugró ellentétekre építő hatás rendkívül piacképes, egyúttal komikus is, ezért a Brazzers egyre jobban épít a vígjátéki fordulatokra.

Ahogy az korábban kifejtettem, a pornóeszképizmus paradox módon épít a néző szociológiai tapasztalataira, ám alapvetően elutasítja a társadalmi valószínűségszámítást és realizmust, mert a túlzást és az ellentétes minőségekre, formákra építő montázsesztétikát részesíti előnyben. A Brazzers ezt a montázsesztétikát erősíti fel milfvideóiban. Az online pornó ebben a formában visszatérést jelent az attrakciós mozi világába, ahol a törpe és az óriás, a fekete és a fehér vagy éppen az alulfejllett tizenéves és a 3000 köbcentis implantátumokkal felszerelt fitnesszmodell aktusát nézzük végig. Míg a kétfókuszú hagyományos hollywoodi narratívában azzal találkozunk, hogy a fikció úgy kezeli az egyéni és társadalmi traumákat, hogy felszámolja a dichotómiákat, azaz például az eltérő anyagi, társadalmi helyzetű és iskolázottságú szerelmesek egymásra találnak, a társadalmi csoportok kibékülnek és így tovább, addig a pornó eszképizmusa még inkább ki- és tovább élezi az ellentéteket, hiszen a hatalmi egyenlőtlenségek az élvezet előfeltételét jelentik.

Oidipusz-komplexus 2.o

A milfpornó minden eddigi mainstream felnőtt filmtípusnál zsigeribb hatásokkal operál és mélyebbre nyúl. Sokkal mélyebbre a Z generációsok hiányos szexuális szocializációjának és traumáinak kezelésénél. A milfpornó nem csak azért nevezhető radikálisnak, mert megjelenésében a gyermekpornót legalizálja, hanem azért is, mert azokat az incestus-fantáziákat is aktivizálja, melyeket a társadalom legerősebb és legősibb törvényei tabusítanak. Ez a típusú transzgresszivitás azért is különös és szokatlan, mert a mainstream pornó, bár szemérmetlen, ez nem jelenti azt, hogy ne lenne törvénytisztelő, sőt egyenesen konzervatív, ha a saját becsületkódexén belül vizsgáljuk. Ez a konzervativizmus a kapitalista logikából és a profit elsődlegességéből következik, nem pedig valamiféle morális meghatározottságból. Ebből következő szabály például, hogy a mainstream pornográfia nem hágja át a társadalmat is meg-

határozó heteronormatív rendet, ezért a férfi homoszexualitás erős tiltás alá esik. Pénisz pénisszel csak a double penetration¹⁶ jelenetekben érhet össze. Tehát nem sért meg olyan szabályokat, amivel fogyasztók tömegeit riaszthatja el. Érdekes például, hogy ugyan hatalmi egyenlőtlenségek dinamizálják a műfajt, az ültetvényes rabszolgaság kosztümös megjelenítése még a BDSM scenáriókban is tiltás alá eső, érzékeny téma, noha valójában a pornó az egyik legrasszistább műfaj, hiszen a faji előítéleteket folytonosan szexuális előítéletekké konvertálja át. Bár latin etimonja szerint az *incestus* fajtalant, tisztátalant jelent, a milfpornó felmentést kap a társadalom részéről ebben az esetben. Sem a kontentéhes média, sem a társadalmi közbeszéd nem kritizálta a milf tematikát. Ennek az egyik oka nyilvánvalóan az, hogy a milf, hot mom pornográfia kettős könyvelést vezet. Noha egy családon belül történik a cselekmény, a fiú pedig anyának nevezheti azt, aki válogatott módokon kielégíti, a vérségi köteléket elmaszatolják ezek a filmek. A dialógus egy elejtett mondata vagy a cím (például *My Stepmother Made me. It's okey. She's my stepmother*) biztosít minket arról, hogy a főszereplő minden esetben a nevelőanyjával fekszik le. A néző így ártalmatlanul élvezheti, hogy a főszereplő megkapja és birtokolhatja az anyát, miközben minden más esetben ezért a legsúlyosabb morális, pszichés és társadalmi büntetés járna. Ha bármilyen mértékben is elfogadjuk a pszichoanalitikai, etnopszichológiai, antropológiai magyarázatokat az incestus dinamikájáról és keletkezéstörténetéről, valamint jelentőségéről az egyén és a társadalom vonatkozásában, akkor az incestus pornó dominanciája a mainstreamben arról árulkodik, hogy a korábbi társadalmi szociális szerződések meggyengültek vagy ingerlővé váltak. Ezeknek a tabuknak a tiltó ereje kulturális változók hatására időszakosan gyengülhet vagy erősödhet.

¹⁶ Ebben a jelenettípusban egy női modell két férfi színésszel szerepel. A férfidominancia kedvez a sadista szexdramaturgiának, erre utal az angol elnevezés: „kétszeres büntetés”.

Jurdi Leila például a japán újhullám esetében vizsgálta, hogy az 1960-es évek végétől intenzíven megmutatkozó incesztus-motívum megjelenésének az oka a korszak szerzői és artisztikus filmjében az egyéni boldogulás lehetetlensége az új társadalmi elvárások tükrében, ami egy egész generációt érintő identitásválsággal járt együtt. „[A] korszak újhullámos rendezőinek is a mélybe kellett alászállniuk, hogy szembenézzenek a megelőző néhány évtized japán történelmével. Oidipusz módjára kellett felkutatniuk saját múltjukat ahhoz, hogy reflektáltan tekinthessenek a jelenükre, és így megteremthessék létezésük kereteit a modern Japán megváltozott körülményei között.”¹⁷ Jurdi Leila magyarázatában a japán rendezők számára azért vált a lázadás eszközévé az incesztus, mert az tulajdonképpen az egész szimbolikus rend alapja.

Strauss szerint az incesztus tilalma társadalmi szabály, ám az egyetlen az összes társadalmi szabály között, ami univerzálisan érvényes. Bizonyos értelemben az incesztus tilalma jelenti a természet és a kultúra találkozási pontját, ez az az alapvető szabály, ahol a természet kultúrává válik. Ugyanakkor Lévi-Strauss hangsúlyozza, hogy az incesztustilalom pusztán negatív szabály (mindössze annyit mond ki: »nem szabad a saját klánból házasodni«), viszont pozitív szabályok sokaságát alapozza meg. Az incesztus tilalma azért első a szabályok sorában, mert az első olyan megkülönböztetést jelenti, ami már kulturálisan értelmezhető.¹⁸

¹⁷ Jurdi, Leila: Az incesztus motívuma a japán újhullám filmjeiben. *Metropolis*, 2013/1. URL: <http://metropolis.org.hu/az-incesztus-motivuma-a-japan-ujhullam-filmjeiben-1> (2020.05.09.)

¹⁸ Ullman Tamás: Strukturálisizmus. In Olay Csaba – Ullmann Tamás: *Kontinentális filozófia a XX. században*. L'Harmattan Kiadó, Budapest. 319–370. 335.

Freud magyarázata az incestus kapcsán – ahogy a fétis eredettörténete vonatkozásában is – egy allegorikus történet az Apáról, aki az emberi kultúrtörténet hajnalán omnipotensen birtokolta a közösség összes nőtagját és haszonállatait. Hogy hatalmát, szexuális befolyását megtartsa, száműzte a klán serdülő fiatal férfiai, akik viszont visszatértek és bosszúból megölték. Miután levezették haragjukat, törvénybe iktatták, hogy ezentúl mindenki a klánon kívülről választhat csak magának feleséget. Ezzel megtörténik az Apa nevének és hatalmának rehabilitációja és elfogadása annak érdekében, hogy a munka s a kultúra világa felépülhessen, azon az áron, hogy a gyermekeknek el kell fojtaniuk bűnös vágyukat szüleik iránt.

Jurdi Leia kiemeli, hogy Jacques Lacan, Freud követőjeként, szintén a vágy elnyomásából vezeti le az incestus tabuját.

A vágy a társadalmi szabályok által tiltott dolgok utáni epekedés. A lacani értelmezés szerint a vágy a hiány által fogalmazódik meg. A hiányérzet akkor alakul ki, amikor a gyermeknek el kell szakadnia az édesanyjától, vagyis amikor az imagináriust maga mögött hagyva belép a szimbolikusba, mely nem más, mint a nyelv által strukturált világ. Az apa hatalma töri meg az imagináriust, ő vezeti be a szabályokat és ismerteti meg a gyermekkel a tabut. A gyermeknek el kell szakadnia az édesanyjától, és el kell fogadnia a közösség által felállított követelményeket ahhoz, hogy kialakuljon saját identitástudata, és ennek eredményeként bekapcsolódhasson a felnőttek közösségébe, vagyis a kultúra világába. A tabu tehát szabály, mely a vágy elnyomását követeli annak érdekében, hogy a közösség, a kultúra világa zavartalanul működhessen.¹⁹

¹⁹ (Jurdi: i.m.)

A milfpornó harmadik kardinális jelentőségű szereplője az apa, de jól láthatóan ebben az esetben azzal szembesülünk, hogy az apafigura nem képes megalapozni az incestus tilalmát, ahogyan az a fenti etnopszichológiai, analitikai magyarázatokban szerepel. Ennek köszönhetően a fiúgyermek szocializációja sérül, aminek éppen az a tünete, hogy a gyámoltalan fiúszereplő nem tagozódik be a szimbolikus rendbe. Az uralkodáson, erőn és agresszivitáson alapuló férfidiszpozícióhoz a milf segíti hozzá, úgy hogy közben nem kell elfojtania az anya iránti vágyát. Ennek megfelelően az apa szerepe erőtlen, hangsúlytalan, és elveszti a hagyományos autoritását. Két tipikus megjelenési forma, szerepkör figyelhető meg. Az első ezek közül, amikor a film valójában nem jeleníti meg az apát, csak utal rá. Lényeges motívum, hogy az apa legtöbbször a hiányán keresztül van jelen, azaz nem vesz részt tulajdonképpen a gyerekek nevelésében, csak fenntartja a család működését, mondhatni távolról. A második eset, amikor jelen van, de jelenléte komikus. Ez a karaktertípus tipikusan a vígjátékok felszarvazott férje, akit ezek a filmek vesztésként, szánni való bolondként mutatnak be a közönségnek. A leggyakoribb helyzetkomikum úgy szituálja az apát ezekben az esetekben, hogy szó szerint a háta mögött történnek az események. Nicolette Shea játssza a milfet abban a videóban, ahol a szexbetét egy családi nyaralás narratívájába épül bele. Xander együtt utazik barátnőjével (Lana Rhodes), az apjával és természetesen a mostohaanyjával.

Útközben kényszerűen egy szobában száll meg az egész család. A fiatalok kívárvá, hogy a szomszédos ágyon a szülők elaludjanak, játékba kezdenek a paplan alatt. A mostohaanya, miután csak tettette az alvást, a szexelő párhoz sompolyog, és rövid időn belül már ő irányítja az orgiát, ami közvetlenül a békésen elnyúlt és szundikáló apa mellett ér véget a kötelező money shottal. Azt láthatjuk, hogy a milf megszerzése a legtöbb esetben együtt zajlik az apai instancia kifigurázásával, ártalmatlanításával. „Sokkal nagyobb van, mint apádnak” – hangzik sokszor a milf részéről. A milf segít oldani a komplexust, sőt, az oidipuszi párhuzamot megtartva, nevezhetjük ezt akár szimbolikus apagyilkosságának is.

A milfpornó egy apa nélküli társadalom pornója, ahol az apakép nem létezik vagy könnyen eliminálható. Emiatt még inkább elhalasztódik és ellehetetlenül a szimbolikus rend, a munka és a társadalom világának az elfogadása, egyúttal a vágyak elfojtása. Ezt a konklúziót erősíti Zimbardo korábban már idézett kutatása is, amiben úgy gondolja, generációról generációra öröklődő probléma, hogy a férfiak szocializációja ingatag szerepmodelleken nyugszik, ennek következménye, hogy a jövő apagenerációk újra és újra bizalmatlanok lesznek a fiatalokkal szemben, és hiányoznak a mentorációs képességeik, amit csak tovább ront a családi együttélési formák felbomlása és a média hatása, ami sok esetben a maszkulinitás teljesíthetetlen elvárásaival, sztereotípiáival szembesíti az X, még inkább az Y generációs fiatalokat. A traumatizált, pozitív apakép nélkül szocializálódó fiatal fogyasztó számára ezért a milfvideó tökéletes pornográf eszkézipizmust nyújt, ahol nem csak ösványak teljesülnek be büntetlenül, de mindeközben az anya lesz az, aki imagináriusan hozzásegíti a tinédzsert a kortársak meghódításához is.

FELHASZNÁLT IRODALOM

- COULOMBE, Nikita – Zimbardo, Philip: *Nincs kapcsolat. Hová lettek a férfiak?* Budapest, Libri Kft, 2015.
- DOLAR, Mladen: Hitchcock tárgyai. In *Hitchcock. Kritikai olvasatok*. Szerk. Füzi Izabella. Pompeji, Szeged, 2010. 128-147.
- HÓDOSY Annamária: A reklám és a posztfeminista erődizkurzus. *Apertúra*, 2016. tavasz. URL: <http://uj.apertura.hu/2016/tavasz/hodosy-a-reklam-es-a-posztfeminista-erodizkurzus/>
- JURDI Leila: Az incestus motívuma a japán újhullám filmjeiben. *Metropolis*, 2013/1. URL: <http://metropolis.org.hu/az-incestus-motivuma-a-japan-ujhullam-filmjeiben-1>
- KIPNIS, Laura: Pornográfia. Ford. Fellmann Barbara Rozália. *Fosszília*, 2004/3. 152-158. 152.

- KIRÁLY Jenő: Szexuálesztétika. In Király Jenő: *Frivol műzsa II.* Budapest, Nemzeti Tankönyvkiadó, 1993. 787–931.
- MULVEY, Laura: Vizuális öröm és narratív film. Ford. Muráth Rita. *Metropolis*, 2000/4. URL: <http://metropolis.org.hu/a-vizualis-elvezet-es-az-elbeszelo-film>
- ULLMAN Tamás: Strukturalizmus. In Olay Csaba – Ullmann Tamás: *Kontinentális filozófia a XX. században.* L'Harmattan Kiadó, Budapest. 319–370.
- TÓTH Zoltán János: *Hardcore pornófilm a hálózati kultúra korában.* Szépmesterségek Alapítvány. Műút-könyvek, 2019.
- WILLIAMS, Linda: *Hardcore. Power, Pleasure and the „Frenzy of the Visible”.* Berkeley – Los Angeles – London, University of California Press, 1999.

MULTIBLOCKBUSTEREK: A JÁTÉKFILMGYÁRTÁS ÚJ SZAKASZA A MARVEL CINEMATIC UNIVERSE EXPANZIÓJA ÉS MÉDIAKÖRNYEZETE¹

Bevezetés

A *Birdman avagy (A mellőzés meglepő ereje)* (Birdman. Alejandro González Iñárritu, 2014) című film főszereplője a Tim Burton *Batman* (Batman. 1989) filmjével világsztárrá váló Michael Keaton, aki ironikusan, szerepe szerint is egy lecsúszott szuperhősszínészt alakít a vásznon. Keaton – azaz Riggan Thomson – a filmben épp élete rendezésén dolgozik a Broadway-en, miközben egy vezető színészt kell találnia a darabjához, szitkozódva ismeri fel a film egyik jelenetében, hogy minden A-kategóriás sztár ekkor már eladta magát valamilyen szuperhős-produkcióhoz. Alejandro González Iñárritu filmje a számtalan szuperhős allúzió túl önmagában is egy hosszú, kritikus reflexió a szórakoztatás mítoszáról: 2014-ben, hat évvel a Marvel Cinematic Universe indulása után pontosan érzi, hogy valami nagy változás következett be a filmiparban.

¹ A tanulmány az *Apertúra* folyóirat A szuperhős-paradigma című tematikus számában jelent meg. *Apertúra*, 2019/ősz, URL: <https://uj.apertura.hu/2019/osz/2019-osz-xv-evfolyam-1-szam-a-szuperhos-paradigma/> (2020.11.15.)

Ennek a változásnak kétségtelenül az egyik kézzelfogható tünete a szuperhősfilm gyártási kategóriájának expanziója, amely a kulturális hatás, a bevétel és az érdeklődés tekintetében egyetlen korábban tapasztalt műfaji trendhez sem hasonlítható. Az elmúlt 11 évben a szuperhős tematikához kapcsolódóan tekintélyes mozgóképes korpusz alakult ki, ami természetesen rendkívül gazdag vizsgálati szempontrendszer tesz lehetővé, de ha a vizsgálat tárgya az, amire Iñárritu filmje is éppen megjegyzést tesz, azaz hogy miként foglalhatta le egy korábban marginálisan létező tematika az amerikai filmgyártás kreatív, finansziális, valamint humán erőforrásainak jelentős részét, akkor nem elég feltenni a sokszor ismételt kérdéseket, amelyek a szuperhős 21. századi popkulturális népszerűségét találgatják. Nyilván érdekes kérdés lehet, ahogyan erről számos monográfia is készült, hogy milyen társadalmi funkciókat tulajdoníthatunk a szuperhősnek, és milyen alakváltozatai alakultak ki az urbánus folklórban, véleményem szerint azonban túlzás lenne azt állítani, hogy a szuperhősfilmek sikere levezethető volna kizárólag abból, hogy a hős archetípusával az ezredforduló utáni közönség mélyebb, meghittebb kapcsolatot ápolna, vagy ezekre a történetekre spontán módon érzékenyebben reagálna valamilyen, a korszellemhez kapcsolódó sajátosság miatt. A következőkben éppen ezért azt mutatom be, hogy a szuperhősfilm miként vált a globális média- és ízléskultúrát markánsan meghatározó terméké több olyan kulturális és gazdasági együttthatónak köszönhetően, amelyek a Marvel Cinematic Universe² újmediális, narratív és piaci felépítményéhez vezetnek el.

A szokásos rigmus helyett, miszerint a szuperhősök korszaka köszöntött be, úgylis fogalmazhatnánk, hogy valójában nem a szuperhősök, jóval inkább a szuperfranchise-ok korában élünk, amennyiben ezek képesek megteremteni magát az igényt erre a gyártási kategóriára. Amit a szuperhősmaszk mögött fel kell fedezni, az nem más, mint hogy az MCU a het-

² A továbbiakban MCU-ként rövidítem a szövegben.

venes évek közepétől új utakat kereső blockbustert-gyártást és -forgalmazást haladja meg, és vezet át a játékfilmkészítés következő korszakába az általa kínált új, komplex mozgóképes élmény segítségével. Ennek a fordulópontnak bizonyos elemeit tematizálja Dragon Zoltán a platform-mozinak nevezett új játékfilmes mód kapcsán.³ Dragon platform-fogalma azt a folyamatos átalakulást szemlélteti, ahogyan a kortárs játékfilm műfaji, formanyelvi, stiláris, narratív sajátosságai megváltoznak a médiakonvergenция, a tőke új formációinak, gyártási, illetve marketinges modellek hatására.⁴ Eszerint a későkapitalizmus gazdasági konvergenciára jellemző filmgyártását alapvetően különbözteti meg az előző időszakoktól a platformköziség, a transzmediális jelleg és az úgynevezett poszt-kontinuitás. A következőkben ezeknek a jelenségeknek a kiteljesedését követem nyomon a Marvel-filmgyártásában, hogy bemutassam milyen átalakuláson esett át a blockbuster a posztmillenáris filmgyártásban.

Táguló univerzum

A kilencvenes években a Marvel a csőd szélére jutott, amit a vezetés azal igyekezett orvosolni, hogy számos ikonikus karakter, mint Vasember,

³ Dragon Zoltán: Platform-mozi. Gazdasági, strukturális és formai konvergencia a hollywoodi kommersz játékfilmben. *Metropolis*, 2017/2. URL: <http://metropolis.org.hu/platform-mozi>

⁴ A médiakonvergenция és digitális forradalom hatását vizsgálja a filmipar tekintetében, különös tekintettel a narratívák átalakulására a Dragon-Sághy vita az Apertúra hasábjain. Vö. Dragon Zoltán: A film a digitalizáció korában – bevezető. In *Apertúra*, 2011/tavaszi URL: <https://www.apertura.hu/2011/tavaszi/dragon-film-digitalizacio-koraban/>, Sághy Miklós: Az adatbázis-logika és a film (Reflexiók Lev Manovich és Dragon Zoltán írásaira). In *Apertúra*, 2011/tavaszi URL: <https://www.apertura.hu/2011/tavaszi/saghy-adatbazis-logika-es-film/>

Hulk, Fekete Párduc, X-Men jogait árusították ki. Egy további nagy összegű megújuló kölcsön pedig arra kényszerítette a stúdiót, hogy az addig szinte nem létező filmgyártásának felélesztésével ússza meg a további jogok elvesztését. 2007-ben került a vállalat élére Kevin Feige, aki egy hosszú távú, gigantikus terv részeként 2008-ban az első *Vasember* (Iron Man. Jon Favreau) filmmel elkezdte felépíteni az MCU-t, ami 11 év alatt elérte 19 milliárd dolláros értéket, fölényesen maga mögött hagyva a már 40 éves múlttal rendelkező *Star Wars*-t és a bronzérmes *Harry Potter*-filmeket. Különösen látványos a különbség a rivális DC Extended Universe bevételéhez képest, ami egy 2019-es összehasonlításban⁵ csak a kilencedik helyezett az 5 milliárd dolláros összbevételével a profitért zajló harcban.

Feige a filmek gyártását szakaszokra (phase) osztotta. Az első (2008–2012) és második szakaszban (2012–2015) hat-hat film készült el, míg a harmadikban összesen tíz (2015–2019). Az egyes szakaszok a fő karakterek történeteit bontották ki, miközben számos spinoff és crossover technikára nyílt lehetőség. Mindegyik szakasz végén, egyfajta zárókórként, egy-egy *Bosszúállók* epizód szintetizálta az eseményeket. 2019-re 22 db. egyenként 130 és 250 millió dolláros büdzből készült játékfilm készült el, továbbá öt rövidfilm, három televíziós sorozat, hét streaming széria, két webes széria és 32 külön az MCU-hoz írt képregény. A negyedik phasehez tartozó címeket és produkciókat az idei Comic-Con-on jelentette be hivatalosan a Marvel, tehát a stúdió tervei éppoly kiterjedtek a jövőben, mint az előzmények.

Szuperműfaj

Fentebb már kitértem arra, hogy egyetlenegy műfaji ciklus sem érte el azt a médiumközi komplexitást és szervezettséget, amit az MCU. Azon-

⁵ Összehasonlítás a Mental Floss oldalán: URL: <http://mentalfloss.com/article/70920/10-highest-grossing-movie-franchises-all-time> (2019.09.29)

ban épp egy ilyen típusú összehasonlítás kapcsán fontos megjegyezni, hogy a különbség olyan markáns az eddigi ismert franchise-okhoz képest, hogy kizárólagosan a műfajiság fogalma már nem szolgáltat elégséges keretrendszert annak a címben is jelölt változásnak a megértéséhez, miszerint a szuperhősfilmek a blockbustergyártás egy új, eddigiektől különböző szakaszát alapozzák meg. Ugyanakkor az is nyilvánvaló, hogy ezeket a filmciklusokat (elsősorban a Marvel, a DC mozifilmjeit) mégis látszólag műfaji oldalról a legkönnyebb megközelíteni, s mint sokan mások, Vivian Sobchack is épp egy ilyen műfaji vizsgálatnak veti alá a szuperhősfilmeket a *Mittudományos fantasztikum? Egy műfaj hanyatlása a technológiai varázslat korában* című tanulmányában, amelynek keretében a kortárs kultúra korlátlan szuperhős-imádatát a sci-fi és a fantasy mint konkurens világmagyarázó mítoszok műfaji harcából vezeti le.⁶ Véleménye szerint a posztmillenáris filmgyártásban a fantasy elsőprő fölénye a hanyatló science-fiction filmekkel szemben annak köszönhető, hogy a mágikus gondolkodást középpontba helyező fantasy eredményesebb problémamegoldó modellt, fikciót kínál a technikai és természeti eredetű kulturális stressz oldásához. Ez a magyarázat, legalábbis részben, valóban alátámasztható, de lényeges tévesztés az argumentációban, hogy Sobchack a szuperhősfilmeket problémátlanul és homogén módon egyszerűen fantasynek címkézi. Leginkább azért megtévesztő ez a besorolás, mert nem veszi figyelembe azt a kortárs műfaji portrék kapcsán általánosan megfigyelhető tendenciát, aminek köszönhetően azok egyre összetettebbé válnak az ezredforduló után. Dragon Zoltán hívja fel a figyelmet a már említett tanulmányában arra, hogy nemcsak a film mint médium korábbi definíciója bizonytalanodott el a

⁶ Sobchack, Vivian: *Mittudományos fantasztikum? Egy műfaj hanyatlása a technológiai varázslat korában*. *Apertúra*, 2015. tavasz-nyár. URL: <http://uj.apertura.hu/2015/tavasz-nyar/sobchack-mittudomanyos-fantasztikum-egy-mufaj-hanyatlasa-a-technologiai-varazslat-koraban/>

konvergens média korában, de a zsánerek korábbi felépítése és definiálási lehetősége is megváltozik: „Valami hasonlatos figyelhető meg a Christian Metz által egyenesen »szuperműfajként« aposztrofált populáris elbeszélő játékfilmek esetében is: a formai változások mára olyan méretet öltenek, ami kifejezetten megnehezíti a műfaj meghatározását.”⁷

A szuperhősfilmek ennek a jelenségnek a legkézzelfoghatóbb példáit nyújtják. Az MCU-hoz tartozó produkciók vitathatatlanul a fantasztikus filmek műfaji családjában vagy szuperműfajában helyezhetőek el, ami hagyományosan a sci-fi, fantasy és horror zsánereket foglalja magában,⁸ a valódi műfaji képlet azonban ennél bonyolultabb. Az MCU nagyrésztben a Marvel-képregények történet- és karakterkészletét használja, így leginkább sci-fi és fantasy vonatkozású mitológiák keverednek egymással, az előbbi dominanciája mellett.⁹ Az MCU diegetikus világa, a Kilenc Birodalom azonban egybefogja ezeket a néző részéről teljesen különböző műfaji valószínűségi számítást követelő zsánereket, így a Pókembertől az Asgard ellen harcoló sötét elfekig nagyon sok karakter, helyszín és motívum működik közre az MCU produkciókat jellemző műfaji hibriditásban, aminek a heterogenitása nem merül ki abban, hogy fantasztikus műfajokat házasít, hanem ezeken belül is eltérő stílári különbségeket, műfaji hangulatokat és ezekkel társítható alzsáneri problematikát kínál, akár a sci-fi orientált produkciókon belül is. A *galaxis őrzői* vagy a *Thor*-filmek retro-futurista

⁷ Dragon: i.m.

⁸ Lásd Sobchack meghatározását. Vivian Sobchack: A fantasztikus film. In *Oxford Filmenciklopédia*. Szerk. Geoffrey Nowell-Smith. Budapest, Glória, 1998. 323.

⁹ Stan Lee ugyanis maga is megjegyzi egy róla készült dokumentumfilmben, hogy a Marvelt és az általa kitalált fikciós világokat tradicionálisan meghatározták a technikai vagy pszeudotechnikai magyarázatok, szemben a fantasyvel, ahol éppen az ilyen eredetű kauzalitás felfüggesztése a központi elem. *A képregény mágusa – Stan Lee és a Pókember* (Stan Lee's Mutants, Monsters & Marvels, Scott Zakarin, 2002)

dizájnja, a *Vasember* cyberpunk motívumai¹⁰ és problematikája, akárcsak a retro érzés a nyolcvanas évek nosztalgiájára felépített *Marvel kapitányban* (Captain Marvel. Anna Boden, Ryan Fleck, 2019) a műfaji élményt erőteljesen széles palettán szórják szét, miközben ezek a különbségek az egyes mitológiák egyediségét is fokozzák. Az altmani értelemben főnevesült¹¹ szuperhős jelző látszólagos statikussága és homogenitása mögött egy dinamikus, multiműfajú univerzum formálódott. A szuperhősfilmek azért válhatnak hosszú évtizedeken át folyamatosan keresett terméké a mainstreamben, mert a műfaji heterogenitás meggátolja a ciklus kifulladását.

¹⁰ Első látásra talán hiányosnak tekinthető ez a műfaji képlet, hiszen a cyberpunk irodalmi és filmes alapvetései a nyolcvanas évektől egy végletesen polarizálódott társadalomképet jelenítenek meg, ahol a gazdasági és politikai elit technokrata hatalmának árnyékában tömegek élnek sokszor posztapokaliptikus állapotok között, nyomorban. A *Vasember*-filmekből hiányzik ez a disztópikus elem, ami elsősorban annak köszönhető, hogy a cyberpunk szűzsék realizmusértéke nő, annak köszönhetően, hogy a műfaj a jövőre vonatkozó spekulációkat egyre inkább a jelenhez közelíti a szociális problémák és a technikai környezet megváltozásának tekintetében is. A műfaj progresszív példái, mint a *Fekete tükör* (Black Mirror) sorozat epizódjai, *A nő* (Her. Spike Jonze, 2013) vagy a *Transzcendens* (Transcendence. Wally Pfister, 2014) stb. ennek a trendnek a példái, ahol a technofób félelmek a jelen idejű jóléti társadalmak szereplőjéhez kapcsolódnak.

¹¹ vö. „A műfaji filmek a műfaj főnevesülése nyomán végbemenő általános rögzítés és szentesítés után születő filmek, melyeket abban a korlátozott időszakban gyártanak, amikor a közös szöveganyag és struktúrák arra készítetik a közönséget, hogy a filmeket ne különálló entitásokként, hanem a műfaji elvárások szerint és a műfaji normákhoz képest értelmezzék.” Altman, Rick: Újrafelhasználható csomagolás. Műfaji termékek és az újrafeldolgozási folyamat. *Metropolis*, 1999/3. URL: <http://metropolis.org.hu/ujrafelhasznalható-csomagolas-1>

Az első *Superman*-képregény, amely egyben az első szuperhősképregény is, 1938-ben jelent meg Jerry Siegel és Joe Schuster munkájaként. Az azóta eltelt közel nyolcvan évben a szuperhős azért tudott töretlenül a fősodorban maradni, mert adaptív környezetet biztosít az eltérő politikai ideológiák, műfajok, problémák és vizuális megjelenítés számára. Ezt az adaptivitást és műfaji heterogenitást a Marvel és a DC filmek is megőrizték. A szuperhős a science-fiction-ön és fantasy-n túl bármilyen műfaji környezetbe implementálható. A *Vasember 3.* (*Ironman 3.* Shane Black, 2013) politikai thriller, *A galaxis őrzői* (*Guardians of the Galaxy*. James Gunn, 2014) űropera, a *Wonder Women* (*Wonder Woman*. Patty Jenkins, 2017) háborús melodráma, *A hangya* (*Ant-Man*. Peyton Reed, 2015) mérethorror, az *Amerika Kapitány: Az első bosszúálló* (*Captain America: The First Avenger*. Joe Johnson, 2011) nazisplotation és így tovább. Az MCU előnye más nagysikerű (*Harry Potter*, *James Bond*, *Gyűrűk Ura*) franchise-okkal szemben, hogy a műfaji hibriditás és variabilitás immanens sajátossága. A kortárs tömegfilm erősödő tendenciája, hogy a műfaji állandóság helyét a tematikus állandóság veszi át többek között olyan piaci jelenségek hatására, mint a merchandising. Erről a későbbiekben részletesebben is szó lesz.

Szuperhősök és szupervállalatok

A kortárs szuperhősmozi jelensége értelmezhetetlen anélkül a gazdasági és infrastrukturális háttér nélkül, amely a tágabban értett kortárs mozi hajnalán kezd el formálódni és a mai médiamonopóliumok megszületését eredményezi.

Ennek a folyamatnak a nyitánya Spielberg 1975-ben megjelent *A cápa* (*Jaws*) című filmje, amely egyik konszenzusos korszakolás szerint azért lehet az Új-Hollywood kezdete, mert a blockbusterek teljesen új típusát vezeti be, annak köszönhetően, hogy a filmet médiaeseményként vezeti fel, a közönséget pedig a fokozatosan erősödő médiatámogatás és merchandising kondicionálja a bemutatóra. *A cápa* egy új korszak kezdete,

ami kiutat mutatott a korábbi évek recessziójából. A harmincas években a válság idején ugyanis még közel 90 millió nézője volt az amerikai moziknak, ami a hatvanas évekre 17 millióra olvadt le a konzervatív műsorpolitikának és a televíziózással vívott médiakonkurenciának köszönhetően. Hollywood nem volt képes lépést tartani a változó világgal. A keleti parti részvényesek a középkorú, kertvárosi közönség számára gyártott ún. geronto-moziknak adtak elsősorban elsőbbséget. A döntéshozók nem vették figyelembe, hogy a képviseleti kultúrára vágyó fiatalok, tinédzserek új fogyasztói és ízlésközössége formálódik, és számukra teljesen érdektelenek az olyan patinás, öregedő sztárokkal forgatott exemplum vagy éppen történelmi filmek, mint amilyen a *Kleopátra* (Cleopatra. Joseph L. Mankiewicz, 1963) vagy a *A leghosszabb nap* volt (The Longest Day. Ken Annakin, 1962). A szemléletváltást hozó rendezőgenerációk harmadik hullámának tagjai, akiket a mozi fenegyerekeiként (movie-brats) jegyez a filmtörténet (Francis Ford Coppola, William Friedkin, Steven Spielberg, George Lucas), képesek voltak visszahívni a tömegeket a moziba. A köztes generációk artisztikus kísérletei után ez a generáció újjászervezte a szórakoztatást és a játékfilmgyártás piaci modelljét, valamint létrehozta a gyártás máig érvényes műfaji mátrixát. A movie brats-hez tartozó, zömében negyvenes években született alkotókat az európai szerzői filmek és saját popkulturális élményeik (képregények, B-mozik) egyformán inspirálták, melynek köszönhetően invenciózusan frissítették fel a mainstreamet, és újították meg többek között a korábban marginálisnak számító műfajokat. A *Conannak* (Conan the Barbarian. John Milius, 1982), a *Csillagok háborújának* (Star Wars. George Lucas, 1977) vagy éppen *A cápának* (Jaws. Steven Spielberg, 1975) köszönhetően ártértékelődött, mi számít epikus és fajsúlyos témának a blockbusterek esetében. Korábban elképzelhetetlen lett volna például, hogy egy állathorror nemzetközi hisztériát váltson ki.

Az újítások terén az egyéni invenciók mögött az ipar átalakulása is jelentős hajtóerőt jelentett. Az amerikai gyártás konjunktúráját és az ezáltal tapasztalható intézményi, formatörténeti, műfaj történeti változá-

sokat Pápai Zsolt például nem a reformer rendezők szerepének, sokkal inkább a gazdasági környezet megváltozásának tulajdonítja:

Végeredményben Hollywood hetvenes évekbeli feltámadása – látszólag – nem az új szemléletű alkotóknak, mint inkább bizonyos gazdaságpolitikai döntéseknek, illetve forgalmazási piacok átalakulásának volt köszönhető. A csőd elkerülése érdekében 1971-ben a kongresszus megszavazta azt az 1976-ig érvényben lévő törvényt, amely lehetővé tette, hogy a filmiparba befektetők adójóváírást kapjanak befektetésük akár 100%-ára. Ám a stúdiók túlélését végeredményben nem is az új törvények szavatolták, hanem inkább az, hogy a forgalmazást a trösztellenes törvények nem vették ki a kezükből. A forgalmazás szerepe a hatvanas-hetvenes évektől egyre meghatározóbb lett. Nem csupán azért, mert a függetlenek gyakran alulmaradtak elképzeléseik képviselésében a nagy forgalmazókkal szemben, hanem mert a forgalmazásból befolyó profit jelentősen meghaladta még a gyártó hasznát is.¹²

A tőkekoncentráció hetvenes években megkezdődött folyamata nemcsak az új-hollywoodi paradigmaváltásban játszott jelentős szerepet, hanem, ahogyan már előrevetítettem, ez a mai napig erősödő tendencia tette lehetővé az MCU kiépülését és a blockbuster-kultúra ezredforduló utáni átalakulását annak köszönhetően, hogy a deregularizációs törekvések maradtak érvényben a következő évtizedekben is.

A Reagan-kormány szakpolitika-alkotói az 1980-as években jelentették ki, hogy a médiaipari szabályozás nagy része való-

¹² Pápai Zsolt: *Reneszánsz és reformáció. Bevezetés az 1960-70-es évek hollywoodi filmjébe. Metropolis*, 2010/3. 21.

jában nem képviseli a közérdeket [...] az 1980-as évek média-politikája a piaci modellre mint a közérdek szolgálatának az eszközére helyezte a hangsúlyt. Ebből a szempontból a közérdeket csak úgy lehet definiálni, mint ami iránt a nyilvánosság érdeklődést tanúsít, és amit a legnépszerűbb média képvisel. Ez a deregulációs megközelítés azon a piaci feltevésen alapul, hogy a kereslet és a kínálat az egyetlen helyes módja a közérdek megítélésének. Az a média, amely valamiféle közérdeket szolgál, nyereséges, és ebből következően fennmarad; az a média, amely nem szolgálja a közérdeket, végül csődbe megy, mivel nem elégíti ki elég jelenetős nagyságú vevőkört.¹³

A jutányos kampányszolgáltatásokat nyújtó médiaipar és médialobbi hatására a Szövetségi Hírközlési Bizottság 1996-ban és 2003-ban keltezett intézkedéseivel még inkább megkönnyítette a médiakonglomerátumok példa nélküli növekedését. Ugyan korábban is léteztek médiaóriások, de az ezredfordulóra riasztó méretű növekedésbe kezdtek a folyamatos fúziók és felvásárlások hatására. Médiabirodalmak vásároltak fel médiabirodalmakat. Ezek az újkeletű médiaóriások horizontálisan integrálódtak, és szinte minden médiaformában rendelkeztek tulajdonnal (filmgyártás, kiadói tevékenység, rádió, televízió, újságok, szoftvergyártás, élményparkok stb.). A globalizációnak köszönhetően a forgalmazás az egész világra kiterjedt. A médiafelületek elképesztő konvergenciáját jól mutatják a fúziók méretei. 2000-ben az AOL például egy 166 milliárd dolláros paktum keretében szerezte meg a Time Warnert. 2018-ban a Disney 71,3 millió dollárért vásárolta fel a 21st Century Fox televíziós és filmgyártó üzletágot, amivel így összességében az éves mozibevételek 40 százalékát birtokolja, és így eredményesebben léphet fel a Netflix ellen, hiszen várhatóan sem a Disney, sem a Fox filmjei nem lesznek elérhetőek a

¹³ Croteau, David: *A média mint üzlet*. Budapest, Complex Kiadó, 2013. 89.

streaming szolgáltatónál, miközben a Netflix konkurenciájának számító Huluban a Disney 60%-os tulajdonnal rendelkezik.¹⁴ A Fox bekebelezésével a nagyvállalat összes filmes és tévés licencjoga, mint például az *X-Men*, *Deadpool*, a *Fantasztikus négyes*, az *Avatar*, a *Die Hard*, az *Alien*-filmek, az első *Star Wars*-trilógia is a Disneyhez került. 2009 óta, amióta négymilliárd dollárért a Disney felvásárolta a Marvelt is, a cég láthatóan gyorsabban szerzi meg az új Marvel karakterek jogait, mint ahogy azokat integrálni tudná az MCU-ba. A FAANG-korszakban¹⁵ jól látható, hogy a médiakonglomerátumok menekülési útvonala a további koncentráció. A Disney méreteit csak az AT&T haladja meg, amely tavaly vásárolta fel a Time Warnert annak összes leányvállalatával együtt (DC Comics, Warner Entertainment, HBO, CNN, TBS, Cartoon Network, New Line Cinema stb.), így tulajdonképpen a DC és a Marvel hőseinek köpenyében a világ két legnagyobb médiakonglomerátuma vívja a háborúját, nyomukban azzal a további négy óriással (Comcast, CHTR, Thomson Reuters, CBS Corporation), akik együttes bevétele annyi, amennyi az összes többi médiaszeplőnek együttesen a világon.¹⁶

Ebben a médiakörnyezetben a horizontálisan integrált nagyvállalatok számára a nagy költségvetésű megafilmgyártás elkerülhetetlen, szinte kényszerű beruházási formává válik. Ezzel magyarázható az, hogy a több, esetleg közepes költségvetésű filmekből álló portfólió helyett a konglomerátumok a nagy kockázatú gigafranchise-okat választják, amelyeken

¹⁴ Csákvári Géza: Disney-Fox fúzió – A Birodalom visszavág. *Népszava Online*, 2019.09.03. URL: https://nepszava.hu/1148443_disney-fox-fuzio-a-birodalom-visszavag

¹⁵ A közkeletű mozaik szóban megjelenő betűk a világ legnagyobb internetes cégeit jelölik: Facebook, Amazon, Apple, Netflix, Google.

¹⁶ Vö. Sobhit, Seth: *The World's Top Ten Media Companies*. URL: <https://www.investopedia.com/stock-analysis/021815/worlds-top-ten-media-companies-dis-cmcsa-fox.aspx> (2019.12.25.)

belül további mérték- és léptékváltást jelentett az elmúlt 10 évben az MCU. A kockázatot három tényező képes kiegyensúlyozni. Az első, hogy a nagyméretű vállalat nagyméretű marketingre képes, ami akár a film gyártási költségének 50%-át is jelentheti, de végül ez szinte egészen biztosan megóvja produkciót az esetleges totális bukástól. Az MCU gigafranchise-ként globális termék, ami által természetesen a profit is globális méretű. Harmadszor a gigafilmek gyártásához szükséges többszázmilliós tőke csak a nagyvállaltok számára elérhető, vagyis a versenytársak automatikus kizárását jelenti.¹⁷ A hatalmas erőtartalékok feltétele azonban éppen az, hogy folyamatosan ki kell fizetni a részvényeseket, így az osztalékok nagyobb és nagyobb vállalatok irányába hajtják a vállalatokat, amit úgy tudnak megtenni a leghatékonyabban, ha korábban bemutatott módon fúziókkal növelik a vállalat szinergiáit. Fontos azonban, hogy a monopolisztikus viszonyok ellenére a konglomerátumok elrejtsek érdekeltségeiket és fenntartsák a szabad és diverz piac látszatát. A Marvel Stúdió éppúgy a Disney divíziója, mint a History Channel, Pixar vagy a Star Wars filmeket is gyártó LucasFilm, ám a Disney brand jelöletlen marad, hiszen a nyugati liberális fogyasztók számára riasztó lehetne a médiaimperializmus gondolata.

A szinergia, a horizontális integráció tehát egyaránt előnyt jelent a gyártásban, a forgalmazásban és marketingben is, ami a médiakonglomerátumok számára lehetővé teszi az egyre gigantikusabb projektek megvalósítását. A méret- és költséggazdaságosság legutóbbi példája a MCU harmadik szakaszát záró *Bosszúállók: Végjáték* (Avengers: Endgame. Anthony Russo, Joe Russo, 2019), amely a 2019. áprilisi bemutatója óta eltelt fél év alatt minden idők legjövedelmezőbb filmjeként megelőzte az *Avatart* (Avatar. James Cameron, 2009) és a *Titanicot* (Titanic. James Cameron, 1997). A film nagyvállalati optimalizáció mellett is jelentős 356 millió dolláros büdzsét a 200 millió dolláros marketinges költségek

¹⁷ Croteau: i.m. 142.

szinte megduplázták. A háromórás film így minden perce közel 1,97 millió dollárba került. Ez a fokozódó és kivételes tőkekoncentráció csak úgy valósulhat meg, hogy a médiakonglomerátumok ilyen esetben a saját vállalati hálózatukat, többek között televíziós, rádiós és újmédiás csatornáikat stb. használják a filmek terjesztésére és promotálására. Az *Endgame* soundtrackjét például a Disney saját lemezcége a Hollywood Records dobta piacra, míg magát a filmet is saját maga forgalmazta a világ legtöbb országában.¹⁸ A film két milliárdot termelt a jegypénztáraknál (2.788.176.588 \$), amiből az amerikai vetítések 856.861.364 \$ dollárt jelentettek. Ez a drámaian nagy összeg eltörpül majd azok mellett a bevételek mellett, amit a film a kapcsolódó merchandising-termékek eladásával ér el évek alatt, hiszen a fantasztikus filmek használhatóak fel a legjobban a korhatárérzékeny szatellit termékek (pl. játékszoftverek, ajándéktárgyak, játékok, akciófigurák) eladásában. Mivel a korhatárjelzés és tematika még a PG-13-as besorolású *Endgame* esetében is szűkíti a piacot, ezért nagyon fontossá válik a kiterjesztés. Például a keresztmarketing részeként más brandekkel való tie-in típusú együttműködések arra is lehetőséget adnak, hogy szélesítsék a fogyasztói korhatárokat. Az *Endgame* partnerei nemcsak a Coca-Cola, Mastercard, Hertz vagy a Geico voltak, de a Lego is, ami az óvodás és kisiskolás korosztály számára csomagolta újra, szelídítette meg a *Bosszúállók* történeteket. A merchandising így további piacokat tud annektálni egy alapvetően felnőtt tematikájú mozi esetében. Fontos megjegyezni, hogy a merchandising ipari szerepe és hatása sokkal több egy profitmaximalizáló piaci technikánál. A merchandising-termékek ugyanis közvetetten meghatározzák a kortárs műfaji mátrixot, hiszen értelemszerűen azokat a forgatókönyveket, zsánereket támogatják intenzíven a döntéshozók, amelyek a másodlagos eladásoknál is jól termelnek majd. Azt is érdemes észrevenni, hogy a merchandise-termékek által ökonomizált motívumok, a filmekhez tartozó karakterek és stílusjegyek az urbánus folklór részévé

¹⁸ Magyarországon kivételesen a filmet a Forum Hungary forgalmazta.

válnak. A vasemberes póló vagy éppen *A galaxis őrzői* kulcstartó és ehhez hasonló termékek milliárdjai olyan mémek, amelyek az urbánus folklór motívumaiként ezeket a mitológiákat megőrzik a kollektív emlékezetben. Egy mém pedig annál erősebb, minél összetettebb hálózatba képes beépülni. Ennek a jelenségnek a közvetlen következményekeként a franchise-ok öregedésével és jelentős időbeni kiterjedésével találkozunk, hiszen azok képesek megtartani vitalitásukat a gyorsuló fogyasztói generációváltások ellenére is, akár több évtizeden keresztül, ahogyan azt a *Star Wars* vagy *Harry Potter* márkák esetében látjuk.¹⁹

Transzmediális történetmesélés

Az előző fejezetben megmutattam, hogy a hetvenes évektől fokozódó szinergiáknak milyen hatása van a gyártásra, a forgalmazásra és marketingre, de a strukturális változások legalább ennyire lényegesek. A szinergiák kihasználásának köszönhetően jöhet létre ugyanis az a transzmediális narratíva és univerzum, aminek köszönhetően a blockbuster többé nem unikális terméket, hanem termékcsomagot jelent. Ezt a többszörös mozgóképes élményt multiblusternek fogom nevezni a lentebb kifejtett jellemzői alapján.

Az MCU legradikálisabb tulajdonsága, hogy kiszélesíti a produkció eseményhorizontját. Az élményt szétszórja időben és különböző médiumokban (multimodalitás), miközben a számos intertextus, allúzió és utalás vagy éppen a közös karakterkészlet (és azonos szerepeikben visz-

¹⁹ A témával kapcsolatban bővebben foglalkozom itt: Tóth Zoltán János: A hollywoodi film háttérpara. Merchandising és forgalmazás a Star Warstól napjainkig. *Apertúra*, 2015. tavasz-nyár. URL: <http://uj.apertura.hu/2015/tavasz-nyar/toth-a-hollywoodi-film-hatteripara-merchandising-es-forgalmazas-a-star-warstol-napjainkig/>

szatéró színészek) össze is tartják az univerzumhoz tartozó történeteket. Ez a multimediális forma természetesen a narrációra és a befogadásra is hatással van, miközben kompatibilis a posztmillenáris fogyasztói szokásokkal, hiszen az így előálló szórt, fragmentált történetmesélés folyamatos kihívást jelent, azaz képes fenntartani a részvételi kultúrára érzékeny és fogékony nézők érdeklődését és márkahűségét a jelentős túlkínálat ellenére is. Henry Jenkins 2003-ban, egy évvel a web 2.0 előtt épp így vázolta fel a tömegszórakoztatás jövőjét, amikor a transzmediális történetmesélés fogalmát meghatározta egy rövid írásában, amelyet később a *Convergence culture: where old and new media collide*²⁰ című könyvében fejt ki pontosabban a *Mátrix*-filmek kapcsán:

A transzmediális narratíva különböző médiumokon és platformokon keresztül bontakozik ki, amiben minden platform a maga sajátosságaival járul hozzá a teljes történethez. A transzmediális történetmesélés akkor működik jól, ha a mediális sajátosságokat kihasználva épül ki a történet, ami történhet úgy is, hogy egy mozifilm vezeti fel az eseményeket, de a televízióban, regényekben, képregényben kerülnek kidolgozásra a részletek, miközben a történethez tartozó fikciós világ élményszerűen átélhetővé és megtapasztalhatóvá is válik egy számítógépes játék vagy egy szórakoztató park által. A franchise minden egyes eleme független belépési pont a narratívába, amelyeknek önmagukban is koherensnek kell lenniük, azaz nem kell a nézőnek például látnia a filmet, hogy a játékot élvezni tudja és fordítva.²¹

²⁰ Henry: *Convergence culture: where old and new media collide*. New York University Press, New York-London, 2006.

²¹ Saját ford. TZJ. Jenkins, Henry: *Convergence culture: where old and new media collide*. 95-96.

Richter Ádám, aki a *Marvel Cinematic Universe as Transmedia Narrative* című tanulmányában részletesen kidolgozza a fogalom alkalmazhatóságát a Marvel-filmek kapcsán, kitér arra, hogy a Jenkins által használt fogalomban tovább öröklődik néhány, az irodalomtudomány területén paradigmatickussá váló elképzelés a médiumok kölcsönhatásáról, mint amilyen Kristeva dialogicitás elmélete, amit Bahtyin szövegei kapcsán fejt ki. A legkézenfekvőbb rokonságot Jenkins megközelítése mégis azokkal az intertextualitás elméletekkel mutatja, amelyek alkalmazhatósági köre az újmédiának köszönhetően folyamatosan megváltozott. Ahogy Richter is kifejti, az akadémiai diskurzusban – olyan szerzőknek köszönhetően, mint Marsha Kinder – az intermediális viszonyokról a transzmediális viszonyokra terelődik a figyelem, noha Jenkins kritikusi az általa leírt jelenséget egyszerűen egyfajta radikális intertextualitásnak („radical intertextuality”) tartják számon, ami például a kapcsolódó műveivel fikciós univerzumot létrehozó Walt Disney vagy Tolkien munkái esetében is említhető.²² Ezek a „régik kontra új” viták alapján úgy tűnhet, hogy az új fogalmak kényszerűen új korszakokat, éles váltásokat címkéznek fel, pedig, ahogy ebben az esetben is, a médiakörnyezet változása graduálisan történik, miközben maga a transzmediális történetmesélés mint kreatív technika és lehetőség is folyamatosan változik.

Ahogy Richter tanulmányában is olvasható, Jenkins maga is igyekszik a kritikák hatására rögzíteni a transzmediális narratíva sajátosságait. Az a hét pont, amiben kifejti a kritériumokat, egyértelműen bizonyítja, hogy az MCU a jelenlegi legkiterjedtebb és legteljesebb példája a transzmediális narratívának. Richter ezeknek már alapos összefoglalóját adta idézett tanulmányában, amit most itt röviden összegzek annak érdekében, hogy két, a narratíva szempontjából legfontosabb szempontról részletesebben is szót ejthessek.

²² Richter Ádám: *The Marvel Cinematic Universe as a transmedia narrative. Americana*, 2016, XII. I. URL: <http://americanajournal.hu/vol12no1/richter>

Jenkins *The Revenge of the Origami Unicorn* című blogbejegyzésben²³ említi először azt a hét meghatározó elvet, amit a transzmediális narratíva leírásához fontosnak gondol. Az első fogalompár a hétből a *terjeszthetőség* (spreadability) és a *kincskeresés* (drillability).²⁴ Ez utóbbit Jason Mitteltől kölcsönzi. A Jenkinsnél látszólag ellentétpárként feltüntetett fogalmak valójában komplementer jelenségek is lehetnek, hiszen a médiahasználat és tartalomfogyasztás horizontális és vertikális irányát jelölik ki. A terjeszthetőség ebben a kontextusban valójában rokon fogalom a viralitással. Jenkins szállóigévé vált könyvcíme is jelzi: „If it doesn’t spread, it’s dead”, vagyis „Ha nem terjed, akkor halott.” Egy tartalom vagy produktum akkor teljesíti a terjeszthetőség feltételét, ha az offline és különösen az online térben figyelmet és szóbeszédet (buzz) generál, valamint a fogyasztók tovább osztják, ökonomizálják ezeket a tartalmakat, azaz a sikeres marketing hatására maguk is önjelölt marketing-munkásokká válnak. Amikor a nézők például *Vasember* cosplay jelmezt készítenek, esetleg posztolják a MCU-hoz kapcsolódó trailereket, híreket, kommentelik Chris Evans vagy Robert Downey Jr. *on set* fotóit a színészek

²³ Jenkins bejegyzései a saját blogján: *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*. URL: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html és ennek folytatása a *The Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling*. URL: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html

²⁴ Ezen írást megelőzően Nyerges Dóra *Mire jó a transmedia?* című blogbejegyzésében már magyar fordításban is használja a Jenkins által megkülönböztetett fogalmakat. Mivel még nincs meghonosodott változata ezeknek a kifejezéseknek magyarul, ezeket az elnevezéseket nem követem a tanulmányomban. Lásd: Nyerges Dóra: *Mire jó a transmedia?* (2019.09.04) URL: <https://medium.com/digit%C3%A1lis-szociol%C3%B3gia-kutat%C3%B3k%C3%B6zpont/mire-j%C3%B3-a-transmedia-cc912a3c5ed6>

Instagram oldalain, akkor éppen ez történik. Ez a bevonódás és részvétel az első lépés afelé, hogy a franchise-hoz időlegesen vagy részlegesen csatlakozó rajongók hard-core fanokká váljanak. Ehhez képest a *kincskeresés* már fáradhatatlan, sok energiát igénylő, magas fokú részvétel, ami a rejtélyek megfejtésére, easter-egg-ek megtalálására irányul és önálló kapcsolódó tartalmak előállítójaként, prosumerként²⁵ vesz benne részt a rajongó, ha például a Marvelhez kapcsolódó adatbázist épít vagy blogot, esetleg videót készít. Az újmédiában zajló interakció és platformok lehetővé teszik, hogy a kincskeresés, az enigmatikus részletek megfejtése, valamint a jóslások közösségi módon menjenek vége. A közösségi intelligencia használatát, a rajongói, közösségi aktivitás eredményét jelentő definitív jellemzőt nevezi Jenkins *teljesítménynek* (performance).

A három fogalom metszéspontjai, szimultán működése jól mutatja, hogy a részvétel kulcsfontosságú. A *teljesítmény*, a *terjeszthetőség* és a *kincskeresés* kerete és alapja a *világépítés* (wordbuilding) lesz. Jenkins egy meg nem nevezett hollywoodi forgatókönyvíró idéz ezzel kapcsolatban, aki az amerikai gyártási szempontok megváltozásáról beszél: „A pályám elején, ha rossz sztorit választottunk, akkor nem jött össze a film. Később a folytatások esetében a jó karakter kiválasztása volt a fontos, hiszen az ígéretes karakter ad lehetőséget a történet továbbfejlesztésére, kibontására. Mostanában elsősorban a világot választjuk meg, hiszen ez biztosítja a karakterek sokaságát, a sokszorosán folytatható történeteket, amelyek sokféle médiumban aknázhatók ki.”²⁶ Jól láthatóan

²⁵ A prosumer kifejezés az egyik legtöbbet alkalmazott megnevezés annak a jelenségnek a leírására, hogy a részvételi kultúrában a fogyasztói és tartalomkészítő szerepkörök fedésbe kerülhetnek. Vö. Glózer Rita: Túl (?) a részvételi kultúrán *Apertúra*, 2019. tél. URL: <http://uj.apertura.hu/2019/tel/glozer-tul-a-reszveteli-kulturan/> (2019.10.20)

²⁶ Saját ford. TZJ. Jenkins: *Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling*.

az ezredforduló után nem elegendő, ha a „hook and book” elve teljesül. Önmagában a kipróbált irodalmi, szoftveres vagy más jellegű alapanyag nem biztos, hogy elég a gigászi bevételek eléréséhez. A Marvel vagy a DC esetében viszont egyedülálló módon teljesül ez a feltétel a több évtized alatt hatalmas multiműfajiságú fikciós univerzumot, ikonikus karaktereket megteremtő képregénykiadóknak köszönhetően.

A szubjektivitás (subjectivity) kritériuma a fikciós világ azon tulajdonságát hangsúlyozza, miszerint a történet bármilyen belépési pontból bejárható.

A *belefeledkezés és kiterjesztés* (immersion vs. extractability) fogalom-párosa viszont a fikciós univerzum befogadáselméleti aspektusait hangsúlyozza inkább. Nem lepődhetünk meg, hogy a posztmillenáris mozi általánosan jellemző technikai és formai kísérletezés az immerzivitás fokozása érdekében a transzmediális narratívák sajátja is. Jenkins azt mondja, hogy az eszképipizmus az alapvető motiváció a belefeledkezésre, aminek a második lépése, hogy a fikciós világból magával is akar vinni valamit a hétköznapiakba a fogyasztó. Jenkins a merchandising és szatellit-termékek kényszeres vásárlását és a szórakoztató parkok szerepét említi. Jenkins már nem teszi hozzá, hogy minél erősebb a film immerzív hatása, annál nagyobb a készítés a vásárlásra és a kiegészítő élményekre. Az immerzió hatása roppant érdekes és egyben ellentmondásos érzelmekhez vezet, ugyanis soha sem lehet teljes. Sőt minél inkább sikeres, annál frusztrálóbb élménnyé is tud válni, ami pótcselekvésekhez vezet. Máshol már részletesen kifejtettem, hogy valójában a film speciális természete aktiválja a merchandising termékek kényszerű tárgyfetisizta vásárlását.²⁷ A mozgókép a fogyasztói társadalmat jellemző orális fixá-

²⁷ Tóth Zoltán János: A hollywoodi film háttérpara. Merchandising és forgalmazás a Star Warstól napjainkig. *Apertúra*, 2015. tavasz-nyár. URL: <http://uj.apertura.hu/2015/tavasz-nyar/toth-a-hollywoodi-film-hatteripara-merchandising-es-forgalmazas-a-star-warstol-napjainkig/> (2019.10.20)

ció és tulajdonosi szemlélet felől értelmezve hibás termék, hiszen fizikailag nem birtokolható, csupán imaginárius élményként érhető el. Ezt a hiányosságot korrigálja az élménypark, a Thor kulcstartó vagy éppen az *Avengers* karaktereit ábrázoló tányéralátét. A kiterjesztés művelete nagyon fontos, hiszen, ahogy korábban kifejtettem, nemcsak megerősíti fizikailag a néző kapcsolatát egy imaginárius élménnyel, de a mémek azon hálózata, ornamentikáját is fenntartja, ami biztosítja a franchise-ok viralitását több fogyasztói generáción keresztül.

Az ezredforduló után, többnyire Jenkinsszel egyidőben, több kutató is teoretizálta a médiakonvergencia hatását a filmgyártásra — ide tartozhatna Ndalianis „cross-media seriality” (transzmediális szerialitás) vagy Klinger „repurposing” (újracsomagolás) fogalma — de a több platformra, médiumra kiterjedő történetvezetést a kutatók leginkább egy új piaci modellként, a franchise-építés következő szakaszaként határozták meg és eltekintettek annak esztétikai aspektusaitól.²⁸ Jenkinst jóval inkább a kreatív és művészeti lehetőségek²⁹ érdekelték. Ezeket a lehetőségeket a *szerialitás* (seriality), valamint a *folyamatosság* és *többszörös nézőpont* (continuity vs. multiplicity of views) kritériumok kapcsán a legkönnyebb megragadni. Ezek a szempontok azok, amelyek a legközvetlenebbül érintik a film struktúráját. Jenkins emlékeztett arra, hogy a szerialitás bizonyos folytatásos formákban minden művészeti és szórakoztató területen fellelhető a huszadik században. Sikeres filmek sequeljeinek vagy prequeljeinek az elkészítése szinte gazdasági szükségszerűség. Ezen az ismert logikán lép túl a transzmediális történetmesélés, ahol a *szerialitás* már nem a történet esetleges folytatásaként áll elő, valamiképpen kiegészítve azt, hanem a *szerialitás* előre megtervezett folyamat, amely az információt koncepciózusan osztja el a széria részei között. Jenkins terminológiájában ez az előzetes konstrukció, a hipotetikus egész a *story*, amiből

²⁸ Richter Ádám: i.m.

²⁹ Uo.

a néző a fikciós univerzum egy adott pontján csak részlegesen részesül (plot).³⁰ Az MCU estében például Kevin Feigenek és kreatív csapatának világos elképzelése kellett hogy legyen arról, hogy az egyes epizódok, részegységek koherens történetét átszövi és összeköti a Végtelen Kövek után folyó vadászat másodlagos narratívája, és ahogyan Thanos összegyűjti kesztyűjében a köveket, az *Avengers: Endgame* egyesíti egy időre az univerzum nonlinearis történetszálait. A speciális narratív tapasztalat kapcsán Jenkins megjegyzésein túl érdemes észrevenni, ahogyan a szerialitás a 21. század legfontosabb alakzatává válik a kultúra minden területén, egyfajta új esztétikai és ismeretelméleti kategóriát képezve. Annak vagyunk a tanúi, hogy az egyszerűség elvesztette eseményjellegét és jelentőségét a médiazajban. A túlkínálatban a sorozatszerűség kínálja egy koncepció, egy idea valódi felismerhetőségét és invenciózus újrafeltalálását, garantálja a bevésést, és azt, hogy az beszédtemává váljon. A szerialitás, miközben időben kiterjeszti a tartalmat és új művészeti, kreatív potenciállal rendelkezik, mégis a gyorsfogyasztás terméke, hiszen teret ad a programozott szórakozásnak vagy éppen a korlátlan, marathóni hosszúságú nézői belefeledkezésnek (binge watching). A sorozatok az ezredforduló utáni években éppen ezeknek a tulajdonságnak köszönhetően nyernek teret a bemutató alapú mozik hátrányára. A redundáns tartalmakat és szórakoztatást nyújtó klasszikus játékfilmgyártás ellenében a tévé-, web- és streamszériák a hosszú éveken keresztül adagolt évadoknak köszönhetően a folyamatosság és az otthonosság érzésével kötelezik le rajongóikat, miközben az esetleges alacsony költségvetés megengedi a kísérletezést. A relatív költséghatékonyság kivételével az MCU kiterjedt nonlinearis szerialitása a sorozatok világának minden egyéb pozitívumát

³⁰ Ez a korlátozott perspektíva általánosan minden történetmondás sajátja lehet. A transzmediális történetmesélésben azonban ez még intenzívebb élményként jelentkezik, hiszen a befogadónak mediális határokat is át kell lépnie a teljes konstrukció megismeréséhez.

képes magába olvasztani annak köszönhetően, hogy túlnyomó részt képregények adaptációiból áll.³¹

Az MCU sikerét látva kijelenthető, hogy a Marvel egy időre megmen-tette a mozit és a kortárs filmgyártást a social media és az alternatív mozgóképkultúra térnyerésétől. Ez éppen annak a váltásnak köszönhe-tően állapítható meg, hogy a játékfilmgyártás asszimilálta a konkurens szórakoztatási formák előnyeit, így versenyképes maradt velük szemben.

Az utolsó fogalompáros a már említett kontinuitás és a többszörös né-zőpont kérdése (continuity vs. multiplicity of views). A Marvel Univerzum kiterjedt produkciós hálózatának állhatatos felfejtése közel viszi a be-fogadót ahhoz a teljességhez, amit *story*-ként nevez meg Jenkins a saját rendszerében. Minden nézőt és olvasót, aki a MCU-hoz tartozó sorozato-kat, képregényeket és filmeket fogyasztja, az az analitikus, rendszerező

³¹ Dunai Tamás arra mutat rá, hogy a képregények nagyon korán kezdik el al-kalmazni azt a technikát, amit Jason Mitchell a konvencionális sorozattípu-sok (serial-series) keveredéseként mutat be a kortárs sorozatok meghatározó jegyeként: „A szuperhősképregények világai hálózatos narratívák: nincs kö-zéppontjuk. Sok párhuzamos sorozat fut, melyek össze-összekapcsolódnak, majd szétválnak, de szinte nincs olyan, amelyik önmagában állna, és ne kap-csolódna intertextuálisan más szövegekhez. A hősök saját sorozatait – ahogy jeleztem – csaknem a kezdetektől jellemzi a series–serial keveredése: olykor inkább a szappanoperákra (végtelenített, nyitott szöveg), máskor viszont a filmekre (kerek, zárt szöveg) jellemző eszközöket használnak. Egyszer foly-tatásos sztorikat olvashatunk, amelyeket cliffhanger technika vág el, máskor önmagukban is kerek történeteket. Mára bevett gyakorlattá vált, hogy egy sorozat (főleg egy esetleg újraindítás – és egyben újraszámozás – után) seri-es jelleggel indul, aztán seriallá válik.” Dunai Tamás: *Narratív komplexitás a képregényekben*. In Vincze Ferenc (szerk.): *Intézményesülés, elbeszélések, mé-diumok. Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban II.*, Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, 2018.

vágy hajtja, hogy megértse és összefüggéseiben lássa a teljes narratívát. Ami ezt a befogadási folyamatot élményszerűvé és egyben bonyolulttá teszi, hogy a történetek és karakterek palimpszesztszerűen válnak rétegzetté és dimenzionálissá a történetrészek kapcsolódási pontjainak minden irányában annak köszönhetően, hogy minden történet más és más aspektust kínál az értelmezéshez. Tony Stark karaktere például nem lineárisan bomlik ki és épül fel a befogadó előtt, hanem mozaikok sokaságából rekonstruálható családi háttere, motivációi és karakterfejlődése. Az MCU egyik legfontosabb, protézisekkel feltuningolt hőse vadkapitalista dandyból válik megváltókomplexusos bosszúállóvá, akinek a jellemfejlődését az apához való traumatikus kapcsolata határozza meg. Az ezt érzékeltető összefüggések nélkül érthetetlen lenne, hogy miként válik maga is egyfajta apafigurává a csapatban, különösen az ifjú Pókember számára. Ennek a krízisnek a nyomon követéséhez viszont éppúgy szükségünk van Howard Stark bemutatására az *Amerika Kapitány: Az első bosszúálló* című filmben, mint a kulcsjelentekeket tartalmazó *Endgame*-re. Miért lényeges szempont az, hogy a fiktív figurák és cselekmények a fragmentált, komplementer történetek által válnak összetett struktúrává?

Az MCU bizonyos értelemben újraírja a korábbi megapicek narratív megítélését. Bár ebben a tanulmányban nem vállalkozhatok ennek a kérdésnek a részletes feltárására, de jól látszik, hogy hosszú ideje középpontban lévő teoretikus és egyben köznapi kérdések újrapozicionálásra van szükség az MCU-nak köszönhetően.³² Számos filmtörténész és

³² Olyan posztklasszikus narratológiai megközelítésekre van szükség, amelyek figyelembe veszik a multiblusterek változó médiakörnyezetét és az ezekhez kapcsolódó speciális befogadói mintázatokat. Vö. Farmasi Lilla: Mesterséges határok: A természettudományok és humán tudományok viszonyáról, eredményeiről és módszereiről. *Aperтура*, 2019. tavasz, (2019.09.17) URL: <http://uj.apertura.hu/2019/tavasz/farmasi-mesterseges-hatarok-a-termeszettudoma->

kritikus szolt hozzá például ahhoz a vitához, amely a látvány és a narratíva viszonyát igyekezett tisztázni a blockbusterekkel kapcsolatban. A klasszikus narratíva elsőbbségét hirdető kutatók, mint például Elsaesser, amellett gyűjtenek érveket, hogy a látvány inkább támogatja a narratíva kibontakozását, mintsem lebontaná azt. A bordwelliánus megközelítések azonban nem vetnek számot azzal, ahogyan a narratíva többek között átadja a helyét a folyamatos kinézésnek és hullámvasút-típusú jelenet-szervezésnek. „Ezt a problémát igyekeznek kiküszöbölni Richard Maltby tézisei is, melyekben Bordwell azon állításaival vitázik, melyek szerint »a klasszikus fabula-konstrukcióban az ok-okozatiság a fő egységesítő elv«, illetve »a cselekmény a dramaturgia építőköve«. Maltby kiindulópontja, hogy a hollywoodi film (és ipar) legfőbb célja a profit maximalizálása, ám ezt a célt nem csupán a hatékonyan elbeszélte történet szolgálja, hanem a néző lebilincselését célzó egyéb (vonzó) elemek jelenléte is. Ilyenek az akcióbetétek (mint üldözései jelenetek), a látványosságok (tájképek, egzotikus helyszínek, speciális effektusok), a film érzelmi intenzitásának növelését célzó megoldások (feszültség és borzalomkeltés a horrorban), vagy a színészi jelenlét (kabarészámok, táncszekvenciák, kaszkadőrmutatványok).”³³

Mi a helyzet, ha a multiblockbusterek viszonyában vizsgáljuk a narratíva és a látvány kérdését?

Az MCU marketingjében nem kap hangsúlyt a megapic esztétika hangsúlyozza, legalábbis nem a látvány márkázza a filmet, ahogyan például a *Mátrix* (The Matrix. Wachowski nővérek, 1999) vagy a *300* (300. Zack Snyder, 2007) esetében hangsúlyos volt. Ezentúl a filmeket mégis markáns vizuális stílus, a látvány intenzitása és bősége jellemzi, a „bigger than life” érzést erősítik az epikus összecsapások, a seregszemlék, a varázslatok és technikai csodák. Például az *Bosszúállók: Ultron kora* (Avengers: Age

nyok-es-human-tudomanyok-viszonyarol-eredmenyeirol-es-modszereirol/

³³ Alföldi Nóra: A posztklasszikus film és a blockbuster. *Metropolis*, 2014/4. 25.

of Ultron. Joss Whedon, 2015) közel húszperces pusztításpornója egyértelművé teszi, hogy már a folyamatos akció és kinézis jelenti a „történetet”, „történeteket”, ugyanakkor ez mégsem eredményezi a narráció leépülését vagy a karakterrajzok halványulását, hiszen az komplexen, több produkciós egység segítségével valósul meg, melyek együttesen biztosítanak teret a háttértörténetek, apró részletek kidolgozásához, akárcsak egy sorozatban vagy egy ráérősen kanyargó nagyregényben.

Összegzés

Eltekintve a szuperhőstematika szubsztanciális, politikai, (szociál)pszichológiai és számos más lehetséges megközelítésétől inkább annak a folyamatnak az intézménytörténeti megjelenítésére törekedtem, ami látni engedi, hogy a hetvenes évektől fokozatosan erősödő médiavállalati szinergiák állnak a szuperhősfilm szaturációjának a hátterében. A kínálat beszűkülése a profitképes filmtípusok előtérbe tolásának köszönhetően egyenesen arányos a nagyvállalatok növekedésével, hiszen ezek médiapolitikájának a központi eleme, hogy a konkurens vállalkozásokat és filmeket ellehetetlenítik a méretgazdaságosság segítségével. A posztmillenáris időszak tömegszórakoztatását globálisan meghatározó médiakonglomerátumok lehetővé teszik széles médiaportfóliójuknak köszönhetően, akárcsak az MCU esetében, hogy egy márkanév alatt egy közös transzmediális narratívához kötődő termékcsoporthoz fejlesszenek különböző platformokon. Az új-hollywoodi szemléletváltás és mediagazdasági átalakulások eredményeként a hetvenes években kialakult blockbuster elveszti korábbi „high concept” jellegét és az új művészeti lehetőségek kiaknázásával egyre inkább hibrid formát ölt. Jól láthatóan az MCU az elmúlt közel 10 évben elért sikerei arra ösztönzik az eddig trilógiákba szerveződő franchise-okat (*Star Wars*, *Harry Potter*, *Gyűrűk Ura*), hogy sorozatok, spin-off filmek, képregények, szórakoztató parkok, számítógépes játékok segítségével multiblockbusterekké fejlődjenek fel.

FELHASZNÁLT IRODALOM

- ALFÖLDI Nóra: A posztklasszikus film és a blockbuster. In *Metropolis*, 2014/4.
- ALTMAN, Rick: Újrafelhasználható csomagolás. Műfaji termékek és az újrafeldolgozási folyamat. In *Metropolis*, 1999/3. URL: <http://metropolis.org.hu/uj-rafelhasznalhato-csomagolas-1>
- CROTEAU, David: *A média mint üzlet*. Complex Kiadó, Budapest, 2013.
- CSÁKVÁRI Géza: Disney-Fox fúzió – A Birodalom visszavág. In *Népszava Online*, 2019.09.03. URL: https://nepszava.hu/1148443_disney-fox-fuzio-a-birodalom-visszavag
- DUNAI Tamás: Narratív komplexitás a képregényekben. In Vincze Ferenc (szerk.): *Intézményesülés, elbeszélések, médiumok. Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban II.*, Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, 2018.
- DRAGON Zoltán: Platform-mozi. Gazdasági, strukturális és formai konvergencia a hollywoodi kommersz játékfilmben. In *Metropolis*, 2017/2.
- FARMASI Lilla: Mesterséges határok: A természettudományok és humán tudományok viszonyáról, eredményeiről és módszereiről. In *Apertúra*, 2019/tavaszi, (2019.09.17) URL: <http://uj.apertura.hu/2019/tavasz/farmasi-mesterseges-hatarok-a-termeszettudomanyok-es-human-tudomanyok-viszonyarol-eredmenyeirol-es-modszereiről/>
- GLÓZER Rita: Túl (a részvételi kultúrán)? In *Apertúra*, 2019/tél. URL: <http://uj.apertura.hu/2019/tel/glozer-tul-a-reszveteli-kulturan/>
- JENKINS, Henry: *Convergence culture: where old and new media collide*. New York University Press, New York-London, 2006.
- JENKINS, Henry: *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*. URL: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- JENKINS, Henry: *Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling*. URL: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html

- NYERGES Dóra: *Mire jó a transmedia?* URL: <https://medium.com/digit%C3%A1lis-szociol%C3%B3gia-kutat%C3%B3k%C3%B6zpont/mire-j%C3%B3-a-trans-media-cc912a3c5ed6>
- PÁPAI Zsolt: Reneszánsz és reformáció. Bevezetés az 1960–70-es évek hollywoodi filmjébe. In *Metropolis*, 2010/3.
- RICHTER Ádám: The Marvel Cinematic Universe as a transmedia narrative. In *Americana*, 2016, Vol XII., no I. URL: <http://americanajournal.hu/vol12no1/richter>
- SOBHIT, Seth: The World's Top Ten Media Companies. URL: <https://www.investopedia.com/stock-analysis/021815/worlds-top-ten-media-companies-dis-cmcsa-fox.aspx>
- TÓTH Zoltán János: A hollywoodi film háttérpara. Merchandising és forgalmazás a Star Warstól napjainkig. In *Apertúra*, 2015/tavaszi-nyári. URL: <http://uj.apertura.hu/2015/tavaszi-nyar/toth-a-hollywoodi-film-hatteripara-merchandising-es-forgalmazas-a-star-warstol-napjainkig/>
- SOBCHAK, Vivian: A fantasztikus film. In *Oxford Filmenciklopédia*. Szerk. Geoffrey Nowell-Smith. Budapest, Glória, 1998.
- SOBCHAK, Vivian: Mittudományos fantasztikum? Egy műfaj hanyatlása a technológiai varázslat korában In *Apertúra*, 2015/tavaszi-nyári. URL: <http://uj.apertura.hu/2015/tavaszi-nyar/sobchack-mittudomanyos-fantasztikum-egy-mufaj-hanyatlasa-a-technologiai-varazslat-koraban/>

AZ ELJÖVENDŐ VÉG TRAUMÁJA

A POSZTAPOKALIPTIKUS FILM VÁGYSZERKEZETE¹

Bevezetés

Jelen tanulmányban a trauma fogalmát vizsgálom, hogy utat találjak annak magyarázatához, hogy a filmes apokaliptikus víziók miért jutnak jelentős piaci szerephez és figyelemhez a posztmillenáris filmkultúrában. A trauma elméleti beágyazottságának köszönhetően ez a vizsgálat elkerülhetetlenül a pszichoanalízis érvrendszerére támaszkodó értelmezést feltételez. A trauma problémakörének operacionális társítása a posztapokaliptikus filmek jelenségével minden bizonnyal szokatlan-nak is tűnhet. Ennek az az egyik oka, hogy a trauma alapvetően „múlt idejű” történésekhez kapcsolódik. A vizsgálatot ezért a traumakutatások temporális viszonyrendszerének bemutatásával kezdem, hogy érthetővé váljon, milyen összefüggésben áll az analitikus értelemben tárgyalt trauma a meg nem történttel, az eljövendővel, és miként érthetjük meg

¹ A tanulmány első megjelenésének helye: Az eljövendő vég traumája. A posztapokaliptikus film vágyszerkezete. In *Filmtett*, URL: <https://www.filmtett.ro/cikk/az-eljovendo-veg-traumaja-a-posztapokaliptikus-film-vagyszerkezete-tanulmany/>

pontosabban az ezredfordulón tömegesen gyártott apokaliptikus víziók működését a trauma fogalmának instrumentalizálásával. Másodsorban magyarázatot igényel ez a megközelítés a műfajelméleti kontextus felől is. Mint később erről részletesen szó lesz, a posztapokaliptikus filmek gyártási kategóriája nem értelmezhető egy szűk műfaji horizonton belül, viszont a traumaoldásban tetten érhető ideológiai funkció közös alapot teremt az ebbe a korpuszba sorolható filmek ideológiai funkciójának és működésének megértéséhez. Ez magyarázza tehát az alapvetően szokatlan témaválasztást.

A kilencvenes évek első felében számos olyan programadó munka jelenik meg, amely a humán és a társadalomtudományok számára önálló kutatási mezőként és teóriaként definiálja a trauma problémakörét. Ezek a kutatások már a kezdeteknél jelentősen kötődnek a történelmi emlékezet filozófiai, történetelméleti kérdéseihöz. Shoshana Felman és Dori Laub *Testimony: Crises of Witnessing in Literature, Psychoanalysis and History*² című munkája mellett a Cathy Caruth szerkesztésében megjelent tanulmánykötetet (*Trauma: Explorations in Memory*)³, illetve a szerző 1996-ban megjelent saját monográfiáját szokás az első diskurzusalapító munkák között említeni.⁴ Az először Caruth által traumaelméletként aposztrofált kutatási terület számára fontos fejleményeket jelentett a poszttraumás stressz szindróma (Post-Traumatic Stress Disorder, PTSD) vagy az emlékezet (elsősorban idegtudományi) kutatása a klinikumban. Mindemellett a pszichoanalitikus, terápiás tapasztalatok is meghatározó kiindulópontot jelentettek a témában.

² Felman, Shoshana–Laub, Dori: *Testimony: Crises of Witnessing in Literature, Psychoanalysis and History*. New York–London, Routledge, 1992.

³ Caruth, Cathy (szerk.): *Trauma: Explorations in Memory*. Baltimore–London, Johns Hopkins University Press, 1995.

⁴ Caruth, Cathy: *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative and History*. Baltimore–London: Johns Hopkins University Press, 1996.

A traumatematika exponáltsága az ezredfordulóhoz közel elsősorban abból fakad, hogy a huszadik század kataklizmatikus eseményeihez kötődő orális történelem az utolsó túlélők halálával egyre inkább a végéhez közeledik. „A traumaelmélet, egyik lehetséges definíciója szerint, egyaránt magában foglalja a holokausz és más személyes és kollektív tragédiák túlélőinek élményeivel való munkát, valamint az ebből származtatható, a film- és irodalomtudományban általánosabban is alkalmazható elméleti és metodológiai eredményeket.”⁵ Az orális, élő emlékezet eltűnése azért jelentőségteljes mozzanat, mert életre hívja a történelem más típusú diszkurzíválási módjait. Bizonyos értelemben ezeket nevezi Pierre Nora „emlékezhelyeknek”.⁶ Pierre Nora kutatási modellje is azért lett hihetetlenül népszerű, mert éppen abban az időben került publikálásra, amikor az általa leírt múlttól való elszakadás megtörtént az ezredfordulón, előidézte ezzel az emlékezet konjunktúráját, ami a populáris kultúrában éppolyan intenzíven zajlott le, mint a hivatalos kultúrában. Ez utóbbihoz tartozott például az a múzeumalapítási hullám, amely kifeje-

⁵ Radstone, Susannah: Traumaelmélet: kontextus, politika, etika. Ford. Andorka György. *Metropolis*, 2018/02. 8–21. URL: <http://metropolis.org.hu/traumaelmélet-kontextus-politika-etika-tooltip-a-forditas-alapja-radstone-susannah-trauma-theory-context-politics-ethics-paragraph-30-2007-no-1-pp-9-29>

⁶ „A lieu de mémoire-ok iránti érdeklődés – ahol kikristályosodik, előbukkan az emlékezet – történelmünk ezen egyedi pillanatához kötődik. Fordulópont ez, ahol a múlttól való elszakadás tudata keveredik a fájó emlékezet érzésével, de ahol a fájdalom még fel tud annyit ébreszteni az emlékezetből, hogy az felvetette megtestesülésének problémáját. A folyamatosság érzése a helyekbe költözött át. Helyei vannak az emlékezetnek [*lieux de mémoire*], mivel nincs már valódi közege az emlékezetnek [*milieux de mémoire*].” Nora, Pierre: *Emlékezet és történelem között. A helyek problematikája*. Ford. K. Horváth Zsolt. *Aetas*, 1999/3. URL: <http://epa.niif.hu/00800/00861/00012/99-3-10.html>

zetten a huszadik század traumatikus eseményeinek szentelt emlékezet-helyeket. A Terror Háza megnyitását és a szakmai kérdéseit övező viták és botrányok itthon is jól érzékeltették, milyen konfliktusos erők alakítják a múlt reprezentációit és az emlékezetpolitikát. A filmgyártás különösen kivette a részét az emlékezhelyek gyártásából. A Harmadik Birodalom fekete giccsére építő szórakoztató filmektől (*Dead Snow* [Død snø. Tommy Wirkola, 2009], *A helyőrség* [Outpost. Steve Barker, 2008] stb.) a kifejezetten történelmi témájú kosztümös filmekig (*A bukás* [Der Untergang. Oliver Hirschbiegel, 2004.], *Mások élete* [Das Leben der Anderen. Florian Henckel von Donnersmarck, 2006] stb.) a nemzetközi filmgyártás erősen a történelmi traumák felé fordul az ezredforduló első évtizedében.⁷

A trauma értelmezése azonban nemcsak a kollektív emlékezet és fantáziák terén kötődik a múlthoz, de az egyéni traumák szintjén is műltperspektivikus, hiszen egy ok-okozati kapcsolatra épül. Ennek a kapcsolatnak a feltárása sokat fejlődött az elmúlt pár évtizedben.⁸ A pszi-

⁷ Érdekes elemzéseket olvashatunk például a 2000 utáni magyar holokauszttal filmről és azok kollektív emlékezetben betöltött szerepéről Sággy Miklóstól, aki *A Sorstalanság Hollywoodba megy* című tanulmányában meggyőzően mutat rá arra, hogy Kertész Imre *Sorstalanság* (1975) című regénye a személyes tanúságtételből miképpen alakul át Koltai Lajos 2005-ös adaptációjában (hollywoodi) holokauszttal melodráává (Sággy Miklós: *Avagy arról: miképpen csúszik ki a túlélők mindinkább gyengülő kezéből Auschwitz emléke. Tiszatáj*, 2012/10, Diákmelléklet 1–20.), valamint arra, hogy az Oscar-díjas *Saul fia* (Nemes Jeles László, 2015) milyen nagymértékben alapoz a kortárs médiaeljárásokra, számítógépes (játék)narratívákra, hogy a Soá múltba halványuló emlékét újra „élővé” tegye (Sággy Miklós: *Közelítések Nemes Jeles László Saul fia* című filmjéhez. *Tiszatáj*, 2019/9. 77–94.).

⁸ A traumaelmélet megtermékenyítő szempontként jelenik meg a film- és irodalomtudomány területén is. Ez utóbbi esetében kifejezetten a szomatizált test összefüggésében a korporeális narratológia és embodiment kérdései kínálnak új

choanalitikus „traumás neurózis” fogalmi alapjain jött létre a poszttraumás-stresszbetegség (PTSB) meghatározása, amit a nyolcvanas évektől kodifikálnak hivatalosan.

[A] DSM-III-ban nyert igazán elismerést, hogy léteznek olyan életesemények, amelyek az esetek igen nagy százalékában kiváltják a poszttraumás stresszállapotot. Az elsődleges hangsúly tehát a valódi stresszor létén van, és annak súlyossága egy függelékben megadott skála szerint pontozható. Általános leírása szerint olyan eseményről van szó, amely „rendszerint meghaladja a szokásos emberi élmények arányát”. Kívül esik az olyan szokásos élményeken is, mint gyász, krónikus betegség, üzleti veszteség, házassági konfliktus. Az állapot kialakulásának valószínűségét, illetve előfordulási gyakoriságát az esemény bizonyos körülményei jelentősen befolyásolják.⁹

Bár a traumának nincs összefüggő pszichoanalitikus elmélete, Csuhai Cs. Klára Freud írásai alapján két megközelítést is elkülönít:

Az első felfogás a hisztériás, illetve neurotikus tünetek keletkezésének magyarázatához kapcsolódik. E magyarázat alapját a már létező »traumás neurózis« terminus adta. A trauma lényege az ijedtség, illetve bármely lereagálatlan kellemetlen

kutatási területet. Vö. Farmasi Lilla: Kinetózis Don DeLillo *The Body Artist* című regényében. Olvasás és testi tapasztalás. *Filológiai Közöny*, 2016/03. 140–153.

⁹ Csuhai Cs. Klára: Trauma és ismétlés. A poszttraumás stresszbetegség pszichoanalitikus szemmel. *Pszichoterápia*, 2003/02. URL: <http://www.mentalport.hu/a-folyoirat/korabbi-szamok/xii-evfolyam/2003-februar/csuhaics-klara-trauma-es-ismetles-a-poszttraumas-stresszbetegseg-pszichoanalitikus-szemmel/>

affektus. [...] A hangsúly a lereagálatlan kellemetlen affektuson van, így tisztán ökonomikus a terminus. Definíciónak nevezhető leírás a 18. Bevezető előadásban található: „...a traumatikus kifejezésnek nincs is az ilyen ökonomikushoz egyéb értelme. Így nevezzük azt az élményt, amely rövid időn belül oly erős ingertöbbletet hoz a lelki életbe, hogy lehetetlen a szokásos módon elintézni, vagy feldolgozni, aminek eredményeképpen aztán tartós zavarok keletkeznek az energiaüzemben.” (Freud 1986: 226) Freudot azonban meglehetősen foglalkoztatták a kognitív vonatkozások is, és ennek mentén valójában kirajzolódott egy másik traumakoncepció. Miss Lucy R. esete kapcsán azt olvashatjuk, hogy „a hisztéria kialakulásához a lényeg, hogy egy inkompatibilitás alakul ki az ego és valamilyen neki bemutatott idea között...Traumatikus pillanat, amikor ez ráerőlteti magát az egóra, és ez a visszautasítás mellett dönt.... de azzal nincs megsemmisítve, csak elfojtva.”¹⁰

A trauma erős múltorientáltságának köszönhetően érthető, hogy a traumát filmtudományi szempontból használó megközelítések maguk is elsősorban olyan filmeket vizsgálnak, amelyeknek az időkezelésében a múlt idő, a retrospekció szerepe kiemelt. Történelmi filmek vagy éppen bizonyos *mind game* filmek tipikusan ilyen példaként említhetőek. Jelen tanulmányban a traumafilmelek kapcsán egyáltalán nem vizsgált jövő időhöz kötődő temporalitásra helyezem a hangsúlyt, amit a pszichoanalitikus traumafogalom egzisztencialista értelmezése kifejezetten lehetővé is tesz.

Beállítódásainkat, elvárásainkat, készenléteinket (és ezzel narratív fikcióinkat) a vágyaink, szándékaink, elérni kívánt céljaink is formálják, az expektanciában nem csak a múlt

¹⁰ Uo.

van benne, hanem az anticipált változások, a jövőre irányulás is. Az egzisztencialista megfogalmazásban (Strasser 1993) ez a noematikus észlelésben érhető tetten, ami azt jelenti, hogy készenlétünkben nem csak az van benne, hogy mit fogunk észlelni, hanem az is, amilyen módon fogjuk azt tenni. Az intencionalitás Heidegger „gond”fogalmával írható le. Az ember teljes lényével irányul valami felé, és ebben elkötelezettség, jelentés és érték van, amit az ember maga fűz a célkitűzéseéhez (Strasser 1993). Analitikus nyelvre lefordítva ez azt jelenti, hogy vágyak, félelmek, fantáziák kapcsolódnak emlékeinkhez, és ezek a jövőre irányulnak.¹¹

Írásomban tehát ezt a jövőre irányulást vizsgálom a posztapokaliptikus filmek traumaélménye és traumakezelése kapcsán. Freud a traumaélmény leírásában nagy szerepet szán a megkötés és az ismétlés fogalmainak. A fenti kérdésekhez kötődő válaszadásban elsősorban a freudi elképzelések logikáját transzponálom a műfajkritikai vizsgálat során, hogy bemutathassam, az apokaliptikus víziókban a traumaoldás pszichoanalitikus modellje szerint jelenítenek meg szorongásokat tragikus jövőbeli események jóslata kapcsán. A traumaoldás egyik különlegessége az a mód lesz, ahogyan a faj elpusztulásától való félelem fikciója az örömeelv szolgálatába áll.

A megkötés formái

Megkötésnek Freud energetikai modelljében a pszichés háztartásnak azt a védekező mechanizmusát szokás nevezni, amely a kellemetlen affektusokra adott válaszként a zavart okozó élményanyagot strukturálisan rendezi:

¹¹ Uo.

Az ilyen esemény, mint külső trauma, elkerülhetetlenül zavart produkál széles skálán az organizmus energiájának funkcionálásában és mozgásba hoz minden lehetséges védekező eszközt. Ugyanakkor az örömev egy pillanatra akción kívül van helyezve. Többé nincs lehetőség megóvni a mentális apparátust, hogy el legyen árasztva az inger nagy mennyiségével, és helyette egy másik probléma keletkezik, az inger mértékének uralási problémája, ami betört, és megkötésük pszichikai értelemben, hogy el lehessen idegeníteni.¹²

Ilyen értelemben a fikcionalizáció a megkötés egyik alapvető eljárásának tartható. A japán társadalom életében például a Freud által emlegetett ingerbetörésként írható le az atomtámadás, az, ahogyan Nagaszaki és Hiroshima bombázása után generációk életét meghatározó traumává vált a sugárfertőzés. A japán populáris kultúra a fikció erejével kötötte meg és semlegesítette a kollektív traumát a szórakoztatás területén. Ennek az egyik legexplicitebb formája az a science fiction tradíció, amely kifejezetten központi elemévé tette az atomszorongáshoz kötődő képzeteket a megkötés és eltolás¹³ segítségével. A Toho filmstúdió 1954-

¹² Uo.

¹³ Az eltolás Freud fogalomrendszerében az egyik alapvető transzformáció az álommunka során, amelynek segítségével egy kép helyett valami másik figuráció vagy képzet áll. „Mialatt az álomsűrítés példáit gyűjtöttük, feltűnhetett az álom tartalma és gondolata viszonylatában egy másik, nem kevésbé fontos vonás. Észrevehettük, hogy azok az elemek, amelyek a tartalomban lényeges vonásokként az előtérbe tolakszanak, az álomgondolaton belül korántsem kapnak ilyen fontos szerepet. Ennek a tételnek a fordítottja is áll. Ami az álomgondolatban nyilvánvalóan lényeges tartalom, akár meg sem jelenik az álomban. Az álomnak, mondhatni, másutt van a súlypontja, tartalma más elemek alkotta középpont körül rendeződik, mint az álomgondolatoké.”

ben ezt a szorongást a Godzilla ikonikus alakjával allegorizálja, amely a *kaiju eiga* filmek széles áradatát indítja el. A nyolcvanas évektől a cyberpunk problematika legprogresszívebb alkotói éppen azok a rendezők és mangakák lesznek, akik az infokommunikációs forradalom és robotika által átalakult disztópikus világokat olyan posztapokaliptikus jövőben tervezik meg, amelyek egy emberöltővel később is a második világháborúra reflektálnak. Masamune Shirou *Páncélba zárt szellemének* (Kôkaku Kidôtai. Mamoru Oshii, 1995) cselekménye a negyedik világháború után datálódik, míg egy másik nagy klasszikusban, Otomo Akirájában (Akira. Katsuhiro Ôtomo, 1988) a szingularitás által elpusztított Tokió romjaira épül fel egy poszt nacionalista, mamutvállalatok és katonai lobbis által irányított új világrend. A világégéshez kötött disztópia kifejezetten klisévé válik Japánban.

Természetesen a nyugati világnak is megvannak azok a traumatikus élményei (világjárványok, világháborúk, természeti kataklizmák), amelyek a faj elpusztulásától való primér és generikus félelmet konkrét fenyegetésekhez képesek kötni, és amelyek kapcsán szükség lehet a kellemetlen affektusok megkötésére. A sikeres megkötés az élményanyag speciális reorganizációját kívánja meg. A trauma reorganizációjának a közösségi tudat vagy a Todd Plats által kulturális képzeletnek (cultural imaginary)¹⁴ nevezett kollektív tapasztalás ad teret, amelynek a fenntartásában a filmek, számítógépes játékok vagy képregények egyaránt részt vesznek.

Az ezredforduló nyugati kultúrájában egyre világosabban mutatkoznak meg azok a jelek, amelyek alapján a világunk elpusztulásának prognózisa a reális valószínűségszámítás tartományába lép át. Tehát egyre

Freud, Sigmund: Álomfejtés. Ford. Hollós István. Budapest, Helikon, 2003. 218.

¹⁴ Todd Plats elméletét a magyar szakirodalomban Hódosy Annamária tárgyalja a biomozi kapcsán. Hódosy Annamária: *Biomozi. Ökokritika és populáris film*. Szeged, Tiszatáj, 2018. 46.

nagyobb jelentőségűvé válik a megkötés. A posztapokaliptikus filmek a hatvanas évek végétől már jelen vannak a gyártásban, azokat mégis azok a közelmúltbeli tendenciák és jelenségek aktualizálják közvetlenül, amiket a témában érintett filmek is valamilyen formában kijelentenek, ki nyilatkoztatnak. A népszerűség oka tehát egyfelől az aktualitás. Az *Infernót* indító monológ ezeket foglalja össze:

Százezer évbe telt, hogy a föld népessége elérje az egymilliárdot. És aztán már csak 100 év kellett, hogy elérjük a kétmilliárdot. Majd további ötven évbe telt, hogy ezt megduplázzuk. Most közel nyolc milliárdnál tartunk. Épp azokat a forrásainkat pusztítjuk el, melyek a létfenntartáshoz szükségesek. Minden egyes globális csapás, amely a földet sújtja, az emberi túlnépesedésre vezethető vissza. Miért nézzük mindezt tétlenül? Erdőt irtunk, szemetelünk, fogyasztunk, rombolunk. A Földön élő állatfajok fele kipusztult az elmúlt negyven évben. De mi tovább ostromoljuk a környezetünket. Egy katasztrófa kell hozzá, hogy okuljunk?

A jóléti, fogyasztói társadalmakban az élet a túlbiztosításon, a tervezésen és a váratlan kiküszöbölésén alapul, így különösen riasztó fantáziává válik minden, ami belevág ebbe a status quóba. A COVID-19 esetében jól látható volt, hogy a kiszámíthatatlanság által okozott mentális károk, bár nem kvantifikálhatók, legalább annyira súlyosak voltak, mint az egészségügyiek. A jóléti társadalmakat éppen biztonságérzetük teszi igazán kiszolgáltatottá. A pszichológia a traumák kialakulásának esetében fontos szerepet szán az úgynevezett trauma-hajlandóságnak is, amely a nyugati világ esetében éppen kivételezett helyzete miatt nevezhető magának. A váratlanság a trauma kulcsmomentuma.

Ferenczi (1933) traumafelfogása a váratlanság pontján kapcsolódik Freudhoz. A megrázkódtatás mindig váratlanul történik.

A hirtelenség a korábbi biztonságérzetben történő csalódás révén nagy szenvedést okoz. Ez az, amit nehéz feldolgozni, nem lehet „elintézni”. Az elintézés az ártalmak valóságos eltávolítását vagy a valóság kedvező irányban történő megváltoztatásáról szóló, „ellenméregként” ható elképzelések kialakítását, az illuzórikus reakciók végrehajtását jelenti.¹⁵

Ebben a helyzetben, ahogyan korábban is írtam, logikus reakció, hogy a kulturális képzelet megkötéssel igyekszik kezelni a fenyegetést. A kulturális képzelet úgy működik, mint a pszichés háztartásunk. A posztapokaliptikus víziók sokasága az ezredfordulón fontos összefüggésben van a trauma természetével, amely háritási és védelmi mechanizmusként alkalmazza az ismétlést. Ez az ismétlési kényszer.¹⁶ Ebben a kontextusban az ismétlési kényszert értelmezhetjük úgy is, mint a kényszert, hogy a traumatikus történéseket újból és újból el kell mondani, jelen esetben újra és újra vászonra kell vinni.¹⁷ A traumás neurózisban élők kényszeres álmai is ezen a logikán működnek. Sokat tanulmányozott poszttraumás katonák például azért álmodják újra és újra a harctéri eseményeket, hogy a pszichés háztartás felkészítse a váratlan ingerbetörésekre, ezzel olyan szignálszorongást¹⁸ állítva elő, amely a traumatikus esemény váratlansá-

¹⁵ Csuhai: i. m.

¹⁶ Az ismétlési kényszer áll Freud *A halálösztönök és életösztönök* című 1920-as munkájának középpontjában. Vö. Freud, Sigmund: *A halálösztönök és életösztönök*. Ford. Kovács Vilma. Miskolc, Hermit, 2011.

¹⁷ Az ismétlési kényszer sok esetben rituálékban, kényszeres mozdulatsorokban jut érvényre. A trauma tehát egyben egyfajta megtestesülésként (embodiment) manifesztálódhat. Vö. Farmasi: i. m. 151.

¹⁸ Laplanche és Pontalis analitikus szótárukban a szignálszorongást (melyet a magyar kiadás – a német „Angstsignal” és az angol „signal of anxiety” alapján – „szorongásjelzésnek” fordít) a következőképpen definiálják: „Freud a

ga miatt korábban nem jöhetett létre. A posztapokaliptikus film a kultúra szignálszorongásának is nevezhető ebben az értelemben.

Fontos megjegyezni műfajkritikai szempontból, hogy a posztapokaliptikus film olyan filmtípus, amely műfaji határokon átívelő jellegzetességei miatt – hiszen egyszerre épül fel a science fiction, a horror és a katasztrófafilm műfaji elemiből – hibrid fikciónak nevezhető, amit jóval inkább a speciális vizualitás, valamint meghatározott ideológiai és pszichológiai funkció tart egyben, semmint a tematikus állandók. Posztapokaliptikus filmek között említhetünk zombihorrort éppúgy, mint háborús science fictionöket vagy természeti katasztrófafilmeket. Bár ezen a helyen nincs lehetőség kitérni rá, mindenképpen fel kell hívni a figyelmet arra a kapcsolódó problémára, hogy a hagyományos műfaji definíciók mentén értelmezhetetlen posztapokaliptikus film, akárcsak a szuperhősfilm vagy a poszthorror, azoknak a fikcióknak a sorát gyarapítja, amelyek a kollektív fantázia intenzív alakítói a kortárs kultúrában, miközben közös jellemzőjük, hogy egyre nehezebb őket elhelyezni a fikciók korábban kodifikált taxonómiájában. Mindez sürgetővé teszi a korábbi zsánerdefiníciók újragondolását, amellet, hogy a műfajkritikának egyre nagyobb hangsúlyt kell helyeznie arra, hogy a műfaji formációk változását kifejezetten a látványból és a műfaji hangulatból vezesse le. Ennek fontos szerepe van a posztapokaliptikus filmek kapcsán is.

A posztapokaliptikus filmek korpuszát jóval erősebben határozzák meg az elpusztult világok víziója és az ezzel összekapcsolt hangulat, il-

szorongásra vonatkozó elméletének átalakításakor (1926) vezeti be ezt a kifejezést annak a jelzőkészüléknek a megnevezésére, amelyet veszélyhelyzetben az én kapcsol be azért, hogy elkerülje a felgyülemlett ingerek betódulását. A szorongásjelzés tompított formában egy traumás helyzetben egyszer már átélt szorongásreakciót reprodukál, ami lehetővé teszi az elhárítási műveletek beindítását.” Laplanche, J. – Pontalis, J. B.: *A pszichoanalízis szótára*. Ford. Albert Sándor. Budapest, Akadémiai Kiadó, 1994. 454.

letve értékrend, mint a strukturális vagy tematikus összetevők. Ez abból is jól látszódik, hogy a posztapokaliptikus filmek például rendkívüli változatosságot mutatnak abban a tekintetben, hogy minek köszönhető a központi motívumot jelentő végítélet. Néhány kiemelt és ismert példával könnyű áttekinteni a főbb témavariánsokat, melyek közül az első csoport a hadieseményeké. Az H. G. Wells nyomán készült első posztapokaliptikus film, a *Mit hoz a holnap?* (*Things to Come*. William Menzies) 1936-ban, az akkor már fasizálódó és militarizálódó Európában természetesen egy világháború eredményeként azt mutatja be, hogy miként süllyed vissza a világ középkori körülmények közé, aminek köszönhetően az emberiséget járvány tizedeli, és az autókat lovakkal vontatják a nagyvárosok földig rombolt maradványai között a túlélők. A második világháború után már az atomháború jelenti azt a végveszélyt, amely képes eltörölni egy civilizációt. A trend a mai napig erős marad, a *Terminátor*-széria ennek egy kortárs példája. A franchise esetén megfigyelhető fontos hangsúlyeltolódás, hogy az atomkatasztrófát már végső soron a robotika és a mesterséges intelligencia elszabadulása okozza, amely átvezet minket a science-fiction és a cyberpunk területére. Így a második nagy csoportot a technikai környezet fejlődéséhez köthető félelmek jellemzik.

Harmadik nagy típusként az idegen létformák támadását lehet megkülönböztetni, ahol a civilizáción kívülről érkező racionális vagy irracionális (természetfölötti) erők pusztíthatják el az emberiséget. Az idetartozó inváziós filmek, mint például a *Világok harca* (*War of the Worlds*. Steven Spielberg, 2005), a *Triffidek napja* (*The Day of the Triffids*. John Wyndham, 1962) azért működhetnek tökéletes globális termékként a piacon, mert szintén archetipusos szorongásokra építenek. A negyedik nagy csoportként azok a filmek említhetőek, amelyekben az armageddont a természet tombolása jelenti. Az utóbbi idők klímaszorongáshoz kapcsolódó mozijai is idetartozhatnak. Ez a típus részeseül leginkább a katasztrófafilm műfaji jegyeiből és esztétikájából. Különösen igaz ez akkor, ha a játékidőben a világ elpusztításának bemutatása is a cselekmény része. A természeti katasztrófafilm a fenséges élményére épít. A *2012* (2012. Roland Emme-

rich, 2009) vagy a *Deep Impact* (*Deep Impact*. Mimi Leder, 1998) példáján jól látható, hogy valójában mindegy, hogy cunamik, meteoritbecsapódás vagy földrengés okozza a pusztításpornót. A háborgó természet a kanti értelemben vett dinamikai fenségeshez tartozik, hiszen az emberi perspektívából felmérhetetlen, emberi érzékek számára felfoghatatlan erők nyilatkoznak meg rettentő nagyságukban. Ennyiben szinte a trauma esztétikai definícióját kapjuk meg, bár éppen az esztétikai viszonyulás az, ami ezt a sokkot végül az emelkedettség érzésébe, katarziszba fordítja át.

Észre kell azonban venni, hogy a fenséges tapasztalatán kívül álló armageddon-vízióktól sem idegen a kellemesség érzése, s valójában ez a hangoltság észrevétlenül uralja a posztapokaliptikus filmek világát. A posztapokaliptikus film megmutatja a romba dőlt felhőkarcolókat, a cunamik által elpusztított kikötőket, a sztrádákön üresen veszteglő kocsi végeláthatatlan sorát. A posztapokaliptikus filmek látványvilágában minden színekdochikusan arra emlékeztet, ami volt, ami elmúlt. Ez az, ami mind az eddigi négy típusban vizuálisan esszenciálisnak mondható. Ez a roncsolt emberi világ, amit esetenként elképesztő étvággyal fal fel és vesz vissza a természet.

A *Legenda vagyok* (I Am Legend. Francis Lawrence, 2007) „utolsó ember a földön” típusú főhőse itt, a metropolisz dzsungelében oroszlánok és nagy vadak között vadászik és gyűjtöget, mint a prehisztorikus korok előemberei, amely a növények burjánzásának köszönhetően lassan valódi dzsungelre hasonlít. Az Éli könyvének (*The Book of Eli*. The Hughes Brothers, 2010) vagy a *Mad Max: A harag útja* (*MadMax: Fury Road*. George Miller, 2015) sivatagának rozsdás, barnás színakkordjai ezzel szemben kiüresedett, végtelen tereket festenek meg. A pusztulás képei változatosan mutatják be a végromlást, a halált, ennek ellenére mégis vonzóak és katartikusnak. Annak kell lenniük, hiszen örömeivre épülő fogyasztói kultúránkban elképzelhetetlen, hogy valaminek a népszerűsége kizárólagosan negatív affektusokra épüljön.

Happy end

Miért nézzük tehát újra és újra örömmel végig világunk elpusztulását? A pontosabb magyarázat kedvéért térjünk vissza az ismétlési kényszer kérdéséhez. Ferenczi és Freud traumafelfogása között jelentős különbség van. Freud először az ismétlési kényszer maga is öngyógyító mechanizmusként értelmezte, azonban a *Túl az örömelven* már olyan eseményként határozza meg, amely a halállal való szembesülés eredményeként, a halálösztönnel való harc következményeként előálló szükségszerű eredmény.¹⁹ Saját értelmezésemhez is közelebb áll az első freudi koncepció, illetve Ferenczi elképzelése arról, hogy az ismétlési kényszerben, a trauma reorganizációjában fontos szerep jut a vágykielégítésnek és az örömmérzeteknek. „Az ismétlésnek a vágyteljesítés eszközével hasznos feladata van. Lehetőséget nyújt az új és jobb elintézéshez. Jobban elősegíti a trauma végleges elintézését, mint amennyire lehetséges volt a megrázó öseseménykor. Ezt a traumatikus esemény »optimisztikus meghamisítása« révén éri el. Államban e folyamatok felerősödhetnek a kritizáló értelem csökkenése és az örömelv uralmának erősödése következtében.”²⁰ Ferenczi tehát azt mondja, felül kell írni, meg kell hamisítani a traumát,

¹⁹ „Ilyen megfigyelések láttára, melyekhez az indulatáttételben tanúsított viselkedés és az emberi sors észlelése juttat minket, bátran elfogadhatjuk, hogy a lelki életben tényleg van ismétlési kényszer, mely az örömelven túlteszti magát. Most már hajlandók leszünk arra is, hogy úgy a balesetneurotikusok álmának, mint a gyermek játékaiknak indítóokát erre a kényszerre vezessük vissza. Igaz ugyan, hogy az ismétlési kényszer hatásait csak ritka esetben tapasztaljuk tisztán, minden más motívum segítségével nélkül. A játéknál már hangsúlyoztuk, hogy keletkezése milyen egyéb értelmezést enged még meg. Úgy látszik, hogy itt ismétlési kényszer és direkt örömteljes ösztönkielégülés szoros egyesülésbe bogozódnak.” Freud: A halálösztön és életösztönök. 37–38.

²⁰ Csuhai: i. m.

hogyan az öröme szolgálatába állhasson. Érdekes közelebbről megvizsgálni, hogy ez miképpen megy végbe műfajspecifikusan.

Noel Carroll *A horror paradoxonában*²¹ éppen arról beszél, hogy valószínűleg senki sem nézne undort vagy félelmet keltő történeteket, ha ez nem járna valamiképp örömezzel is. Ugyanez a paradoxon lelhető fel a posztapokaliptikus filmek kapcsán is. Carroll sorra vizsgálja a lehetséges megoldásokat. A horrorfikció esetén az tűnik hasznosnak Carroll számára, amit Susan Feagin a tragédiára adott metareakciók kapcsán megjegyyez, azaz a horror nézője, metaszinten saját reakcióira is reagál. Például elégedettséggel nyugtázza, hogy képes kibírni az undort és a megrázkódtatást, amit a műfaj tartogat számára. Azt hiszem, ilyen metaélvezetekkel érdemes a posztapokaliptikus filmek esetén is számolni.

Metaélvezetet nyújthat a néző számára az, hogy a főszereplővel vagy a túlélők egy csoportjával azonosulva képes a néző maga is „túlélni” a világvégét, ami természetesen mindenki más halálát okozza.

Az eseményeknek úgy válik a néző a szemtanújává, hogy a médium biztonságából figyelheti az armageddönt. Az apokalipszis esztétizálása, esztétikai élvezetté alakítása ezen a távolságon alapul. Az a jeges hóvihar, amelyben minden valószínűség szerint életünket vesztenénk, egy befűtött szoba melegéből, az ablakon túlról már a fenséges élményét kínálhatja számunkra. Ez is egy olyan momentum lehet, amit Ferenczi a trauma kapcsán „optimisztikus meghamisításnak” nevezett. A posztapokaliptikus fikció néhol elpusztult, rozsdamarta világai bármennyire is a halálról szólnak, mégis végletesen romanticizáltak. Olyan esztétikai ideológiával rendelkeznek, ahol az örömezzet a kultúra és a társadalom iránti elfojtott averzióból táplálkozik. A kevés túlélők által lakott civilizáció utáni világok kultúra- és kapitalizmusellenes romantikáját az szolgáltatja, hogy a mi hamis, értékzavaros világunk után egy olyan új, autentikus világ következik, ahol a cserkészvények számítanak a pénz és kapcsolatok el-

²¹ Carroll, Noel: *A horror paradoxona*. Ford. Buglyá Zsófia. *Metropolis*, 2006/1. 32–68.

lenében. Megszűnik a munka és a bürokrácia világa. A világvégével eltűnnek azok a társadalmi szerződések is, amelyek gúzsba kötnek minket. A víz- és élelemháborúk fényében nevetségesnek tűnik a kortárs társadalom túlfogyasztása és mindennapi rutinja, ezért az apokaliptikus fikció szükségszerűen a reveláció erejével hat. Ezek alapján a posztapokaliptikus film kifejezetten a mizantrópia műfaja, amelyben legtöbbször nem jut hely a lehanyaglott emberi világok iránti nosztalgiának.

Érdekes, hogy ezek a filmek sokszor azt szimulálják, ahogyan a túlélők újra próbálják szervezni a társadalmat. Viszont ilyen tekintetben is legtöbbször lemondással találkozunk. A *The Walking Dead*-sorozat (*The Walking Dead*. Frank Darabont, 2010-) túlélőinek sikertelen próbálkozásai évről évről arról győznek meg bennünket, hogy a civilizáció mindig elpusztítja magát.

A posztapokaliptikus filmek nagyon szkeptikusak a kooperáció és reorganizáció tekintetében. A létrejött új együttélési formák legtöbbször igazságtalanabbak, mint amelynek az eltörlése után létrejöttek. A *Mad Max*-filmek vagy a *Vízvilág* (*Waterworld*. Kevin Costner, 1995) látványos példáit nyújtják ezeknek a műfaji mintáknak. Ezekben a filmekben a főhős azért éli túl, mert nem telepedik le, mert folyamatosan résen van, mintha magát a traumával kapcsolatos szignálszorongást allegorizálná. A nézőt tehát bizonyos értelemben jóleső érzéssel tölti el az a gondolat, hogy az a világ, amiben él, elpusztul. Így válik az eredendő traumából végül veretes hollywoodi eszképzizmus.

Ezeket a politikailag inkorrekt vágyakat a posztapokaliptikus fikció elrejti a belső cenzor elől, hogy büntudat nélkül okozhassanak örömeztet. Ez az inkorrekttség a korábban harmadik csoportba sorolt filmekre tekinthető különösen igaznak, ahol a világunkat támadás éri idegen erők, jelenségek vagy lények által. Ez a fenyegetés, ahogy korábban írtam, cenzúrázott. Az elfojtást megkönnyíti, ha a lények önmagukban nemcsak külső agresszorként jelennek meg, de visszataszítóak, ijesztőek, abjektáltak, amely által az én ki tudja vetni őket. Ernest Jones a rémálom logikája kapcsán fedezi fel ugyanezt a logikát, amit Carroll a horror bizonyos

eseteiben is elfogad: „Annak, hogy a rémálomban megjelenő dolog félelmetes vagy undorító, az az egyszerű oka, hogy az alapjául szolgáló vágy reprezentációja nem valósulhat meg leplezetlenül, ezért az álom kompromisszum a vágy, valamint a gátlásból fakadó mély félelemérzet között.”²²

A posztapokaliptikus filmek sokat exponált karakterei, a zombik vagy egyéb szörnyek, mind hasonló logika alapján működnek. A zombitámadás kifejezetten megengedi a politikailag inkorrekt vágyak ámokfutását, hiszen minden zombitörténet visszatérő eleme, hogy a főszereplő közeli ismerősei, szomszédai, sőt szülei, rokonai alakulnak át vérengző szörnyetegekké, akiket likvidálnia kell annak érdekében, hogy túlélje a támadást. A zombifilm megment minket attól, hogy lelkiismeret-furdalást érezzünk amiatt, hogy a főszereplő válogatott módon öli meg az idegesítő nyugdíjast a buszról vagy éppen közeli rokonát. A *Zombieland* (Ruben Fleischer, 2019) című film tulajdonképpen már alig rejt el ezt az aspektusát az alműfajnak a műfajtudatos horrorrajongók elől. A film főcíme egy montázsban röviden összefoglalja a zombitámadást, amit csak néhányan élnek túl a földön. A főcím lényege az, hogy maró iróniával mutassa be, hogy egy olyan emberiség változik át zombivá, amit ebben az esetben cseppet sem kell sajnálni. Ennek fényében a filmben azon szórakozunk, ahogy főszereplőink az amerikai konzumtársadalom zombivá változott sztereotipikus figuráit ölik halomra pusztán az élvezet kedvéért.

A posztapokaliptikus filmnek legnagyobb feladata, hogy kiküszöbölje a halál gondolatát, miközben csak erről szól. A halálról, amely a világ halálával elkerülhetetlenül az egyén halála is egyben. Csuhai a halállal való szembesülést a trauma primér élményeként definiálja: „minden trauma legfontosabb összetevője a halállal való szembesülés, aminek realitását a fejlődésünk folyamán megtanultuk tagadni.”²³ Ez az élmény lefejtethetetlen a jövő temporalitásáról.

²² Jonest idézi Carroll. Carroll: i. m. 42.

²³ Csuhai: i. m.

A jövőre irányulás az emberi tudat egyedi vonása. Csak az emberre jellemző, hogy önmagát és élményeit idői tengelyen (4. dimenzióban) rendezi el. Ez egyben a védőernyőként szolgáló, önmagáról alkotott reprezentációnak, a szelfnek is alapvető tengelye. A jövő tudása viszont magában hordja az ember legalapvetőbb konfliktusát, az elkerülhetetlen halál tudását is. E szorongató tudáson kívül azonban egyébünk sincs, igazi reprezentáció nem alakítható ki róla, csak misztikus és annál szorongatóbb sejtések, amiket mindenáron el kell fojtani. A halál, a végső legyőzetés permanens tudásával az élet nem élhető. Ezért korán megtanuljuk tagadni a halál realitását, és illúziókat gyártunk saját hatékonyságunkról, sebezhetetlenségünkéről. A traumatikus esemény szembesít a halál tényével, végső tehetetlenségünk élményével és sebezhetetlenségünk, szelfünk illúzió voltával.²⁴

A posztapokaliptikus film kivételes perspektívát nyújt a világvége bemutatásával, mondhatni, a végső halálról és a halál utáni életről. Arról beszél, ami nem is lenne reprezentálható. A posztapokaliptikus víziók trükkje, hogy túl lehet élni bennük a világvégét és a halált. Ezt jelenti a műfajban „az utolsó ember a földön” életézés. A fikció végső soron a halál utáni élet vigaszát nyújtja. A posztapokaliptikus film a vallási eszkatológiák haláhtagadását ismétli meg egy profán, szorongó világban.

²⁴ Csuhai: i. m.

FELHASZNÁLT IRODALOM

- CARROLL, Noel: A horror paradoxona. Ford. Buglya Zsófia. *Metropolis*, 2006/1. 32–68.
- CARUTH, Cathy: *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative and History*. Baltimore–London, Johns Hopkins University Press, 1996.
- CARUTH, Cathy (szerk.): *Trauma: Explorations in Memory*. Baltimore–London, Johns Hopkins University Press, 1995.
- CSUHAI Cs. Klára: Trauma és ismétlés. A poszttraumás stresszbetegség pszichoanalitikus szemmel. *Pszichoterápia*, 2003/02. URL: <http://www.mentalport.hu/a-folyoirat/korabbi-szamok/xii-evfolyam/2003-februar/csuhaics-klara-trauma-es-ismetles-a-poszttraumas-stresszbetegseg-pszichoanalitikus-szemmel/>
- FARMASI Lilla: Kinetózis Don deLillo regényében. Olvasás és testi tapasztalás. *Filológiai közlöny*, 2016/3. 140–153.
- FELMAN, Shoshana–Laub, Dori: *Testimony: Crises of Witnessing in Literature, Psychoanalysis and History*. New York–London, Routledge, 1992.
- FREUD, Sigmund: A halálösztönök és életösztönök. Ford. Kovács Vilma. Miskolc, Hermit, 2011.
- FREUD, Sigmund: Álomfejtés. Ford. Hollós István. Budapest, Helikon, 2003.
- HÓDOSY Annamária: *Biomoz. Ökokritika és populáris film*. Szeged, Tiszatáj, 2018.
- LAPLANCHE, J. – Pontalis, J. B.: *A pszichoanalízis szótára*. Ford. Albert Sándor. Budapest, Akadémiai Kiadó, 1994.
- NORA, Pierre: Emlékezet és történelem között. A helyek problematikája. Ford. K. Horváth Zsolt. *Aetas*, 1999/3. URL: <http://epa.niif.hu/00800/00861/00012/99-3-10.html>
- RADSTONE, Susannah: Traumaelmélet: kontextus, politika, etika. Ford. Andorka György. *Metropolis*, 2018/02. 8–21.
- SÁGHY Miklós: Közelítések Nemes Jeles László *Saul fia* című filmjéhez. *Tiszatáj*, 2019/9. 77–94.
- SÁGHY Miklós: Avagy arról: miképpen csúszik ki a túlélők mindinkább gyengülő kezéből Auschwitz emléke. *Tiszatáj*, 2012/10. Diákmelléklet, 1–20.

A TÖRTÉNELMI FILM RETORIKÁJA¹

Pascal Bonitzer *A képmezőn kívüli tér*² című írásában a filmkép fotokopikus természetén alapuló valóságbenyomásról értekezve azt állítja, hogy a történelmi film és a pornófilm, az a két műfaj, melyet a mindent megmutatás szándéka hív életre, a néző úgy érezheti, olyan látványban részesül, mely a kamera láttató segítségével nélkül elérhetetlen volna számára. Nincs lehetőség arra, hogy láthassuk Napóleont csatába vonulni, vagy megfigyeljük öt centiméterről nemi szervünket működés közben. A kamera az emberi tekintet számára nem létező, mégis fotokopikusan materializálódott perspektíva felkínálása által juttatja hozzá a nézőt egyfajta pszeudo-jelenlét megtapasztalásához. Ennek ellenére mégis ezt a két mozgóképes műfajt kísérti igazán az, ami hiányzik belőle, és aminek a hiányát kényszeresen megpróbálja feltölteni.

A pornó és a történelmi film paradigmatiszta volta a valóság és a fikció filmes szituáltságát illetően jól látszik az egyes filmeket övező hétköznapi és szakmai diszkurzus sűrűségén és heveségén. Szinte minden, szé-

¹ A tanulmány az *Apertúra* folyóiratban jelent meg. In *Apertúra*, 2008/ősz, URL: <https://uj.apertura.hu/2008/osz/toth-3/> (2020.10.15.)

² Bonitzer, Pascal: *A képmezőn kívüli tér*. Ford. Huszár Linda. In *Apertúra*, 2008/tavaszi. URL: <https://uj.apertura.hu/2008/tavaszi/bonitzer-a-kepmezon-kivuli-ter/> (2008.11.02.)

lesebb nyilvánosságot kapott történelmi film kapcsán kibontakozik az a vita, mely a filmforma által megvalósított tartalmakat a már eleve diszkurzívan meghatározott igazság és faktualitás korrelátumaként vizsgálja, a tények nem létező primátusa pedig alapvetően észrevétlenül marad az ilyen típusú vitákban.

Így a történelmi és a pornófilm esetében talán nem túlzás metaműfajokról beszélni, és az így megjelenő filmes anyag valóságára és igazságára vonatkozó kérdéseket a filmes médium teljes egészére értelmezni, hiszen a filmforma egyik uralkodó megközelítési módja és a vele társított befogadói mechanizmus a filmkép fotokopikus természetén alapuló esztétikai realizmus. Jelen írásban azzal a Bonitzer által emlegetett hiánnyal foglalkozom, melynek látszólagos eltüntetését ez a realizmus vállalja magára, hogy a történelmi filmben a korhűség verifikációs eszközévé válhasson.

A pornó és a történelmi film közös említése helyénvaló, a jelhasználat eltérő úzusa és a belső műfaji különbségek miatt azonban a történelmi film esetében új értelmet kapnak a referenciális olvasásra vonatkozó kérdések. Pontosabban a kérdés nem az, hogy mikor beszélhetünk igazi, valósághű történelmi filmről vagy éppen fiktívőről, hanem hogy van-e értelme egy ilyen distanciálásnak, illetve milyen műfajspecifikus jelhasználati módok teszik eredetivé, eredetszerűvé, és legitimizálják a műfajt a néző számára.

A történelmi film mint műfaji kategória önmagában is problematikus, több zsánerre bontható (életrajzi film, háborús film, történelmi kalandfilm stb.), ezen felül egyaránt fellelhető a szerzői és a tömegfilmben. Ehelyütt azonban nem szándékom a műfaj különböző kereszteződéseivel és mutációival foglalkozni. Történelmi filmként azokat az alkotásokat említem, melyek intencionáltnan (és itt a film marketingjének és a forgalmazói megfontolásoknak igen fontos szerep jut) a történelmi valóság bemutatására vállalkoznak. Két film, Mel Gibson *Apocalyptója* (2006) és Oliver Hirschbiegel *Bukás* című filmje (2004) jelenti ehhez a vizsgálathoz az elsődleges példákat. Ezek a filmek azért kezelhetők kiemelten, mert

világosan mutatják azt az ezredforduló után jól érzékelhető filmkészítői hozzáállást, mely a kosztümös, történelmi filmek rendezését a modellezés és a szimuláció eszközeivel valósítja meg. Bruno Ganz nem egyszerűen felveszi magára a Hitler karakter ikonikus kellékeit, hanem szimulakrummá válik. Hosszú hetek munkájával, eredeti felvételekről tanulja be Hitler Parkinson-kóros remegését és mimikáját, ahogyan Mel Gibson indiánjai és zsidói is el akarják feledtetni beöltözöttségüket. A jelszerűség eltüntetésének szándéka az egyik legszembetűnőbb változás a történelmi filmek retorikájában az utóbbi évtizedben.

A történelmi film két egymással szorosan összefüggő szinten hozza létre azt a konzisztenciát, melyet más, külső diszkurzusokkal való összehasonlítás eredményeként történelmiként ismerünk fel. Kibédi Varga Áron vizuális argumentációt és narrációt leíró modelljéből³ kiindulva, az első szint a történeté, azaz, hogy a fabula mennyiben működik együtt, vagy részesedik az elfogadott szociális és morális toposzainkból.

Bizonyára nem ismerhető el történelmiként egy olyan *Egri csillagok*, amelyben a törökök elfoglalják a várat, vagy egy olyan második világ-háborús film, amelyben Hitlert szeretetre méltó személyiségnek mutatják be. A történelmi film tétje mindig a közmegegyezés negligálása vagy megerősítése. Ez lenne a történeti narratíva grammatikája, mely cselekvőket (történelmi aktorokat), fogalmakat, racionális megoldássémá-

³ Kibédi Varga Áron: Vizuális argumentáció és vizuális narrativitás. In *Athenaeum*, 1993/I./4. 166–179. Kibédi tanulmányában a narrativitás és az argumentáció grammatikájáról beszél, mint „próza” és „poézis” ellentétéről. A történelmi film működésmódjának bemutatásához szükséges volt a szintaktika állandósult viszonyrendszerének kiegészítése a történelmi film kapcsán a retorikai potenciál bemutatásával. Így ebben az esetben az a narrativitás és az argumentáció közötti opposíció helyét átveszi a narrativitás grammatikája és retorikája közötti feszültség, hiszen ez a különbség mutat rá lényegében a történelmi film performatív lehetőségeire.

kat foglal magában. Azonban az argumentáció a történeti narratívában nem pusztán szintaktikai természetű. A grammatikai jelentést jelentősen továbbépítheti és felülírhatja a történet retorikai módusza. Ilyen megoldás például a szereplők szituálása, a nézőpontok elrendezése. Clint Eastwood a *Dicsőség zászlaja* (2006) és a *Levelek Ivo Dzsimáról* (2006) című ikervállalkozásában az iwo dzsimai partraszállás eseményeit mutatja be a japán és az amerikai katonák szemszögéből.

A két film nem pusztán aktorokat és nézőpontokat cserél, hogy ugyanazt a történetet egy másik oldalról is filmre vigye, hanem túllépve a történelmi filmek kódolt nacionalizmusán, relativizálja a nemzeti hős és az ellenség fogalmát. Felmerül a kérdés, hogy a politikai korrektség és a humanizmus nevében elvehető-e az ellenségtől az önreprezentáció lehetősége, és elkerülhető-e az eddigieknél észrevétlenebb gyarmatosítás veszélye. Eastwood kísérlete mégis képes rámutatni arra, hogy a grammatikai struktúra azonossága mellett, ugyanazon történeti esemény retorikájának megváltoztatása miképpen módosítja magának az eseménynek az érzékelését.

Az argumentáció retorikáján belül tárgyalhatóak a történelmi film mise-en-scène-jéhez tartozó megoldások is. Ez az eszköztár jelenti a történelmi film egyik legfontosabb verifikációs bázisát, illetve azt a területet, ahol a Bonitzer által emlegetett hiányzó a leghatásosabban feltölthető. A mise-en-scène jelentőségét onnan nyeri, hogy a legalapvetőbb retorikai transzformáció a történelmi film befogadásában az *azonosítás* művelete a filmben található attribútumok alapján, a néző csak így képes a történeti idő és tér felismerésére és behatárolására. Ide tartozik a tárgyi környezet, a szimbólumok rendszere, jelmez, illetve Mel Gibson filmjeiben a nyelv is egy ilyen entitásnak tekinthető. Az ezzel kapcsolatos kritériumok természetesen változóak. Hans Holbein *Követek* című festménye anélkül is informatív, hogy tudomásunk lenne arról, hogy a két központi ala-

kot attribúciós rendszerként⁴ körülvevő csillagászati és egyéb lokációs eszközökön a festő pontosan megjelölte a festmény készülésének idejét és azt a helyet, ahol a követek portrét álltak. A korhűség kritériuma látszólag az attribúciós rendszer „mélységének” a függvénye, de hogy mit érzékelünk mélynek leginkább konvenció kérdése.

Roland Barthes a *Rómaiak a moziban*⁵ című rövid esszéjében arról beszél, mennyire bosszantó, hogy Mankiewicz *Julius Caesar* című filmjében minden szereplőnek egy hajtincs lóg a homlokába, mintha a római történelem nem ismerné a kopaszokat. A történeti hitelesség szuperjelölője ez a homlokra fésült, olajozott hajtincs, amellyel a fodrász megteremti a római alacsony homlokot, a jog, az erény és a hódítás együttesének a szimbólumát. Barthes fontos megállapítása, hogy ez a típusú jel a történelmi filmekben mindig kétértelmű: „a felszínen marad, de azért kitartóan mélységesnek álcázza magát: megérteni akar (ami dicséretes), de ezzel együtt természetesnek tünteti föl magát (ami csalás), egyszerre akarván tudatos és ösztönös, mesterkelt és keresetlen, művi és természetes lenni. Mindez a jel erkölcsiségéhez vezet el bennünket”.⁶

Barthes szerint a jelnek csak két szélsőséges formában volna szabad megjelennie a történelmi filmben: „vagy legyen őszintén intellektuális, amikor a távolság szinte mértanná redukálja, mint a kínai színházban, ahol egy zászló egész hadsereget jelent; vagy mélyen gyökerező, amelyet újra és újra ki kell találni, amely – egy belső arculatot kifejezván – egy mozzanatot, nem pedig egy fogalmat jelez (ilyen például Sztanyiszlavszkij

⁴ Egy entitás attribúciós rendszere a filmben mindazon tárgyak és jellemzők összessége, aminek segítségével az beazonosíthatóvá és felismerhetővé válik. Az attribútum felmutatása a hozzárendelés logikáját követi, noha minden esetben úgy tűnik, hogy ez a tárgy immanens tulajdonsága vagy kiegészítője.

⁵ Barthes, Roland: *Rómaiak a moziban*. Ford. Ádám Péter. In uő: *Mitológiák*. Vál. Ádám Péter. Budapest, Európa Könyvkiadó, 1983. 33–39.

⁶ I. m. 36.

művészete)”.⁷ Barthes kissé indulatos baloldali kultúrkritikája a hétköznapi beszédmódban összekevert Természet és a Történelem szétválasztására törekszik, úgy, hogy a történelmi film felelős megvalósítási lehetőségeit az avantgárd formanyelv irányába terjeszti ki. Az első esetben a fogalmiság, a második esetben a poézis határértékre tolásával. A fogalmiság ilyen jellegű bevezetése a képnyelvbe nem áll előzmények nélkül a filmtörténetben. A jelek minimumával dolgozó történelmi filmnek ez a fajta receptje, mely a képi retorika és a fogalmi gondolkozás közelítésén alapul, tagadhatatlanul a film intellektualizálásának eizensteini vonalához áll a legközelebb, mely a *Tőke* filmtervében csúcsosodik ki. Azt is mondhatnánk Dreyer expresszionista *Jean D’Arcja* sokkal inkább beteljesíti a Barthes által szabott feltételeket, mint DeMille 1917-es *Joan*-ja vagy Luc Besson 1999-es vállalkozása.

Annak ellenére, hogy a fentiekben a hetvenes évek ideológiakritikai célkitűzéséről van szó, a jelhasználat konvencionalitása a történelmi film szempontjából nagyon is élő probléma. Barthes-tal szólva azt is mondhatnánk, hogy a történelmi filmből épp a Történelem hiányzik, vagyis a történelem bemutatására szolgáló jelek történetiségének a tudata. Amit helyette kapunk, az a természetesség látszatába csomagolt önkényes, néhol referenciák nélkül álló jelhasználat. Barthes kritikája a történelmi giccsről éppen azért fontos, mert a kilencvenes évektől átalakul a történelmi film mise-en-scène-je. Úgy tűnik, ezek a nagyköltségvetésű tablók szembehelyezkedve a korábbi stúdiófilmek fehér tógás, művi világával, fel akarják számolni a jel említett kétértelműségét. Természetesen nem a jel intellektualizálásával, ahogy azt Barthes szeretne volna, bár szakértők és tudósok, mess brigádok⁸ bevonásával készülő kosztümök és enteriőrök és

⁷ Uo.

⁸ A film forgatása alatt a mess brigádba tartozó alkalmazottak felelősek a forgatási helyszínek sterilségének, díszletszerűségének az eltüntetéséért, újratereplik az élet rendetlenségét és piszkosságát a vásznon.

utcaképekről van szó, ennyiben tehát mégsem helytelen a mise-en-scène erőteljes intellektualizálásáról beszélnünk. Tulajdonképpen arról van szó, hogy koszosítanak azon a tiszta képen, amit Barthes a *sword and sandal* filmekben kifogásolt. Hiányzó fogak, koszos körmök és utcák teszik „hitelessé” az adott történelmi film világát, és itt újfent említhetném, Luc Besson *Jean D’Arcját* vagy Gibsontól a *Passiót* és az *Apocalyptót*. Nem nehéz észrevenni, hogy mennyire leegyszerűsített, a fejlődést és a köztisztaságot egy premisszában összekapcsoló teleologikus történelemképet építenek fel ezek a filmek. Jelrendszerük így alig lesz gazdagabb vagy eredetesebb az 50'-es és 60'-as évek stúdiófilmjeiben használatnál.

Viszonylag új jelenség, hogy a film harmadik dimenziójában is megtörténik egyfajta átstilizálás. Mel Gibson az *Apocalyptóban* a maja nyelv, míg a *Passióban* másik két holt nyelv, a latin és az arámi szimulációjával bővíti ki a történelmi filmek fegyvertárát. A nyelv azonban csak újabb, referenciák nélkül álló jel. A design része. A nyelv nem nyelvként működik, sokkal inkább a kép része marad: „Az *Apocalyptóban* a yukatén nyelv használata nem több »speciális effektusnál«. Kellékként működik, mert semmilyen strukturális szerkezetet nem ad a fabula eseményeinek, semmilyen leképeződését nem nyújtja például a film első felében megismert faluközösség szerveződésének, vagy a piramison bemutatott áldozati szertartás végrehajtói közötti hatalmi viszonyoknak. Nem módosítja a filmforma cselekményének hangsúlyait, illetve nem idomítja a bemutatott történéseket a nyelvhasználathoz. A szereplők nyelvhasználatából sem ismerhetjük meg jobban a maja kultúra térképét vagy annak részletét, az (elképzelt) maja kulturális önreflexiót, azt, hogyan strukturálja az életmódot, a hiedelemvilágot, a tárgyasultságot.”⁹

⁹ Juhász Péter: Idegenfilm. Az ábrázolás néhány antropológiai kérdése Mel Gibson *Apocalypto* című filmjében. *Apertúra*, 2007. ősz (<http://apertura.hu/2007/osz/juhasz>)

A hitelesség jeleinek a szaporítása azonban ebben az esetben is csak arra szolgál, hogy újfent összekeverje a jelölőt a jelölttel, a régi korok pizskosságát egyfajta fekete giccsként tálalja föl. Ez a korkép azonban mindig olyan lehetséges világként tárul fel, melynek látványosságai és modalitásai idegenségük ellenére is kontinuusak a néző életvilágával. Ahogyan Marlon Brando rómaivá maszkírozása Mark Antony *Julius Caesar*jában nem rejt el teljesen az ötvenes évek férfiideálját, ugyanígy az *Apocalpto* piercingelt, tetovált bennszülöttjei is az ezredforduló underground viseleti kultúrájának rejtett presztízstől lesznek ismerős idegenek. A történelmiség jelei tehát nem vesznek el kétértelműségüket, csupán a módozataik változnak. Az ideológia, mint minden esetben, jól működik, vagyis lezárja az extenzív jelentéstulajdonítást és a jelentéstartomány egy összefüggő struktúráját, és végsőnek nyilvánítja azt. A maja vérszomjas, náci természetű nép, egy vírus, mely egy lehetséges értelmezés szerint megérdemli, hogy egy másik, adott esetben keresztény hatalom által elpusztuljon. A történelmi valóság érzékelése ennyiben nem különbözik a társadalmi valóság érzékelésétől, amelynek léte megköveteli, hogy az egyének „ne tudják, hogy mit csinálnak”.

Ahogyan a tulajdonképpeni ideológia nem a létről való „hamis tudattal” egyezik meg, hanem magával a léttel, amely e hamis tudatot fenntartja, a történelmi film ideológiája, hasonlóképpen, magából a műfajból következik. Nem egyszerűen arról van szó, hogy lehetnek ideologikus megvalósulásai, hanem maga a par excellence ideologikus műfaj. És ezzel el is érkezünk a tünet fogalmához. A tünet žižeki definíciója szerint olyan képződmény, amelynek konzisztenciája megköveteli, hogy a szubjektum ne vegyen róla tudomást. A szubjektum csak akkor „élvezi a tünetét”, állítja Žižek, ha annak belső logikája elszökik előle.¹⁰ A film realizmusa ennyiben nyugodtan nevezhető tüneti jelenségnek. Másképpen fogalmazva

¹⁰ Žižek, Slavoj: A szubjektum objektivitása. Ford. Szabari Antónia. Pompeji, 1994/1-2. 198-226.

a történelmi film nézője addig élvezi a valóságbenyomást, míg az attribúciós rendszer prezentációs elvei, a fabula mint egy lehetséges verzió rejtve marad előle. Mindezzel természetesen nem azt állítom, hogy a néző korlátolt, csupán azt, hogy így működik a történelmi film még azokban a kiemelt esetekben is, amikor a szakmai közönség (például történészek stb.) egy alkotást legitimnek fogadnak el az éppen fennálló kutatások függvényében, és/vagy azért, mert a film megfelel az aktuálisan elfogadott, vizuális argumentációs típusoknak.

Nyilvánvalóan a történelmi film tüneti jellege nem tekinthető problematikusnak sok esetben. A romantikus vagy kaland típusú történelmi filmek esetében ezt egy szerződéses jelleg semlegesíti is. A néző ilyenkor tudatában van annak, hogy a történelmi szín csupán tetszőlegesen felcserélhető háttér, hiszen a hangsúly az archetipikus történetek ismételt elmesélésén van. A jel kétértelműsége akkor válik eredendően problémává, amikor összeütközésbe kerül a Barthes által emlegetett jel erkölcsiségével. Ez olyan, morálisan súlyozott témák esetében fog felszínre kerülni, mint a náci mozgalom vagy a maja birodalom történetének a megfilmesítése. Abban az esetben, amikor a film tétje az, hogy hogyan ítéljük meg a náci vezetőket vagy a maják 16. és 20. századi genocídiumát, a film beszédaktussá alakul, performatívumként eltér a kontraktívan elfogadott morális és társadalmi toposzainktól.

A film a 19. századi regényhez hasonlóan, státuszából kifolyólag a populáris és kulturális mítoszok legfőbb médiuma. Míg a nagyepikának sikerült megszabadulni a tanítani (docere) és gyönyörködtetni (delectare) klasszikus, normatív eszményétől, a kulturális emlékezet fenntartásában jelentős szerepet betöltő történelmi filmmel szemben újra és újra felmerül ez az igény. A valóság és a fikció distanciálására vonatkozó kérdés érvényét veszti, ha felismerjük, hogy a tények önmagukban is diszkurzívan meghatározottak, és a mozi csak egy azon intézmények közül, melyek létrehozzák azt a referenciát, amelyről aztán megnyilatkoznak. A tényeknek nem létezik ismeretelméleti megelőzöttségük. Ennek ellenére a faktualitás kérdése továbbra is az egyik legfőbb szempont a történelmi film

esetében. Habár a kulturális emlékezetet építő egyes intézmények nyílt totalizációs ereje jelentősen eltérhet (például az egyetemi rendszer ismeretterjesztő presztízse nagyobb a moziénál), a film tömegműmediumként mégis hihetetlen mértékben képes a rejtett előfeltevéseket gerjeszteni, stigmatizálni stb. A „valóság vagy fikció?” visszatérő kérdése a hatalom kezében mindig az ellenőrzés eszköze és a cenzúrázás lehetősége, melyet a mozi tudatformáló erejével szemben érvényesít. Ezt láttuk a már említett pornófilm esetében is. A pornót azért lehet diszkvalifikálni, mert nem elég fiktív. Ennél a műfajnál az indexikusan reprezentált tartalmat ikonikusnak kiáltják ki egy naiv realista esztétika keretein belül. A történelmi témájú film esetében viszont a fikció az, ami gyanút kelt, és kiválthatja a társadalom bizonyos csoportjainak a felháborodását.

FELHASZNÁLT IRODALOM

- BARTHES, Roland: Rómaiak a moziban. Ford. Ádám Péter. In uő: *Mitológiák*. Vál. Ádám Péter. Budapest, Európa Könyvkiadó, 1983.
- BONITZER, Pascal: A képmezőn kívüli tér. Ford. Huszár Linda. In *Apertúra*, 2008/ tavasz. URL: <https://uj.apertura.hu/2008/tavasz/bonitzer-a-kepmezon-kivuli-ter/>
- JUHÁSZ Péter: Idegenfilm. Az ábrázolás néhány antropológiai kérdése Mel Gibson *Apocalypto* című filmjében. *Apertúra*, 2007. ősz
- KIBÉDI Varga Áron: Vizuális argumentáció és vizuális narrativitás. In *Athenaeum*, 1993/I./4.
- ŽIŽEK, Slavoj: A szubjektum objektivitása. Ford. Szabari Antónia. *Pompeji*, 1994/1–2.

NÉVMUTATÓ

A

Alföldi Nóra 97

Altman, Rick 79

Á

Ádám Péter 125

B

Bahtyin, Mihail 89

Balogh Gyöngyi 42

Balzac, Honoré de 40

Barthes, Roland 125–129

Blomkamp, Neill 21, 28

Bonitzer, Pascal 121–124

Bordwell, David 97

C

Caroll, Noel 116

Cs

Csuhai Cs. Klára 105

D

Derrida, Jacques 12, 15, 16, 18, 26

Disney, Walt 83, 85, 89

Dragon Zoltán 75, 77

E

Elsaesser, Thomas 97

F

Foucault, Michel 19, 22

Freud, Sigmund 69, 105–111, 115

Fukuyama, Francis 26

G

Glózer Rita 91

Gy

Gyóri Zsolt 32, 34, 50

H

Hadas Miklós 33

Havas Júlia Éva 32, 35–37, 46
Heidegger, Martin 18–19, 107
Hitchcock, Alfred 53
Hódosy Annamária 45, 55–56, 109

J

Jenkins, Henry 88–91, 93, 95
Juhász Péter 127

K

Kalmár György 31
Kibédi Varga Áron 123
Király Jenő 42, 50–51, 59–60
Kubrick, Stanley 20–21

L

Lacan, Jaques 69
Lévi-Strauss, Claude 68
Lumière-fivérek 19

M

Manovich, Lev 75
Méliès, Georges 15, 17
Mulvey, Laura 61

N

Nietzsche, Friedrich 17
Nora, Pierre 103

P

Pápai Zsolt 82
Piketty, Thomas 40–42

S

Sághy Miklós 75, 104
Schatz, Thomas 34
Sobchack, Vivian 12, 19, 77–78
Spielberg, Steven 13, 21, 80–81, 113

T

Tolkien, J. R. 89

V

Varró Attila 13

W

Williams, Linda 62

Z

Zimbardo, Philip 64–65, 71
Žižek, Slavoj 128

TÁRGYMUTATÓ

A

Amerika kapitány 80, 96
apokalipszis 116

B

BDSM 67
belefeledkezés 56, 92, 94
bioetika 25
biopolitika 19, 22–23, 28

C

cyberpunk 8, 23, 25, 27–28

D

diszmorfofóbia 54

E

eltolás 108
episztémé 14–15
eszképizmus 9, 24, 65–66, 71,
92, 117

F

fan service 58
fantasy 12–4, 77–78, 80
Fekete Párduc 76
feminizmus 45, 55, 76
férfikutatások 31–34
férfiszerepek 31–34, 64
filmszociológia 34, 50, 64
folyamatosság (continuity) 93–94, 103
franchise 14, 74, 77, 80, 84, 87–88, 91,
93, 98, 113

G

Godzilla 109
granny 54

H

Harry Potter 76, 80, 87, 98
horror 12–13, 78, 80–81, 97, 112, 116–117
horrorfilm 12, 21, 61
Hulk 76

I

incesztus 53, 66–70
infokommunikációs forradalom 8, 14,
64, 109
ismétlési kényszer 111, 115

K

katakrézis 49
kincskeresés 90–91
kiterjesztés 86, 92–93
klónozás 14, 17, 25, 26

M

Marvel 75–80, 84–85, 89, 91–92, 95
Marvel Cinematic Universe 8, 73,
89, 95
Marvel kapitány 79
mature 54
McGuffin 53
megkötés 107–111
merchandising 80, 86, 92
metafizika 12
midcult 43
milf 8, 44, 49–72
mítosz 34–35, 73, 77, 129
musical 32, 46

N

Netflix 83–84

O

Oidipusz-komplexus 66, 68, 70

Ö

örömelv 107–108, 114–115

P

patriarchális 33, 36, 43, 46, 61
platform 8, 14, 75, 88, 91, 93, 98
Pókember 78, 96
porn chic 59
pornófilm 36, 59, 63, 121–122, 130
posztfeminizmus 45, 55
poszt horror 112
posztmodern 14, 23
poszttraumás stressz szindróma
(Post-Traumatic Stress
Disorder, PTSD) 102
prosumer 91
pszichoanalízis 101

R

romantikus komédia 31–35, 38–39,
42–46

S

sci-fi 11–15, 19, 22, 77, 78
screwball comedy 32, 34, 61
Star Wars 14, 76, 81, 84–85, 87, 98
steampunk 24

Sz

szerialitás (seriality) 93–94
szexuálpolitika 32
szignálszorongás 111, 117

szocializmus 33

sztárperszóna 37

szubjektivitás (subjectivity) 92

szubjektum 14, 20–23, 51, 128

szuperhős 8, 73, 74, 77–80, 95, 98, 112

szuperműfaj 76, 78

T

teljesítmény (performance) 21, 45, 91

terjeszthetőség (spreadability) 90–91

többszörös nézőpont

(multiplicity of views) 93–95

tőke 40, 75, 82, 85, 86, 126

transzmediális szerialitás

(cross-media seriality) 93

trauma 9, 34, 50, 59–61, 65, 71, 96,

101–118

Ú

Új-Hollywood 7, 80, 82, 98

újracsomagolás 93

V

vámpír 13

Vasember 75, 79–80, 87, 90

világépítés (wordbuilding) 91

X

X-Men 76, 84

Z

zombi 13, 112, 118