

Annona Nova IX.

A Kerényi Károly Szakkollégium évkönyve



Pécsi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Kar
Kerényi Károly Szakkollégium
Pécs, 2018

Szakmai lektorok:

Bandi Szabolcs, Csibi Norbert, Fedeles Tamás, Jóri Anna,
Kárpáti András, Kisantal Tamás, Antonio Domingo Lilón,
Pete Krisztián, Polyák Petra, Szabó Veronika, Takáts József

A kiadvány a *Nemzeti Tehetség Program* támogatásával jött létre
NTP-SZKOLL – 17-0071



Felelős kiadó:
András Csaba

Szerkesztők:
Fenyő Dániel, Rétfalvi P. Zsófia

Olvasószerkesztők:
Endródi Edina, Nagy Tamás,
P. Simon Attila, Várdai Levente

Borítóterv és tördelés:
Kiss Tibor Noé

Nyomdai előkészítés és kivitelezés:
Virágmandula Kft.

ISSN: 2061-4926

© A szerzők, 2018
© A szerkesztők, 2018

Minden jog fenntartva.

Borítófotó:

David Eccher / Flickr / <https://www.flickr.com/photos/davideccher/9589731219>

Tartalomjegyzék

Szatmári Áron: Előszó	7
Árvai Attila: Quine és Sartre a megismerésről	11
Csapó Gyöngyvér: A Sötét Triád és a mentalizáció kapcsolatának vizsgálata	21
Endrődi Edina: Vélekedések az 1765-ös bélyegtörvényről bostoni patrióta újságokban	35
Flach Richárd: Bevezetés a nem-szuicidális önsértés jelenségébe	49
Horváth Klaudia: Szerelmi kényszervarázslat papiruszon és varázsgemmakon	65
Karácsonyi Krisztina: A komplex és az egyszerű esemény jelentésű magyar deverbális főnevek szintaktikai szerkezete	73
Kocsis Árpád: Fecsegések <i>Coetsee és a depresszió</i>	89
Mogyorósi Renátó: Visegrád – a háború és a béke kongresszusa	99
Nagy Tamás: A társas identitás nyelvi megjelenése magyar nyelvű zenei blogok posztjaiban a többes szám első személyű, kijelentő módú igei személyragokat tekintve	113
Ónya Balázs: A nemlétező enigmák nyomában – Altrichter Ferenc Wittgenstein értelmezésének bírálata	127
Radnai Dániel: Realizmus-képzetek a Mikszáth-recepcióban (1887–1945)	139
Simor Kamilla: A komplex struktúra és a plaszticitás problémája <i>A lé meg a Lolában</i>	153
Sipos Balázs: A Pécsi Orvostudományi Egyetem épületfejlesztési koncepciói 1947 és 1959 között	165
Szántó Ákos: A <i>Népszabadság</i> és a <i>New York Times</i> hidegháborús beszámolóinak összehasonlítása a nicaraguai forradalom 1978 és 1979 közötti eseményeinek példáján keresztül	177
Takács Barbara: Varázsgyűrű a sikerért <i>Egy graeco-egyiptomi mágikus rituálé</i> (PGM XII. 270-350)	191
Boszoki Petra: Laudáció Kiss Andrea Kriszta szövege elé	203
Kiss Andrea Kriszta: Jókai Mór nőábrázolása <i>Milyenek a nők?</i> című novelláskötetében	203
A Kerényi Károly Szakkollégium tagjai a 2016/2017-es és a 2017/2018-as tanévben	216
A Kerényi Károly Szakkollégium mentorai a 2016/2017-es és a 2017/2018-as tanévben	216

Simor Kamilla vagyok, a PTE BTK ötödéves osztatlan magyartanár-média-, mozgókép és kommunikációtanár szakos hallgatója. 2016 októberében nyertem tagfelvételt a Kerényi Károly Szakkollégiumba, 2017 februárjától pedig a Filmtudományi és Vizuális Kultúra Tanszék demonstrátoraként is tevékenykedem. Kutatásomat a filmelmélet területén végzem, OTDK-dolgozatomban narratológiai kérdésekkel foglalkoztam: a kortárs puzzle filmek struktúrájával, valamint a narratív komplexitás jelenségével. Jelenlegi kutatásom az idegenség, a Másik filmi reprezentációjára épül.

SIMOR KAMILLA

A komplex struktúra és a plaszticitás problémája *A lé meg a Lolában*

Bevezetés

Tanulmányomban a narratív komplexitás elméleti keretein belül foglalkozom Tom Tykwer *A lé meg a Lola* című 1998-as filmjével. Vizsgálatom középpontjában a puzzle filmekre jellemző világok közötti képlékenység/átjárhatóság áll: kérdésem, hogy mi jellemzi *A lé meg a Lola* strukturális felépítését az összetett narratívájú alkotások többszörös világainak tükrében, s ezek hány részre, történeti szegmensre bonthatók.

A narratív komplexitás határai még igen képlékenyek a filmtudományon belül, az erről szóló elméletek még nem rendelkeznek egységes fogalmi rendszerrel. A főként az 1990-es évek közepétől megjelenő kronologikus-kauzális logikát különböző módon megvalósító alkotások változatos elbeszélői fogásokkal élnek, szüzséjük váratlan fordulatokkal tarkított, időkezelésük eltér a klasszikus elbeszélési módtól. Az elbeszélt idő és az elbeszélés idejének variációi mentén szerveződnek, ezáltal egyrészt többszörössé, másrészt töredezetté válnak. A klasszikus elbeszélésmóddhoz képest a komplex filmek hálózatos narratívára épülnek, több cselekményszálal működtetnek, melyek néha összefutnak, átfedésbe kerülnek. Az ilyen filmek a kontinuitás és az egység megszakítására, összezavarására törekszenek, időfelbontásos szerkezetük

mellett a tér is fragmentálttá válik.¹ Eme 'puzzle filmek' (az elnevezés David Bordwelltől származik²) elméleti hátterét különböző irányból megközelítő teóriákkal találkozhatunk, többek között az elmejátékfilmek, a moduláris narratívák, a különböző adatbázis-elméletek és az elágazó ösvényű alkotások mentén.³

Hipotézisem szerint *A lé meg a Lola* paralel világainak struktúrája közötti plasztikus a határ. Ezért, egyrészt, – a videojáték-logika felől megközelítve, lehetőség van a részek közti átjárhatóságra, másrészt, – az elágazó ösvények elmélete alapján – egymástól elszigetelt, izolált univerzumokként is lehet tekinteni rájuk. Tanulmányomban arra a feltételezésre alapozok, miszerint az egyes puzzle filmek világainak egymáshoz való kapcsolata sokkal komplexebb annál, mint hogy leszűkíthetők lennének átjárható vagy izolált kategóriákra: határainak képlékenysége mindkét értelmezést lehetővé teszi, érvényességük a nézői döntéstől függ.

„A játék emlékezik...”⁴ – *A lé meg a Lola* tapasztalati és tanulási mechanizmusa

A lé meg a Lola három rövidebb „mikro-történetre” bontható, és mindegyik rész ugyanazon a szituáción alapszik (Lola elindul, hogy összeszedje a szükséges pénzmennyiséget). Ezeket egyértelmű algoritmus kapcsolja össze: szerezz meg százezer márkát húsz perc alatt! Az alábbiakban az adatbázis-elméletekhez⁵ szorosán kapcsolódó számítógépes logika-, és az újmédia-hatásokkal összefüggésben úgy elemzem a film strukturális felépítését, mint amely összefüggő és átjárható paralel világokból áll.

A különböző adatbázis-elméletekben előtérbe kerül a számító-

-
- 1 VARGA Balázs: *Egység és kétség*, Metropolis, 2012/1., 6–11. 9.
 - 2 BORDWELL, David: *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, Berkeley, University of California Press, 2006, 80.
 - 3 Bővebben lásd: BUCKLAND, Warren: „Introduction: Puzzle Plots”, in: *Puzzle Films- Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (szerk. BUCKLAND, Warren), Chichester, Blackwell Publishing Ltd, 2009. 112. (A szöveg további részében a lábjegyzetben BW, 2009 rövidítéssel használom.)
 - 4 BIANCO, J.S.: *Techno-cinema*, Comparative Literature Studies, 2004/3., 377–403., 378.
 - 5 Bővebben lásd: Sággy Miklós és Dragon Zoltán adatbázis-logikáról szóló vitái. (*Apertúra* 2009/1–2011/4.)

gépés játékok és a film kapcsolata, főként a narratíva és az algoritmus problémakörének kapcsán. *A lé meg a Lola* egyértelműen imitálja a videojátékok struktúráját, kérdés azonban, hogy vajon a felszíni, formai tényezőkön túl kihat-e a videojátékok működési mechanizmusa a komplex filmek narratívájának felépítésére is. Lehetséges lenne, hogy a számítógépes játékok logikája kezd prioritást nyerni a film médiumában?

Már a „felszíni struktúra” megnevezés is problematikus. Ha az újmédia felőli jelentős hatások képesek befolyásolni a film formai strukturális szerveződését, akkor vajon nem veszi-e át a hatalmat vagy legalábbis nem érezteti-e jelentős hatásait a narratív logika felett is? Úgy vélem, a felszíni struktúra befolyásoltsága miatt a narratív szint sem marad érintetlen: noha nem teljesen veszi át a film a számítógépes logikát, mégis egyes kortárs komplex filmek egyértelműen a videojátékok narratív építkezését mintázzák. Azok az összetett narrációjú filmek, melyek több párhuzamos világot is működtetnek, tulajdonképpen a számítógépes játékok újra és újra végigjárható pályáinak logikája mentén szerveződnek. Ha a játéknak idő előtt vége van, a játékos visszatérhet a kiindulópontra, újabb lehetőséghez jut. *A lé meg a Lola* szerkezetét a videojátékok struktúrája felől vizsgálva elsősorban arra reflektálok, hogy milyen hatással van kifejezetten e film narratív építkezésére a számítógépes logika.

Az újmédia objektumai nem egyedülállóak és fixek, hanem könnyen manipulálható, modifikálható és duplikálható elemek. Már Hollywood történetmeselésére is nagy befolyással vannak, sok az olyan alkotás, melyek diegézise számos fragmentumra bomlik, ismétléseken, variációkon alapul, vagy pedig bemutatják egy esemény több lehetséges változatát.⁶ A komplex filmekben ezek az események újra és újra lejátszódnak, így a szereplők egyrészt újraélhetik a történéseket (vagy éppen újra és újra meg kell halniuk⁷), másrészt a legtöbb komplex filmben a tempó egyre inkább felgyorsul a sokadik lehetséges változat, párhuzamos világ keletkezésekor.⁸

6 POULAKI, Maria: „Puzzled Hollywood and the Return of Complex Films”, in: *Hollywood Puzzle Films* (szerk. BUCKLAND, Warren) New York, Routledge, 2014, 35–53., 48. (A szöveg további részében a lábjegyzetben BW, 2014 rövidítéssel használom.)

7 Pl.: *Forráskód* (Duncan Jones, 2011), *Véletlen* (Krzysztof Kieslowski, 1987).

8 BUCKLAND, Warren: „Source Code’s Video Game Logic”, in: BW, 2014, 185–197.

A lé meg a Lola az expozíciójában a játékra reflektál: „A labda kerek. A játék 90 percig tart. Ez egy tény. Minden más csak pusztá teória.”⁹ E kijelentés nemcsak a filmet meghatározó „játékszabályokat” tartalmazza, hanem bevezet bizonyos ontológiai és episztemológiai kérdéseket is. („Kik vagyunk mi? Honnan jöttünk? Merre tartunk?”)

Miután a biztonsági őr tisztázza a játék szabályait, a focilabdát a magasba rúgja, a néző pedig – követve ennek pályagörbéjét – eltávolodik a kavargó tömegtől. A labda velünk együtt visszazuhan a földre, egyenesen az emberekből összerendeződő Lola-főcím O betűjébe, mely az órához hasonlóan elnyel minket. Lola ekkor bukkan fel animált rajzfilmes figuraként: a zuhanás, az elnyelés és az új alakban való megjelenés változása növeli a film dinamikáját. Lola körülbelül húsz perces körökben fut, ciklikusan tér vissza újra és újra a kiindulóponthoz. Mindegyik körnek különböző kimenetele lesz annak ellenére, hogy ugyanazokkal az emberekkel, arcokkal találkozik. Mindhárom pálya számos virtuális jövőt tartogat (a sikert és a bukást is beleszámítva), viszont Lola pályáinak egyik legfőbb jellemzője – annak ellenére, hogy többször is visszatérnek a kiindulóponthoz – az, hogy – „a játék emlékezik.”¹⁰

E gondolat alapján *emlékező procedúraként* szemlélhetjük a filmben Lola tanulási folyamatát. Warren Buckland szerint a videojáték élvezete elsősorban abból fakad, hogy a játékos megtanulja a játék során annak szabályait, majd irányítani is képes lesz, és el tud mélyedni annak világában, hajtja a hatalom elérésének vágya.¹¹ *A lé meg a Lola* főhősét játékosként látjuk és nem olyan avatarként, akit a játékos irányít, a film nézője pedig passzív pozícióban helyezkedik el, a megfigyelő szerepét ölti fel, szemben a videojáték fokozottan aktív tevékenységet folytató felhasználójával. Ha Lolára játékosként tekintünk, el tudjuk helyezni a segítségkérő aktusát is számítógépes környezetben: a nő segítségnyújtó avatart választ a film eleji

9 Ezzel elsősorban a német futballedző, Sepp Herberger mottójára utal: „*After the game is before the game.*” A fociedző taktikus tanácsa – még ha nem szándékosan is, de – az intenzív temporalitást és visszacsatolást, valamint a játék és a mozdulat eggyé válását helyezi előtérbe. (BIANCO, J.S.: *Techno-cinema*, Comparative Literature Studies, 2004/3., 377–403., 378.)

10 BIANCO, J.S.: *Techno-cinema*, Comparative Literature Studies, 2004/3., 377–403., 378.

11 FISKE, John: *Reading the Popular*, London, Routledge, 1989. idézi BW, 2014. 185–197., 187.

körsvenk-jelenetben. Mentális szelekciója során azt választja, aki el tudja majd látni a pénzüsszeggel az adott időkereten belül. (Hasonlóan történik a kiválasztás a film szereplőivel is a rohanó tömegeből.) Micheal Wedel szerint ennek a folyamatnak néhány pillanatképe erősen emlékeztet a videojátékok indító szintjére, amikor a játékos kiválasztja a menüből a különböző avatarok közül a saját fikciós alteregóját.¹² A filmbeli részletben a szelekció aktusa valóban hasonlít ehhez, a kettő közti párhuzam azonban tematikailag eltér. Lola nem önmaga alternatíváját választja ki, hanem olyat, aki segítségére lesz, úgymond kompenzálni tudja majd a nő pénzüsségi hiányosságait. Ezzel szemben az avatar a számítógépes játékban egy felhasználót képvisel: egy személy két térben van jelen.

Manovich ezt „telepresence”-nek nevezi. A web elterjedésével a telepresence jelensége egyre inkább megszokottá válik: azáltal, hogy ma már közvetten, távoli helyekről tudunk eszközöket irányítani, jelen lehetünk egy tőlünk fizikailag messze eső helyszínen is. (A telepresence tulajdonképpen lehetővé teszi a felhasználónak a valóság manipulálását a reprezentációs technológia által.) A web használata közben szintén átélhetjük a telepresence jelenségét: hyperlinkeket követve a felhasználó egyik szerverről a másikra „teleportálhat”. Tehát két különböző szituációról van szó: a jelenben lenni egy szintetikus, számítógép alkotta környezetben, és a jelenben lenni a valós, a virtuálishoz képest távoli, fizikailag meghatározható helyen.¹³ Lola világában nem különül el ez a két tér, és ezek hiányában nem is jöhet létre köztük az a szintetikus kapcsolat, melyre Manovich utal: ebből a szempontból pedig a videojátékok avatar-választásának működési mechanizmusa nem érvényesül *A lé meg a Lola* diegézisén belül.¹⁴

Warren Buckland olyan, a videojátékokra általánosan érvényesülő szabályokat alkotott, melyeket a komplex narratívájú produkciók is átvettek. *A lé meg a Lola* cselekményében az azonnali

12 WEDEL, Micheal: „Backbeat and Overlap: Time, Place, and Character Subjectivity in *Run Lola Run*”, in: BW, 129–150., 130–131.

13 MANOVICH, Lev: *The Language of New Media*, Cambridge, MA: MIT Press, 2001, 164–165.

14 Lola vagy az általa kiválasztott segítő társ nem értelmezhető abban az értelemben avatarként, mint a *Mátrix*-ban Neo vagy a *Forráskódban* Colte képmása. A két említett példában a szereplők egy gépezetbe helyezkedve képesek arra, hogy egy másik alternatív világban jelenjenek meg, s a gépezetből irányítsák saját hasonmásukat.

jutalmak és büntetések, az iram és sebesség, valamint a tettek, események folyamatos ismétlődésének törvénye uralkodik.¹⁵

A videojátékokban általában a felhasználó bizonyos cselekedeteket folyamatosan ismét, ezek sorozatos ismétlések köré szerveződnek. A játékpontok felhalmozása, valamint a játékszabályok megtanulásának, majd ebből adódó uralásának lehetősége is ilyen, hiszen ha a felhasználók egyszer már megtanultak a szabályok alapján bizonyos készségeket, már új helyzetben is alkalmazni tudják és ki is akarják próbálni azokat.¹⁶ Ezáltal jobban odafigyelnek, hogy az újonnan megszerzett kompetenciáikat a játékban finomítsák: tesztelik őket egy hasonló, de már bonyolultabb környezetben.¹⁷ Lola tanulási folyamata is hasonlóan zajlik. A nő információszerezése nem egészen olyan gördülékeny, mint a hagyományos értelemben vett felhasználóé. Habár Bordwell érvelésének alapja pontosan a nő tudásának rögzülése,¹⁸ mégis úgy tűnik, mintha Lola szelektálna az emlékei között, és csak néhány, gyakran még nem is a legfontosabb információkat tárolná el. (Szembetűnő, hogy minden egyes alkalommal apjához fut segítségért, holott ő már a legelső alkalommal sem segített neki.)

Ha azonban Lola három körét a – hiányosságaitól eltekintve – egy többé-kevésbé sikeres tanulási menetként nézzük, akkor ezt a folyamatot hasonlíthatjuk a videojátékokhoz kapcsolódó tapasztalási módok különböző szakaszaihoz. „Az első játék tapasztalási folyamata a szokatlanság élményével jellemezhető; a világ új és különleges, kihívással és rejtéllyel terhes. A mind többször játszott játék világa egyre inkább ismerőssé válik. (...) A virtuális világ bejósolhatóvá válik (...) az ismétlés esztétikája az alábbi sorrendben alapul: elsőként szokatlanság és kihívás, majd alapos ismeret, végül automatizmus.”¹⁹ Lolának ismerőssé válik a cselekmény köze-

15 Warren Buckland: *Source Code's Video Game Logic* című tanulmányában körvonalaz néhány olyan általános struktúrát, melyek mentén megalkothatóak ezek a szabályok. A szervezőelemek közé sorolja többek között az interaktivitás, a kalandok összetett szintjei, a téridő-görbület, elhajlás, varázslatos átalakulások, álcák eszközeit. (BW, 2014. 185–197., 187.)

16 LUPPA, Nicholas V.: *Designing Interactive Digital Media*, Boston, Focal Press, 1998, 32. idézi: BUCKLAND, Warren: „Source Code's Video Game Logic”, in: BW, 2014, 185–197., 188.

17 Uo.

18 BORDWELL, David: *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, Berkeley, University of California Press, 2006, 80–103.

19 GRODAL, Torben: „Történetek szemnek, fülnek és izmoknak. Videojátékok, mé-

ge, attól függetlenül, hogy tudása néhány ponton hiányos marad, a folyamatos, már-már „megszokott”, örült tempójú rohanása pedig automatizmusként is felfogható.

A játékosnak a pontgyűjtés visszajelzés: a játék megjutalmazza a felhasználót azzal a tudattal, hogy a kompetenciái egyre jobbak, fejlődnek, így folytathatja a játékot. Hasonló módon a pontok/életek elvesztése is azonnali büntetést von maga után: a játékos elhibázta annak lehetőségét, hogy a szabályok teljes birtokában legyen, uralkodhasson. Az ismételt büntetések vezetnek el a játékos avatarjának idő előtti halálához és a játék korai végéhez, vagy a visszaugráshoz az elejére.²⁰ Lola – sikertelen pályái után járó – büntetési nyilvánvalók, hiszen az első és második kör is tragédiával végződik, de nemcsak Lola, hanem Manni halálakor is újakezdődik az adott pálya.²¹ Ez a mozzanat ellentmond a számítógépes játék struktúrájának, ahol általában akkor kezdődik újra a pálya, ha az avatar meghal. A filmben azonban Lola – a játékos pozíciójában helyezkedik el, és nemcsak a saját halála után kerül vissza ismét eredeti kiindulópontjára, hanem a hozzá közelálló társa meggyilkolásakor is: a halál aktusának megközelítése – a számítógépes játékoktól egyébként idegen módon – az érzelmi oldal felől történik.

Nicholas Lippa összefüggésbe hozza a sebesség és a felhasználó játék feletti kontrollérzetet.²² A játékosnak fontos, hogy ne csak birtokában legyen a szabályoknak, hanem azok tudatában uralkodó pozícióba is kerülhessen: kontrollálni tudja a kibertérben vele történeteket, kivédje a másoktól érkező támadásokat és ő kerekedjen felül a különböző megmérettetésekben.²³ Lola nem

dium és a megtestesült tapasztalás”, in: *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában* (szerk. THOMKA Beáta), Budapest, Kijarat Kiadó, 2008, 226–256., 250.

- 20 LUPPA, Nicholas V.: *Designing Interactive Digital Media*, Boston, Focal Press, 1998, 34. idézi:BUCKLAND, Warren: „Source Code’s Video Game Logic”, in: BW, 2014, 185–197., 188.
- 21 Buckland a *Forráskód* (2012) című filmet közelíti meg a videojáték szerkezetét felől, ahol a büntetés és jutalmazás aktusa sokkal egyértelműbb, mint *A lé meg a Lola* esetében. A főszereplő saját hibájából hal többszörös halált, és kezdi újra a nyolc perces „játékot” ugyanonnan. Csupán saját hibái miatt kell kilépnie a játékból, más halála (noha a vonaton vele együtt mindenki meghal) nem befolyásolja a játék menetét.
- 22 LUPPA, Nicholas V.: *Designing Interactive Digital Media*, Boston, Focal Press, 1998, 34. idézi:BUCKLAND,Warren: „Source Code’s Video Game Logic”, in: BW, 2014, 185–197., 188.
- 23 Uo.

kerül szembe kifejezetten ellenséges erővel, de az idő ellene dolgozik: a főszereplő a határidővel szemben akar győzelmet aratni, célja felülkerekedni az időn, mint kényszerítő tényezőn.

Luppa másik nagyobb kategóriája a sebesség/iram, amely a videojátékban az egyes szintek újrajátszásakor egyre jobban felgyorsul. Ez elsősorban a felhasználó érdeme: mivel egyre több készséget, szabályt sajátít el, egyre könnyebben veszi az akadályokat, így sebesebb iramban tud a pályákon haladni. Lola ismétlődő köreiben a ritmus fokozódik, az állandó ütemet szolgáltató techno-zene felerősíti az iramot, és a film immerzív jellege bevonja a nézői pozícióban elhelyezkedő alanyt a filmi világba. Éppen ezért a nő futása, a felfokozott zenei aláfestés, a felgyorsuló szívdobbanások és a hangos, ziháló lélegzetvételek a beleélés élményét szolgálják.

Az iram felgyorsítása mintha egyenesen arányos lenne azzal, hogy Lola egyre kétségbeesettebben próbálja megszerezni a pénzt. Ebből a szempontból a húsz perces határidő nagy feszültségszorzó: az első körben még hagyja magát kirúgatni apja irodájából, és bolti lopásba keveredik. A második körben már nemcsak egy idegen, hanem apja fejéhez is pisztolyt szorít, s egy szupermarket megfenyegetésétől eljut egy egész bank kirablásáig. A harmadik körben talán az előzőek sikertelensége miatt – már lemond az észszerű megoldásokról, és a szerencsére bízva magát a kaszinóban. Lola olyan hatalomra akart szert tenni, ami neki (embernek) nem adatik meg: az idő legyőzését kísérli meg. Ebből a szempontból a nő próbálkozása a felhasználók szabályok feletti uralmának vágyához hasonlítható. Így a lány szerencsejáték alatti sikítása – fokozva az előző körök kudarcai miatt érzett csalódásával – tehetetlenségére utalhat, amely néha tudatossá válik, és cselekvésének irracionális dimenziói tárulnak fel.²⁴

A lé meg a Lola felszíni, és így narratív építkezése is jelentős mértékben az újmédia hatásait mutatja fel. Noha a számítógépes játékok szerkezete és a film struktúrája között nem mindig egyértelmű a párhuzam (pl.: avatar kiválasztása), a megsokszorozódott, egymástól ilyen értelemben nem izoláltan elhelyezkedő világok között – még ha nem is egyértelmű a három változat kap-

24 David Bordwell a sikitást egyértelműen Lola tanulási mechanizmusának tulajdonítja (BORDWELL, David: *Film-jövők* (ford. Portörő Ágnes) Metropolis, 2012/1., 28–40., 37), úgy vélem azonban, hogy mivel a nő több alapvető tényezőre nem emlékszik vissza vagy nem tanulja meg, inkább csak világok közti áthallásról és nem egyértelmű tudásról van szó.

csolatának meghatározása – mégis van átjárhatóság, Lola felejtései ellenére. A folyamatos ismétlés, a visszatérés a kiindulóponthoz, a sebesség fokozása, a jutalom és a büntetés aktusa pedig egyértelműen meghatározza a film narratív struktúráját is: a szereplők reflektálnak ezekre, és motivációjuk, jövőbeli cselekedeteik mindmind ezek által determináltak.

„...megérkezünk oda, ahonnan elindultunk”²⁵ – a hazatérés alternatívái

Ebben a fejezetben – a számítógépes logika mentén összefüggő részekként értelmezett struktúrának ellentmondva – a film szerkezetét az elágazó ösvényű narratívák tükrében egymástól elszigetelt valóságokként vizsgálom.

David Bordwell az „elágazó ösvény” kifejezést alkalmazza a komplex narratívák egy fajtájának szerkezetére.²⁶ Az elnevezés Borges *Az elágazó ösvények kertje* című regényéből származik, aki szétágazó és megsokszorozódó, egymás mellett létező jövőkről ír, melyek néha találkoznak, átfedésben vannak egymással, kapcsolati hálójuk labirintusszerű.²⁷ Bordwell olyan filmeket sorakoztat fel, melyek cselekményük során többször visszatérnek az eredeti kiindulópontjukhoz, s ezután az események egy másik irányba kezdenek el kibontakozni (pl.: *A lé meg a Lola*, *Véletlen*, *A nő kétszer*, *Idétlen időkig*). Elméleteket alkot, melyek ezt az „időjátékot” irányítják, és többek között az elágazó ösvények linearitását, jelöltségét, hierarchiáját, illetve kohézióját emeli ki.²⁸

Noha ezek a törvényszerűségek az ösvények túlbujjánzását megelőzendő, logikus „szabályoknak” tűnnek, mégsem egyszerűsíthetők ily mértékben az általa példaként hozott filmekre. Azok összetettsége Bordwell tükrében sokkal kevésbé számít nővumnak; a teoretikus a fokozott nézői aktivitás és a bonyolult narráció szerepét is csökkenti. Warren Buckland meggyőzően érvel

25 Idézet *A lé meg a Lola* című filmből.

26 BORDWELL, David: *Film-jövők* (ford. Portörő Ágnes) Metropolis, 2012/1., 28–40., 28.

27 BORGES, Jorges Luis: „Az elágazó ösvények kertje” (ford. BOGLÁR Lajos), in: *Jorges Luis Borges válogatott művei I. A halál és az iránytű. Elbeszélések* (szerk. SHOLZ László), Budapest, Európa Kiadó, 1988, 91–92.

28 BORDWELL, David: *Film-jövők* (ford. Portörő Ágnes) Metropolis 2012/1., 28–40., 31–40.

amellett, hogy Bordwell tulajdonképpen alárendeli a klasszikus váznak a puzzle filmek komplex struktúráját, és leegyszerűsíti őket azáltal, hogy meg akarja őrizni koherenciájukat és állandóságukat.²⁹ Thomas Elsaesser szerint Bordwell csak a komplex filmeket meghatározó paranormális jelenségekre keres választ, úgymond helyre akarja állítani a narrációjukat.³⁰ Meglátásom szerint Bordwell szokatlan, különös eseményekre való magyarázatkérésére ugyanúgy az alkotások struktúrájának leegyszerűsítéséhez, a történetek konvencionalizálásához vezet.

A lé meg a Lolában Lola minden egyes alkalommal (amikor megmutatta az egyik lehetséges valóságot), visszatér a kezdeti fordulponthoz, azaz Manni telefonhívásához. Minden alkalommal megpördül a telefon a levegőben, jelezve, hogy ez egy új kezdet, ami jelképesen utal a film elején feldobott labdára: „Kezdődhet a játék!”³¹ Mindhárom változat az említett algoritmus köré szerveződik.

A film eleji T.S.Eliot-idézet az elágazó, ugyanarra a kiindulóponttra többszörösen visszatérő narrációra érvényes: „*És nem hagyhatjuk abba a kutatást. És az lesz kutatásunk vége, ha megérkezünk oda, ahonnan elindultunk. És először ismerjük fel azt a helyet.*” Ez az elágazó ösvény *A lé meg a Lolában* vizuálisan is megjelenik. Lola a film legvégén Mannit keresve egy kereszteződésben áll, a lány pedig nem tudja, merre is forduljon, hol lehet Manni, hol lehet a megoldás. A lehetséges útvonalak között próbálja megtalálni azt, melyre rálépve érzi, hogy meghozta a helyes döntést. A néző szeme előtt zajlottak le az első három elágazás eseményei, a negyedikre azonban már csak ráfordulnak Mannival együtt, kezükben a pénzzel, a további életútjukról semmit nem tudunk meg. (A nyitott befejezésben Lola arca fotószerűen kimerevített, mint a többi mellékszereplőé, akiket flashforwardokban láthattunk. Csak azt hallhatjuk, hogy valaki exponálni kezd, az exponálás végét jelző kattantást már nem: a nő jövőképe bizonytalan, „csak most készül”.)

Az elágazó narratívák felől szemlélve is van áthallás a paralel világok között, ám ez ebben az esetben nem feltétlenül jelenti azt, hogy szoros kapcsolat fűzné őket össze. Az első és a második esetben is látszólag ugyanaz a személy a halál okozója: Lolát az ijedt rendőrfiú lövi le véletlenül; a második változatban ő a mentős, aki

29 BUCKLAND, Warren: „Introduction: Puzzle Plots”, in: BW, 2009, 1–12., 4–5.

30 ELSAESSER, Thomas: „The Mind-Game Films”, in: BW, 2009, 13–41., 21.

31 Uo.

akaratlanul elüti Mannit. A véletlenszerűség miatt pillanatokon múlik egy ember élete, pillangóhatás-szerűen akár alakulhatna másképp is a sorsuk.

Bordwell szerint Lola megtanulja irányítani a megelőző jövőit tönkretévő véletleneket, és szerinte – ahogyan az elágazó narratívájú filmek általában sugallják – az első eset olyan leckét tanított meg a főszereplőnek, melyet alkalmazhat a következőre is. Bordwell tehát szoros kapcsolatot feltételez a párhuzamos világok között.³² „A film végén a nézőnek olyan érzésének kell lennie, hogy Lola mindent megtett, amit csak láttunk. (...) Mindet átélte-meghalt ezért a férfiért, meghalt a szerelme is, és minden, ami megtörténhetett, az meg is történt. Mindet maga mögött tudja, és a végén elnyeri jutalmát.”³³ Példaként azt említi, hogy Lola megtanult uralkodni az érzelemkitörésein, és saját céljaira kezdi el őket használni: az első részben még tör-zúz, a harmadikban azonban sikítása hozzásegíti őt a kaszinóbeli nyereségéhez.³⁴ Ez azonban nem támasztja alá Lola holisztikus tudását. Meglátásom szerint, ahogy ezt a számítógép-logika fejezetben írtam, Lola az idő legyőzését kísérli meg, és a kudarcok miatt érzett tehetetlenség vezethet olykor cselekvése irracionális dimenziói felé. Ebben az olvasatban kevésbé lehet szó a Bordwell által is említett tanulási folyamatról.

A parallel valóságok közti áthallások, összecsengések formájátékként való értelmezése tükrében megközelíthető a Kovács András Bálint-féle posztmodern véletlen elmélete is,³⁵ mely szerint ezekben a filmekben az események csak esetlegesek, s a történések nem állnak egy szigorú kauzális rendszerben, csupán variációk játékaról van szó. A flashforwardokban szereplők jövője is múlhat pusztán ezen a véletlenen, mivel nem indokolja semmi azt, amiért az egyes világváltozatokban jövőképeik megváltoznak.

Lola tanulási folyamataként való értelmezés ellen szól, hogy minden alkalommal apjához fut segítségért. Ha ismerné az első alternatíva kudarcát, a második alkalommal már más megoldást választana a pénz megszerzéséhez, de még a harmadik esetben is hozza rohan – sikertelenül. Mindhárom világban akadályozza Meyer

32 BORDWELL, David: *Film-jövők* (ford. Portörő Ágnes) Metropolis, 2012/1., 28–40., 38–37.

33 Uo. 38.

34 Uo. 37.

35 Bővebben lásd: KOVÁCS András Bálint: *A modern film irányzatai*, Budapest, Palatinus Kiadó, 2006, 95–100.

kocsiját, és noha a második esetben elképzelhető, hogy tudatosan ugorja át, a harmadik alkalommal ismét ráesik a kocsi. A babakocsit toló Dorisba első és második alkalomra is beleütközik, a harmadik esetben már nem, de valószínűleg azért, mert nem vette észre.

Ha a filmben a különböző valóságokat nem párhuzamosként kezeljük, hanem egymástól izolált univerzumokként, akkor Lola nem uralja a véletlenek sorozatát. A részek közötti kisebb áthallások, összefüggések ellenére a nő tudása csak az éppen adott világ rendjére korlátozódik, nem pedig lehetséges világokra, s így a több helyen flashbackkel és flashforwarddal megszakított időkonstrukciójú film sokkal komplexebb módon dolgozza fel a pillangóhatás jelenségét.

Konklúzió

Tanulmányomban Tom Tykwer *A lé meg a Lola* című filmjének szerkezetét vizsgáltam meg a paralel világok kapcsolata szempontjából. A puzzle filmekre jellemző világok közti plaszticitás ebben az alkotásban is fontos szerepet játszik, és ezáltal a nézőnek már nem pusztán a fabula-konstrukció összerakásával kell fáradoznia, hanem a film által életrehívott kognitív kihívásokkal is meg kell küzdenie.

Ha *A lé meg a Lolát* a videojátékok narratív építkezésének mintája mentén vizsgáljuk, akkor szoros kapcsolat feltételezhető a három történet között. Ezen értelmezés felől közelítve, a filmben Lola tanulási mechanizmusát (és emlékezési procedúráját) követhetjük végig a három részen keresztül: megismeri az esetleges buktatókat, és újrakezdve az adott pályát, próbálja elkerülni a „pontveszteséggel járó hibákat.” Egymáshoz képest tehát paralel, átjárható világokban mozog.

A világai közti váltásokat elágazó ösvényekként szemlélve azonban már izoláltabb egységekké válnak az egyes részek, különálló történeteket alkotnak, melyek között az áthallás mértéke is szinte megszűnik. A Lolával történt események közti összefüggések érvénytelenítik egymást, így a hangsúly sokkal inkább a véletlenek halmozására, az esetlegesség által generált variációk sokaságára helyeződik át.