

MISKOLCI EGYETEM



DOKTORANDUSZOK FÓRUMA

Miskolc, 2017. november 30.



BÖLCSÉSZETTUDOMÁNYI KAR

SZEKCIÓKIADVÁNYA

Kiadja: Miskolci Egyetem Tudományos és Nemzetközi Rektorhelyettesi Titkárság
Kiadásért felelős: Prof. Dr. Kékesi Tamás rektorhelyettes
Szerkesztette: Schäffer Anett doktorandusz
Nyomda: ME Sokszorosító Üzeme
Sokszorosításért felelős: Pásztor Erzsébet
Nyomdaszám: TNRT.2018-356.ME.
ISBN 978-963-358-164-3

TARTALOM

SZOLNOKI ZSOLT

Czeglédi P. István *Egy veres tromfosdit iádtzó...* című munkája és annak egyik lehetséges forrása 3

VASS RÓBERTNÉ

Lévay József és Borsod vármegye..... 11

TÖRÖK SÁNDOR MÁTYÁS

Németh Andor saját versét kommentálja 17

TÓTH TAMÁS ZOLTÁN

Pázmándi Horvát Endre *Árpád* című eposzának vallástörténeti kútfői 25

MAURIZIO CECCARELLI

A Charles de Tolnay Fond új része 33

OCSENÁS ALICA

Anyakép(ek) *A szív segédigéjében* és a *Semmi művészetben*..... 41

RADICS VIKTÓRIA

A *Világló részletek* eredet-aspektusa 49

KÁLI ANITA

„Menetelés a szétrohadt betonon”

A terek poétikája Szilasi László *A harmadik híd* című regényében 55

SCHÄFFER ANETT

A város mint identitásképző elem Rakovszky Zsuzsa prózájában 63

BABOS ORSOLYA

Leírás és láttatás a *Sztalker-univerzumban*..... 71

KLASSZIKUS ÉS MODERN SZÖVEGTUDOMÁNYI SZEKCIÓ

LEÍRÁS ÉS LÁTTATÁS A SZTALKER-UNIVERZUMBAN

Arkagyij és Borisz Sztugackij *Piknik az árokparton* című regényének, Andrej Tarkovszkij *Sztalker* filmjének és a fentiek alapján készült *S.T.A.L.K.E.R.* című videójáték-sorozatnak közös kapcsolódási pontja a Zóna, egy különleges, rejtélyes módon kialakult terület, ahol emberek tűnnek el, a fizika megszokott törvényei a fejük tetejére állnak és mindezek fényében bármi megtörténhet. Vad és kiszámíthatatlan, csak kevesek, az ún. sztalkerek merészkednek be a területére, és próbálják meg feltárni az emberi elmét megtorpanásra készítő titkait. A Zóna szívébe való bejutás próbára teszi a testet és a lelket, és az a hír járja, hogy odabent létezik valami, ami valóra váltja az ember legbelsőbb kívánságát, de az oda való eljutás emberáldozatot követel.

Jelen dolgozatomban első sorban a felsorolt művek által generált és fémjelzett világ metanarratíváját vizsgálom és azt, hogy a leírások hiánya által okozott űrt hogyan töltik ki a különböző láttatásra épülő médiumok, azaz a film és a játékfeldolgozások, valamint azt, hogy hogyan épül fel a szemünk előtt egy ilyen különleges transzmediális univerzum. A terjedelmi megkötések következtében a tanulmány elsősorban a láttatásnak az írottak, azaz a regényvilág megjelenítésében való szerepére, az alapvetően a befogadó gondolataiban képződött terek más médiumokban megjelenő manifesztációira koncentrálok.

A továbbiakban a következő művek néhány láttatást szolgáló eszközét, látványvilágát és univerzumgeneráló tényezőit szeretném bemutatni: Arkagyij és Borisz Sztugackij: *Piknik az árokparton* (1972), Andrej Tarkovszkij: *Sztalker* (1979), Esa Lutinen: *Vjöhyke* (2012), GSC Game World: *S.T.A.L.K.E.R.* játék-sorozat (*Shadow of Chernobyl* 2007, *Clear Sky*, 2008, *Call of Prpjijat* 2009).

Azt szeretném megvilágítani, hogy a regénybeli leírások alapján megalkotott világ, főként az ereklék és anomáliák hogyan kelnek életre a filmvásznon, illetve a virtuális térben, mennyire hűek az alapjaikhoz, illetve amennyiben nem azok, akkor milyen jelentésváltozáson mennek keresztül, milyen többletfunkciókkal bővülnek a tárgyak, terek, vagy épp hogyan változik a rendeltetésük a film-és játékszereplőkre, illetve a befogadóra tett hatásuknak megfelelően. Szeretném azt is megvizsgálni, hogy a regényben szereplő leírások jellegzetes atmoszféráját, amely biztosítja a befogadó számára a *Sztalker* élmény esszenciáját, hogyan sikerült átültetni a különböző médiaplatformokra.

A regény címe az egyik zónakutató tudós találó szófordulatára utal, mely szerint a földönkívüliek számára a rövid itt-tartózkodás talán csak egy „piknik volt az árokpar-

ton.”¹ Idejöttek egy kis időre, majd hátrahagyták a szemetüket, talán néhány egyéb kacatot is véletlenül és magukat a Zónákat azokon a helyeken, ahol érintkezésbe léptek a bolygóval. Az egyik regénybeli kutató így festi le a helyzetet: „Képzeld magad elé: erdő, kis tisztás, erdei út. Az erdei útról egy autó gördül a tisztásra, az autóból fiatal emberek üvegeket, elemórákat, kosarakat raknak ki, lányok, rádió, fényképező- és filmfelvevőgépek... Tábortüzet gyújtanak, sátrat vernek, megszólal a zene. Reggel pedig továbbállnak. Az állatok, madarak, rovarok, amelyek egész éjjel páni félelemben szemlélték a történeteket, előjönnek búvóhelyükről. Ugyan mit látnak? Motorolaj folyt a fűre, benzin csorgott szét, mindenfelé elromlott gyújtógyertyák és olajsűrűk hevernek, körös-körül limlom, kiégett lámpák, valaki elveszített egy csavarkulcsot. A gépkocsi kerekei eddig nem tapasztalt mocsárra dagasztották a sarat... no, és a többit sejtí, tábortűz nyoma, almacsutkák, bon-bonos papírok, konzervdobozok, üres üvegek, valaki otthagya a zsebkendőjét, tollkését, régi, szakadt újságlapok, elhervadt virágok, amiket más tisztásokról hoztak ide...”²

A terület mássága – amely még nem jelentené azt feltétlenül, hogy veszélyt rejt magában – első látásra is egyértelmű: Sztrugackijéknál a határ a kinti világ és az idegenek által érintett között nagyon látványos. A főszereplő első, általunk végigkísért Zónába vezető útja során az alábbi leírást olvashatjuk: „Jobbra volt az intézet, balra a Pestises háztömb - mi pedig cövektől cövekig haladtunk az út közepén. Ó, de rég nem járt, nem kocsizott végig senki ezen az úton! Az aszfaltburkolat összevissza repedezett, a repedésekből fű nőtt, de ez még a mi emberi fűünk. A járdán bal kéz felől viszont már fekete tövis nőtt, s a tövisből is látszott, milyen világosan jelzi határát a Zóna: a fekete hajtásokat az úttestnél mintha kaszával levágták volna. Hát igen, mégiscsak bevaló jövevények voltak ezek! Sok mindent összerondítottak persze, de ki is jelölték mocskos világos határait. Hiszen még a „tüzes pihe” sem jött át, egyetlenegy sem jött át a Zóna felénk eső oldalára soha, bár úgy látszott, hogy szabadon vitte a szél...”³

A Zóna egyszerre hétköznapi táj és mégsem az. A regényben valós veszélyt rejt az idegenek után hátramaradt tárgyakkal és csapdákkal benépesült tér, a filmben pedig egy olyan terület, melyre az ember kivetítheti a vágyait és a félelmeit, amely azért tűnik fel másként előttünk, mert másként gondolunk rá, mint életünk megszokott tereire. Slavoj Žižek szerint a Zóna nem azért tiltott, mert természetfeletti hatalma van, hanem épp a tiltott volta, tabu jellege ruházza fel ezzel.⁴

A Zóna értékes tárgyai és jelenségei között számos veszélyes található. Ilyenek az alábbiak: Csavargó Dick – földrengéseket okozó tárgy; lidérckocsonya/kolloid gáz – a szerves anyagot kocsonyává változtatja; vidám kísértetek – veszélyes turbulenciák; zöld folyam – halálos ismeretlen anyagú áradat; szűnyogpilis, hivatalos nevén

¹ Arkagyij SZTRUGACKIJ és Borisz SZTRUGACKIJ, *Piknik az ároksparton* (Debrecen: Metropolis Media Group, 2013), 125.

² SZTRUGACKIJ és SZTRUGACKIJ, *Piknik...*, 125.

³ Uo., 26.

⁴ Geoff DYER, *Zona: A Book About a Film About a Journey to a Room* (Melbourne, Australia: Canongate Books, 2012), 32.

gravikoncentráció vagy anizotróp gravitációs anomália – határai csavardobálással kijelölhetőek; tüzes pihe – éget; ezüstös pókháló – Kirill halálért felelős; ördögkáposzta – ártalmas részecskéket köpköd; húsdaráló – az aranygömb előtti halálos anomália. A húsdarálót működés közben is szemügyre vehetjük: „[H]irtelen elnémult, mintha egy hatalmas kéz pecket feszített volna a szájába. S Redrick látta, ahogy az exkavátor kotróvedrének árnyékában megbújó áttetsző üresség megragadta a fiút, a levegőbe vágta, s lassan, erőlködve összezsavarta, ahogy a háziasszonyok csavarják ki a vizet a száradó fehéreneműből.”⁵

A regény cselekménycentrikus, ezért kevés leírás található benne, azoknak is főképp az a szerepük, hogy előrelendítsék a történet folyását. Tarkovszkij filmjeinek különlegességét és értékét pedig más történetközpontú filmekkel szemben éppen meditatív, szinte képzőművészeti jellegük adja. A Sztugackij-fivérek regényvilágából kiindulva a film is tökéletesen elhagyott, apokaliptikus hangulatot árasztó vidéken játszódik, szinte úgy érezzük, hogy az emberek kora után járunk.

Emellett – bármennyire is tiltakozott Tarkovszkij a feltételezés ellen – alkotásainak szimbolikája is egyedülálló. Ahogy Kovács András Bálint megjegyzi, a „jelentés” nem magában a műalkotásban van, hanem a befogadóban keletkezik a műalkotással való találkozás hatására.⁶ A film képeinek és a benne feltűnő jelenségeknek tehát értelmetlen volna egyetlen kötött funkciót tulajdonítani. A táj és az ott lejátszódó történetek pszichológiai viszonyban vannak egymással. Bár a film során szereplőink közül senki nem hal meg, a Zóna sokszor határozottan baljós, sőt, veszélyesnek tűnik. Sztalker tüneti fel ilyenek, mi pedig elhisszük ezt neki, és nézőként átéljük azt a beavatási szertartást, amely a Zónába való zárandokút szerves része.⁷

A különböző kamerahelyzetek is elbeszélő funkcióval bírnak. Az a tény, hogy elérhetetlen és tiltottnak nyilvánított hely a Zóna, nem pusztán a narratívában jelenik meg, hanem a filmzés technikájában is, különösen abban a virtuális térben, amely a kamera látószögén kívül helyezkedik el. A drámai tér tehát, ahol a cselekmény játszódik, nem mindig azonos a néző számára látható térrel.⁸

Az utazás kezdetén a külvilágban járunk, és a végén ugyanoda jutunk vissza. A film bevezető képsorai alatt azt az ütött-kopott bárt láthatjuk belülről, ahonnan majd a szereplők elindulnak a Zónába. Az a tény, hogy az Író a kamera mögül lép be, azt sugallja a nézők számára, hogy abban az irányban is létezik egy általuk beláthatatlan tér. A kamera tehát egy olyan térbe helyezi a nézőt, amelyről maga a néző semmit sem tud.⁹ A következő jelenet egy lakás belsejébe repít minket, ahová egy szárnyas ajtó

⁵ SZTRUGACKIJ ÉS SZTRUGACKIJ, *Pikenik...*, 231.

⁶ KOVÁCS ANDRÁS BÁLINT, *Mozgóképelemzés* (Budapest: Palatinus, 2009), 17.

⁷ KOVÁCS ANDRÁS BÁLINT ÉS SZILÁGYI ÁKOS, *Tarkovszkij – Az orosz film sztalkere* (Budapest: Helikon, 1997), 236.

⁸ KOVÁCS, *Mozgóképelemzés...*, 68.

⁹ GREG POLIN, *Stalker's Meaning in Terms of Temporality and Spatial Relations*, hozzáférés: 2015.11.10, http://people.ucalgary.ca/~tstronds/nostalghia.com/TheTopics/Stalker_GP.html.

szűk résén keresztül láthatunk be, tulajdonképpen úgy, mintha meglesnénk a bentieket, az alvó Sztalkert, a feleségét és a kislányát. Kamarás István nagyon érzékletesen jellemzi a helyszínt: „A fal, akár egy barlangé. A fekete-fehér képben se fehér, se fekete nincs, inkább olyan, mint egy barnás-lilás tónusú, felmolyhosodott fénykép. Nem tehetjük félre, mert *benne vagyunk*, s kínos lassúsággal követjük a kamerát, miközben többször közeli vonatfütty hallatszik.”¹⁰ Akárhonnan is enged rálátást a belső térre a kamera, mindig csak a szobák egy részét látjuk, sohasem pásztáz körbe, nem mutatja meg a szereplőket körülvevő tér egészét, a képen kívüli teret nekünk, befogadóknak kell odaképzelnünk.

Miután Sztalker elhagyja a lakást, ködben úszó vágányok között követjük nyomon ahogy az Íróval találkozik, aki éppen egy gazdag hölgynek fejti ki, hogy a világ szörnyen unalmas hely, még a Zónáról való beszéd is unatkos. Miután a nő elhajt az autójával, Sztalker kísértés a képből, és a következő jelenetben már a bárba lép be. Itt sem látjuk a maga egészében az útját az épülethez, hanem egyik helyről a másikra ugrunk.

A Zóna formája és szabályai állandó mozgásban vannak. Nincsenek benne szilárd helyek, biztos pontok, csupán az egyén lehet biztos önmaga és a többiek számára. Itt újra belebotolhatnak ugyanazokba a helyszínekbe, melyeket egyszer már maguk mögött hagytak, sőt, maguk az események is ismétlődhetnek: a film második harmadában a homokos teremben látott madár ugyanabból az irányból egymás után kétszer repül át a képen. Az út tehát nem helyileg valahonnan valahová vezet, hanem egyik állapottól egy másik felé. Az egyenes út pedig egyáltalán nem a legrövidebb, sőt, egyes esetekben lehetetlen azon menni. Az Író is visszafordulni kényszerül, mikor Sztalkernek ellentmondva daczból elindul a mezőn keresztül a tőlük pár száz méterre álló épület felé, melyben ott a Szoba. Amikor már egészen közel jár az épülethez a tarkójáról látunk egy közeli képet, mintha csak a fejében lennénk, majd előről mutatja a kamera egy távolabbi szögből ahogy egy fa mellett megtorpan.

A filmben a szépia árnyalatból színesbe váltásnak is funkciója van. Csupán a Zónán belül láthatjuk a világot színesen, a maga igazi valójában, a külvilág csak árnyék, a száműzetés színtere, koszlott ipari díszletekkel, amelyben egyedül Sztalker kislánya kap színeket. Az entrópia a Zónában is erősen jelen van, de a természet megnyugtató valóságába ágyazva.

Tarkovszkij világába egyáltalán nem kerültek át a tárgyak, amelyek ellopásáért a regényben a sztalkerek életüket kockáztatják, és az anomáliák közül is csak a Húsdaráló maradt meg, amely Sztalker állítása szerint látogatásuk idejében nem „üzemel”. Minden bizonnyal Dikobraz üthette ki, amikor feláldozta benne a testvérét.

A *S.T.A.L.K.E.R.* videojátékok a csernobili Zónában játszódnak, egy a valóság alapján modellezett, annak kicsinyített másának tekinthető lélegző, interaktív világban. Henry Jenkins a játékkervezőket egyenesen "narratív építésznek" nevezi.¹¹

¹⁰ KAMARÁS István, *Zónák és átélők* (Budapest: Vita, 1989), 39. (Kiemelés az eredetiben.)

¹¹ Henry JENKINS, „A játékkervezés mint narratív építész”, in *Narratívák* 7, szerk. THOMKA Beáta, 175–192 (Budapest: Kijárat, 2008), 179.

Fontos különbség a játék és a hagyományos médiumok között, hogy a játék folyamata fizikai aktivitás is: a felhasználó folyamatosan egy gépet kezel, és több érzékszervének (látás, hallás), valamint mozgáskoordinációjának összehangolt működésével tudja csak a programot megfelelően használni. Ezen kívül a játékok ideje nem kötött, nem előre meghatározott, mint a történetileg őt megelőző médiumok, azaz a filmek és irodalmi művek esetében. Addig „tartanak”, ameddig foglalkozunk velük, ameddig használjuk őket. A legtöbb játékot végig lehet ugyan játszani, de pont a felhasználói szabadság és az események véletlenszerűsége, a nem szkriptelt, azaz nem előre programozott jelenetek és a mesterséges intelligencia működése miatt valószínűleg nincs két egyforma végigjátszás még a legegyszerűbb játékokban sem, például a *Tetris*-ben egyszer balra forgatom el ugyanazt a testet, egyszer pedig jobbra, hogy a megfelelő helyre kerüljön. A végkifejlethez vezető narratíva, amennyiben adott, megingathatatlan akár csak egy film vagy regény cselekménye, viszont a szimuláció általunk és a véletlengeneráló algoritmus által befolyásolt részei mindig változnak a játék folyamata során.

A játék tere tehát ténylegesen beutazható tér, azaz visszatérés a narratíva ősi formáihoz. A tér ezáltal önálló médiumtípussá válik, hiszen tárolható és visszakereshető.¹²

Az egyes szám első személyű kameranézet variációt vizsgálja Alexander Galloway, mikor kétféle lehetséges nézőpontot különít el. A *Point of View* (nézőpont) felvétel megközelítőleg az alany szemszögéből igyekszik megmutatni a film vagy játék világát, de nem törekszik arra, hogy úgy érezzük „benne vagyunk” az adott karakterben, vagyis, hogy mi ő vagyunk. A szubjektív felvétel lényege pedig éppen az, hogy gyakorlatilag a főszereplő személy fejébe helyez minket, például igyekszik megjeleníteni különböző effektek segítségével az ő mentális vagy pszichés állapotát.¹³ Ha szédül, a „kamera” össze-vissza forog, ha rosszul van, elmosódik, „bevérzik,” stb. A *S.T.A.L.K.E.R* játékokban is éppen ez történik: a különböző szerek fogyasztása vagy a túlzott vodkavívás azonnal látványosan jelentkezik a képernyőnkön, azaz szemünk előtt, csakúgy, mint a különböző mutánsoknak a karakter elméje ellen intézett pszichés támadásai.

A világ behatároltsága miatt akadnak persze olyan pillanatok, mikor a játékos ki-zökken ebből a szinte tökéletes illúzióból: ilyen lehet, amikor tükrökkel kerül szembe a játékokban, és láthatja a karaktere arcát, amely nem a sajátja (az FPS-ek¹⁴ többségében általában egy előre meghatározott férfialak), vagy amikor láthatatlan falakba ütközik, melyek ráébresztik a világ virtualitására. Ezek jelentős frusztrációt tudnak okozni, mert szembesítenek a virtuálisan kialakított tér ledönthetetlen korlátaival. A *S.T.A.L.K.E.R*. fejlesztői viszonylag ritkán hagytak láthatatlan falakat, egy „pálya” szélénél igyekeztek természetesnek tűnő akadályokat felállítani, melyeken az ember a valós életben sem tudna átjutni, így többnyire kerítések, halálos radioaktív zónák vagy megmászhatatlan magaslatok határolják a játéktérrel.

¹² Lev MANOVICH, „Beutazható tér”, *Metropolis* 12, 1. sz. (2008): 72–98, 77.

¹³ Alexander R. GALLOWAY, „Gamic Action, Four Moments”, in Alexander R. GALLOWAY, *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*, 16–53 (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006), 40.

¹⁴ First person shooter (FPS) = első személyű lövöldözős játék

A játékbeli ereklyék tulajdonságai játékmenetre való hatásuk miatt sematikusan jelennek meg, mint regénybeli párjaik. Általában az életerő-regenerációra vannak pozitív hatással, vagy a karakter különböző védelmi értékeit növelik (tűz, sugárzás, mérgezés-ellenállás stb.), és általában hátulütők is vannak, többnyire sugároznak vagy vérzést okoznak. A csak hasznos tulajdonságú ereklyék a legritkábbak és a legdrágábban értékesíthetőek. Fontos eleme a játéknak az ezekkel való kereskedés: attól függően, hogy hol és kívül üzletelünk, az árfolyamok és a vételi igények is változnak.

A *fruit punch* nevű anomália, amely erős savhoz hasonló sérüléseket okoz, talán megfeleltethető a regény lidérckocsonyájának, továbbá létezik háromféle gravitációs anomália is, melyek a szűnyogpilis változatai lehetnek. Érdekes újdonság például a teleportáló anomália, amely ha beleugrunk, a tér egy teljesen másik pontján tesz ki minket, vagy a tér-anomália, amely alapvetően láthatatlan, de bele lehet ragadni úgy, hogy a karakterek eltűnnek, és maguk is láthatatlanná válnak, viszont találhatunk benne egy Iránytű nevű ereklyét, mely segítségével ki lehet jutni belőle. A legtöbb anomália meglehetősen „közönséges”, amennyiben ennek a szónak egyáltalán van helye a Zónában. Léteznek még örvények, melyek ellöknek vagy felkapnak és összetörnek bármit, ami a hatókörükbe kerül, ezek a regénybeli húsdaráló működésére emlékeztetnek. Mások megégetnek vagy áramütést okoznak, vannak mérgező gázok, és poltergeistszerű jelenségek, melyek tárgyakkal dobálnak.

A *Vjóhlyke* című színvonalas amatőr film a regény világában, az elképzelt finn Zónában játszódik, és nagyon találóan ötvözi a *Piknik az árokparton* és a játékok atmoszféráját, új, hitelesnek elfogadható elemeket ad a világhoz és a metanarratívához. A történet szerint az ottani kívánságteljesítő a Piramis, amelyhez Red megtalálta a kulcsot, és halála után a fiára hárul a feladat, hogy a korrupt katonaság és a pénzéhes sztalkerek ellenében bejusson a Zóna szívébe és aktiválja a Piramist. A film számos utalást tartalmaz klasszikus elődjére, mind a regényre, mind Tarkovszkij művére. Ilyen a Borszsch funkciójával bíró Pripjatj-bár, ahol a sztalkerek elverik feketén szerzett pénzüket, és ahol megtervezik a következő Zónalátogatásukat. Feltűnik benne az ikonikus csavardobálás mint a láthatatlan anomáliák felderítésének módja, valamint maguk a tárgyak is a játékhoz hasonló módon jelennek meg.

Tanulmányomban arra szerettem volna rávilágítani, hogy a *Sztalker*-univerzum a transzmédia-történetmondás egyik kiváló példája, valamint, hogy a regényben a tömör leírások és a narráció együttesen alkotják meg azt az atmoszférát, amely sikeresen átkerült a film és a játék médiumába, hamisítatlan közép-európai hangulatot árasztva, és egyedi világot létrehozva, amely a láttató médiumokban még inkább megtelik élettel. A történet az élni akarást és a hitet hirdeti egy kényszerpályán lévő pusztuló világban, illetve úgy gondolom, hogy minden manifesztációja érdemes a befogadói és a kritikai figyelemre.