

RITTER GYÖRGY

HŐSHASADÁS

A hasadt én néhány filmes színtere



A fogyasztói társadalmakban szinte mindenkinek van digitálisan hasadt képe az interneten, egy virtuális világban. Talán éppen emiatt érvényes, hogy a közönség fantáziája science-fictionra vágyik, a pszichikai lehetetlenre, amely a virtuális térrel részévé vált.

A mozi az álom-valóság *onirikus* oppozíciójának hagyományán jutott el a kétezres évek elején oda, hogy sajtóságos posztmodern hőst hívjon életre. Noha a *Doppelgänger* figurája már korábban is részét képezte az irodalomnak¹ és a filmművészetnek, a hasadt hős típusát paradox módon akkor tudta a populáris kultúra (újra) adaptálni, amikor a filmvásznakon a digitális technikának köszönhetően eluralkodott a képzelet határtalansága, a *fantázia*.

Esszémben hat különböző filmben próbálok megvizsgálni azt a folyamatot, amely az egyén, a szubjektum és a hasadtság motívumát felhasználva értelmezi újjá a műfaji elemeket. A hat filmben – egy kivételével – főleg a központi figurák bemutatására helyezem a hangsúlyt, egyszer pedig magának a zsánernek a színeváltozását vizsgálom meg. Írásomban arra teszek kísérletet, hogy megmutassam, milyen tematikai jegyek fűzik össze ezeket a filmeket, és azt, hogyan változik ez a „trend” a 2010-es évek filmvilágáig.

Legelőször is azt kell meghatározni, mit értünk *hasadtságon*. A film és az árnyék egyes *onirikus* sajátosságait már korábban elemeztem.² A film és az álom kapcsolatának kifutását az álomvilág mint *hasadt én* manifesztációját értelmeztem, amelyben az árnyék kevesebb szerepet kap, de előtérbe kerül a *kettős én*. Ennek a meghatározása nehezen megfogható, ám a tematika megannyi kortárs művészfilmben³ és populáris moziban is megtalálható. A *másik* filozófiai, fenomenológiai és hermeneutikai fogalma a szubjektum variánsait is jelenti. Ugyanakkor a személyiség-elmzések nagy része kettős fogalomban képzelet el az *egyént* (pl. ösztön-tudat, érzéki-szellemi).

Hegel szerint az öntudat elért egy olyan pontra, amikor „önmagán kívül jutott”.⁴ Fogalmainak lényege, hogy az öntudat elveszítette önmagát, amennyiben mint más lény találja ki magát, és ezzel megszünteti a másikat is, mert nem más lényt, hanem önmagát látja benne. Ez a *máslét* végül arra irányul, hogy megszüntesse a másikat is, következésképpen saját maga máslétét, hogy ismét megbizonyosodjék önmagáról mint lényről. Hegel szerint ez csak részben lehetséges, mert ha megszünteti önmagát, az kétértelmű visszatérés önmagába, mivel a megszüntetett *őt* ugyanúgy visszaadja egy másik öntudatnak. Az *öntudat* tehát visszatérés a *máslétből*, egy *hasadt létből*.

Ebből a gondolatból építkezett Lacan is, aki szerint a cselekvés kétértelmű; az *ön-maga* és a *másik* cselekvése egymástól elválaszthatatlan, mert az *egyiknek* éppúgy, mint a *másiknak* a cselekvése. Lacan egy szimbolikus énkonstellációt is felvázolt, amelynek értelmében továbbgondolja a szimbólumnak azt a fogalmát, mely szerint az olyasmi, ami valami helyett áll. Ha hiány keletkezik, a szubjektum szimbólummal helyettesíti (lásd például Freud vizsgálatát a csecsemőknél, akik az anya hiányakor játékos szimbolizálásba kezdenek). A szubjektumban a *lét* mint *egység* szerepel. A hiány azonban széttöri az *egyet*, és létrehozza a létezőket. Ez a „tükörkép” egy imaginárius helyettesítés révén jön létre, egy *szimbólumban*, *elidegenítve*, egy *alapvető és redukálhatatlan megkettőződésben*. Lacan számára a freudi *Ichspaltung* itt kezdődik, és ide tér vissza.⁵

A posztmodern elméletek (nyelvészet, filozófia) a szubjektumot eleve hasadt létmódnak állítják be. A modernizmus (és főleg a filmi) elidegenedéseméletei meghasították az *ént*. A kérdés, hogy ezt a másik *ént*, amely *másik ő* lesz, hogyan lehet életre hívni. A válasz már a film hőskorában is fellelhető volt. A német expresszionizmus onirikus képe az álom által mindig eljátszott a hasonmás kérdésével. Paul Wegener,⁶ Robert Wiene,⁷ Arthur Robinson⁸ filmjei korai tudatfilmekként boncolgatták a kettőződés kérdését. A válasz a *fantázia* ontológiájában áll, a digitális forradalom pedig jelentősen kibővítette az ábrázolható teret és ezzel a fantáziát generáló vágyat is. Nem csoda, hogy a kilencvenes évek vége óta a fantasy és sci-fi műfaj éli virágkorát. Ez a zsánéri evolúció és popkultúra magáévá tette a posztmodern hasadt elmét.⁹

A hasadt elme mainstreames feldolgozásainak egyik legmarkánsabb példája a Wachowski testvérek filmje, a *Mátrix* (1999).¹⁰ Ékes példája annak, hogy a vázolt posztmodern állapotot hogyan lehet popkulturális mítosszá, legendává alakítani. A film alapvetése Jean Baudrillard szimulakrum- és szimulációs elméletében lelhető fel. A világ csupán egy számítógépes képzelet, álomvilág, amelyet egy mesterséges intelligencia működtet csak azért, hogy az ember biomechanikus energiáját felhasználja. Ebből az álomból ébreszti fel a renegát Morpheus és csapata a kiválasztottnak tartott Neót. A film képi világa alapvetően noir elemekből építkezik, a disztópiát vegyíti a science-fictionnal és az akciófilmmel. Különleges képi hatásai miatt (bullet shot) kultuszfilmmé vált. Világának logikája érdekes. A központi figura, Neo érzi, hogy nem a valóságot látja. A film elején megkérdezi ismerősét: „voltál már úgy, hogy nem tudtad, ébren vagy-e, vagy álmodol?” Neo a mátrixénjén belül is kettős életet él, ahogyan ellenfele, Smith ügynök meg is jegyzi: hacker és tisztességes szoftverfejlesztő egyben. A rendszert Morpheus az elme börtönéneként jellemzi, és ezt később *maradandó önképként* nevezi meg, amely a szellemi kivételése digitális *önmagának*. Ez akár egy (pixel)tükörkép-metaforaként is értelmezhető. Nem véletlen talán, hogy a digitális világ térbeli torzulásai tükör alakban jelennek meg akkor, amikor Neo kilép a mátrix köréből, és felébred. Törött tükörképet vesz észre, amely egy pillanat alatt összeáll, majd miután megérinti, az ráfolyik, elemészt, egyesül eddigi kettős énjével, végül felébred. A film legnagyobb tétje azonban mégiscsak az, hogy vajon Neo tudja-e tökéletesen uralni az álomvilágát, ugyanis ha ezt meg tudja tenni,

kiválasztott lesz, ami olyan tulajdonságokkal jár, mintha félisten lenne, vagy leginkább szuperhős.

Ezzel a film filozófiája is eljárszik. A mátrix ellen lázadó csapat „titkos” szellemi vezetője az Orákulum. Ő sem a kiválasztottságot, sem az ébredést nem ítéli a szabadság elfogadásának. Vagyis a mátrixon kívüli élet a sors elfogadásával is együtt jár. Ebben viszont Neo hasonlít a képregények világának szuperhőseihez, pl. Supermanhez. A *Mátrix* tehát mítoszt teremt, amelynek oppozíciója a következőkben határozható meg: miután Neo felismeri kiválasztottságát, a mátrix alakítójává válik, de nem urává. Kiemelkedik a szellemi rabszolgaletből, legyőzi digitális önképét, ezzel szuperhőssé válik. A *valós énje*, amely a mátrixon kívül van, sebezhető, de elfogadja sorsszerűségét. Az Orákulum által megjövendölt sors és annak elfogadása az egyik legősibb mítoszképző erő (lásd Oidipusz-mítosz). Így válik a posztmodern *hasadt énből* egyszerű műfaji legenda. A *Mátrix* fricskája, hogy a saját maga által teremtett programoknak, a mesterséges intelligenciának is két *énje* van (Smith ügynök képében). A kidolgozott mitológia és kettős énreprezentáció ellenére a mátrix a tér hasadtságát a különböző világok elválasztásában jeleníti meg. Neo a film végére meg tudja különböztetni ezt a két világot. De felmerül a kérdés (akárcsak az álom esetében), hogy milyen tudat hasadása az, amikor a két *ént* nem lehet két világra elkülöníteni.¹¹

A *Kamera által homályosant*,¹² Philip K. Dick regényét¹³ Richard Linklater vitte vászonra, aki életművében többször is foglalkozott az elidegenedés és a hasadtság ontológiájával. Korábbi filmje, *Az élet nyomában*¹⁴ is az álom-élet párhuzam témáját boncolgatta. A hasadtság az álommunkában mutatkozik meg; a virtuális valóság megkettőződő tudatot implikál. Ezen a ponton csatlakozik a mátrix világhoz, csak hogy az *én* imagináriusa itt az elméből fakad, és a drog delíriuma hívja elő. A film középpontjában egy drogos kolónia áll, amelynek egyik tagja a maga hasadt tudatával egyszersmind beépített ügynök is. A politikai hatalom disztópiája keveredik a drogos kultuszérettel. Míg a *Mátrix* az illúzió mögött kereste a valóságot, Linklater filmjében ellenkezőleg történik, ugyanis a szereplők megtalálják a „valóságban”, tehát az általunk felfogott világban az illúziót. Ez az illúzió valójában egy tudat, Bob Arctor,¹⁵ aki drogfüggő, és különleges beszervezése okán egy virtuális ruha segítségével önmagát keresi és figyeli meg. Linklater filozófiájában rövidre is zárja álomválasztait. A platóni barlang hasonlat az emberi észlelést pusztán illúzióként írja le. Vajon a modern technika ezt átírhatja? Az évezredes titok, amelyben az ember saját magát csak az oldalakat felcserélő tükörképben láthatta, most a kamera által helyreállítódott. Ami eddig fordított volt, most valóságos lett. De hiába ez a „kép”, és hiába ez a „más”, mert mind a tükör, mind a kamera torzított, és csupán láttatni képes. Így bármi, ami illúzió a valós életben, legfeljebb csak az illúzió illúziója lehetne. Ha pedig ez így volna, akkor a szabadságnak még képzete sem lehetne. Linklater az irányíthatóságot, a tükrök fokozását és az egén elvesztését, halálát vizionálja. A film az egzisztencialista drámák sorát gazdagítja, egyszerre drogfilm és trip, hiszen a rotoszkópos animáció¹⁶ által a néző is delíriumi állapotba kerülhet, átérzheti az érzékelt világ esetlegességét, illetve a maszkot, a *másik ént*, amelyet a főszereplő magára ölt.

Az *önmagába* visszatérő *én* a kétezres évek műfaji filmjeiben részben ellehetetlenül: vagy szuperhősként legendává válik, vagy személyiségét veszíti el, tagadja meg. Habár a *Mátrix*ban a virtuális hasadtságon úrrá lesz a hős, a delírium és az elme hasadtságán már nem tud felülemelkedni a posztmodern tudat?

J. P. Telotte szerint a film látható és láthatatlan terekből áll, a nézőt általában a „láthatatlan” tér utáni vágya hajtja, ez a vágy pedig indukálja a nézői félelmet, a rettegéssel teli csodálatot és azt a perspektívát, amely az ehhez tartozó megértéshez kell. Vagyis készen áll a befogadásra, amelyet fantáziával helyettesít. A fantázia a ki-

mondhatatlanról és a valótlanná változotról szól. A nyolcvanas évek sci-fijeiben a megkettőzött testtel demonstrálják a kapcsolatot a láthatatlan és a látható emberi térrel. A *Szárnyas fejedelmében*¹⁷ a replikánsok testesítik meg ezt a vágyképet. „A megkettőzésben rejlő lehetséges veszélyt ismerhetjük meg, amikor saját képünket látjuk képmásunkban. Míg minden film egyértelműen erre a mimetikusan vágyra válaszol, a fantasztikus filmek kifejezetten ebben találják meg létük értelmét; a filmi szokványos láthatatlant és az elveszett távlatot, ami egyszerre kelt félelmet és csodálatot, illetve egyszerre képes megriasztani és tanáccsal szolgálni” – írja Telotte.¹⁸

„Sok ember a számítógépes rendszerek és programok fogalmai szerint írja le és fogja leírni szellemét és testét” – állítja Vivian Sobchack.¹⁹ Az emlékek nélküli ember, aki gyermekkorától fogva a számítógépes világokban szocializálódik, a gépekkel közösen gyártja emlékeit, személyisége a virtuális terekkel függ össze. Sobchack tanulmányában a fotó és a film médiumain át vezeti le a tárgyiasult vizuális szubjektivitást. „A személyi számítógépek az ábrázolás olyan átfogó elektronikus rendszerét hozzák létre, amelyek különböző formái kapcsolódási felületet, »interface«-t nyújtanak egy olyan alternatív és abszolút világ megalkotására, amely a nézőt/felhasználót egyedülálló módon egy térben decentralizált, gyengén időszerűsített és kvázi testetlen állapotba hozza.”²⁰ Fenomenológiai szempontból ezt nem különálló, testközpon-tú kivetítésként tapasztaljuk meg, hanem szimultán, szétszórt és anyagtalán továbbításként egy hálózaton keresztül.²¹ Ezeket az eredetit nélkülöző másolatokat a szerző szimulációs rendszerként írja le, metavilágként, amely az önmagában vett ábrázolásban helyezkedik el. Sobchack szerint az embernek érvelnie kell a létezés mellett, mert ez a tér „lapos” és felszínes volta miatt csak úgy tud létezni, ha folyamatosan ingerlik. Ő maga világosan érvel is amellett, hogy a személyiséget virtuális *ön-maga* korlátozni fogja.

A személyiség halálát, a hasadás kettős *énjének* elvesztését talán az a műfaj tudja legjobban (is) kifejezni, amelynek egyik hatásmechanizmusa valami elrejtésén alapszik. Erre kitűnő példa a suspense-t felhasználó thriller zsánere.²² Christopher Nolan második filmje, a *Memento* (2000) pedig kitűnő példa erre, nemcsak azért, mert a narratívát megbontva visszafelé mesél el egy történetet, hanem azért is, mert a központi figura hasadtsága fogyatékoságából adódik. A megfordított elbeszélés a nézőkben is emlékeket implicál, amelyek segítségével összekötik a szekvenciákat. Az emlékezet itt a hasadás generátora. A főhős ugyanis úgy nyomoz felesége gyilkosai után, hogy nem működik a rövid távú memóriája. Folyton jegyzetel, olykor papírcetlikre, polaroidfotókra vagy éppen tetoválásként a saját testére. „A rutin tette elviselhetővé az életét” – mondja a főhős egy olyan személyről, aki képzeletében hasonló betegséggel küzdött, mint ő, és akiről később kiderül, hogy ő maga. Valójában újra és újra saját maga konstruálja meg a bűnt, ami után nyomoz. Hasadtsága abban mutatkozik meg, hogy *másik énjét* elnyomja vagy állandóan elfelejti, valódi *énje* helyett újra és újra egy konstruált világba menekül, a hazugságba. Inkább elhiteti magával, hogy közeli barátai gonoszak, és ellenségei a segítőtársak, mintsem hogy leszámoljon a múltjával. „Hazudtál, hogy boldog légy” – fogalmazza meg saját magáról. Hitre és emberekre van szüksége, hogy tudja, ki is valójában, de a hasadtság felejtése képtelenné teszi az igazságra. A pillanatok, szekvenciák hőse lesz. A nyomozás, a feszültségkeltés ugyanolyan eleme a filmnek, mint az emlékezetvesztés, az *elfeledett én*. A film végén a főhős önmaga tagadja meg a létezését, elutasítja a visszatérő *ént*, és a hasadt, hamis világ illúziójában marad: mintsem hogy visszatérne *ön-magába*, és elfogadná (feljegyzetelné) az igazságot, inkább az *ismétlődésbe* menekül. Ez az *ismétlődés* konstruálja a létét. A létező, de elfelejtett *másik* egy dekonstruált hőst mutat, aki éppen hazugságai miatt ugyanúgy sorsának kiszolgáltatottja, mint a szuperhős (Neo) vagy a személyiségét vesztett drogos (Bob Arctor).²³

Mielőtt továbbmennék, fontosnak tartok egy kitérőt tenni, amely látszólag nem tartozna e fejtegetéshez, viszont a kortárs héroszok evolúciójához talán elengedhetetlen. A zsánerek fejlődésének is a korszakokhoz képest létezik saját identitása. Mivel írásom elején szót ejtettem a sorsszerűségről és a legendáról, ide kívánczik annak említése, hogy milyen kortárs legendái vannak a mozinak. Itt ki szeretnék emelni egy különös esetet a *300* (2006) című filmmel kapcsolatban. Frank Miller képregénye a háromszáz spártai hőstettét dolgozta fel, ezt vitte (vagy másolta) vászonra Zack Snyder filmrendező. Az eredmény meglepő. Az ókori témájú filmek mindig átítatódta egyfajta nacionalista propagandával, főhősei sematikus figurák voltak, viszont a *300* című film ezt a hagyományt megszakítja, pontosabban a műfajt meghasítja azzal, hogy minden legendától, áthallásos mítosztól megfosztja a thermopülai csata mítoszáét. A film semmi más, mint a *pusztulás* és a *gyilkolás* üres, öncélú, viszont annál fenségesebb látványorgiája (akárcsak a videojátékok). Miért fontos ez számunkra? Azért, mert talán először fordul elő egy markáns zsánerben, hogy a saját fő jellegzetességei nélkül, gyakorlatilag identitás nélkül működik.²⁴ Eddig hőseinket körbevette saját műfaji környezetük, amelybe menekülhettek. A *300* ostoba és szadista főhőseivel jobbra nehéz azonosulni, ezért a fantasyhez közel álló design marad csak, ami élvezhető. Mégis azért fontos számunkra ez a műfaji hasadás, mert megmutatja a redukált, amortizált *legendát*. Vagyis a legenda, a mítosz többé nem mentsvára a hasadt létnek (mint a *Mátrix* esetében).

A virtuális valóság, a drog víziói és az emlékezetvesztés mellett létezik a biológiai hasadtság metaforája is. Egyik ékes példája ennek az elsőfilmes Duncan Jones alkotása, a *Moon* (2009). A film főhőse, Sam egyedül teljesít hároméves szolgálatot klausztrófobiás környezetben, a Holdon, hogy a közeteiből energiát kinyerve a Földre juttassa azt. Társa egy empatikus robot, Gerty. Vágya, hogy minél előbb láthassa családját, feleségét és lányát, akikkel odafent nem tudja tartani a kapcsolatot. Lassan lejár megbízatása, amikor baleset éri: távol a bázisától holdjárója összeütközik egy bányászgéppel, majd elveszíti eszméletét. Kiderül, hogy cége hároméves turnusokban klónozza őt, hogy folyamatosnak tűnjön a munkája. A Holdról küldött üzeneteit blokkolják, így saját bezártságában él, egészen addig, amíg saját magával nem találkozik.

A kortárs popcorn-filmekben többször használták a hasadás bemutatására ezt a formát.²⁵ Duncan Jones gyakorlatilag szép példáját mutatja be annak a hegeli folyamatnak, amelyet a bevezetőben leírtunk. A klón, az *önmagán* kívül jutott *lét* metaforája jelenik meg a filmben. A képi világ hűvös, hosszúra nyúló, végtelenséget sugalló beállításai a magányt hangsúlyozzák. A baleset után tudatára ébredt klón felfedezi *önmagát* a kint rekedt teherautóban. A hasadás tehát itt klónozással megy végbe, előkészített tudatokkal. A két *én* ellenségesen viselkedik egymással. A balesetből visszatért Sam beteg, az újonnan tudatára ébredt klón egészséges, életerős. A hasadt *ének* akkor kezdenek önmagukba visszatalálni, amikor rájönnek közös céljukra, hogy megfejtsek a *létük* értelmét. Rájönnek, hogy emlékeiket is beépítették, tehát tudatuk is másolt, manipulált, virtuális. Az *önmagába* való visszatérés itt nem más, mint az aktuális létük megtagadása, ez pedig úgy történhet, ha elfogadják sorsukat, mert az őket alkalmazó cég mentőkomppja közeledik, amelynek személyzete nyilván nem hagyja őket életben. A balesetet szenvedett Samnek vissza kell térnie a bányautóba, hogy beteljesedjen sorsa, hogy addig életre kelt klónjának legyen ideje megszökni és hazatérni. A *Moon* hősei azonban maguk is hasadtak, egy sohasem látott alany ki tudja hányadik klónjai, akik három évig élnek, majd megsemmisülnek. A film végén sikerül a hazatérés és a cég leleplezése, ezzel megtörténik az eredetileg klausztrófobiás tudatba való visszatérés, amely egyúttal felszabadulás is. Ezzel lényegében beteljesedik az *öntudat* fenomenológiája, ám ez természetesen nem azt jelenti, hogy a hasadtság ezzel már nem témája a kortárs filmnek.

Most mégis egy ellenpélda elemzésével folytatom, amelynek esetében nem jön létre az *önmagától* való eltávolodás. Lars von Trier *Melankólia* (2011) című filmjében ugyanis ez történik. Trier nem tudja elképzelni a hasadtságot, és lényegében újra felfedezi művében, sőt talán trenddé is változtatja az *önmagába*, a magányba, a test és szellem börtönébe zárt világot. Trier dekonstruálja az apokalipszis legendáját, gyakorlatilag kizsigerelve, megfosztva szimbólumaitól úgy, hogy közben rengeteg jelképet is elhelyez filmjében, de ezek tulajdonképpen maguknak a szimbólumoknak is egyfajta megfosztásai. Az alaphelyzet szerint egy kisbolygó közeledik a Föld felé, amely eleinte úgy tűnik, hogy elkerüli, majd mégis becsapódik bolygónkba. Az alaphelyzetet két nő szemszögéből mutatja be Trier, ezért a film is két különböző részre osztható. A film prológja barokkos, festői plaszticitásban, szimbolikusan (együttal reklámszerű spotokban) mutatja meg a film történetének főbb fordulatait. E képek visszacsatolása lecsupaszítva visszatér a filmben, amely végig egy szikár, realisztikus darabot mutat. A film első része a hisztérikus és depresszív Justine-ről és esküvőjéről szól, míg a második Claire-ről, Justine testvéréről, aki összeroppan a pusztulás terhe alatt.

Trier női főszereplőinek személyiségei a címadó melankólia segítségével jellemezhetőek. Ez az emberi állapot maximalista személyt takar, aki érzi, hogy értékeit nem tudja teljesíteni, mert kompromisszumképtelen. A teljességre való törekvése mindig megkérdőjelezésen alapszik, ez a kétely viszont felőrli. Justine azért is tudja megcsalni férjét már esküvője napján, mert elhiteti magával, hogy ha szeretné férjét, ezt nem tudná megtenni. Ebből a végletességből épül az a nyugalom, amely ugyan cinizmusnak tűnik a film második felében, de valójában a végletesség beteljesülése, az egész világ pusztulása. Justine végre megtalálja azt a magasabb rendű pontot, amely állapota számára ideális. Nincs szüksége hasadásra, mert megelégszik azzal az élménnyel, hogy *igaza volt*. Csakhogy azt nem fedezi fel, hogy ez nem vezet a felsőbb boldogsághoz. Testvérének, Claire-nek azonban van veszténivalója, és nem tud mit kezdeni a széthullottság érzésével. Önmagát sem tudja meghasítani, mert a rá nehezedő teher, a bolygó fenyegető közeledése szellemi és testi börtönébe zárja, és a *másikban* (Justine) sem tudja megtalálni magát. Nem lehet menekülni, nem lehet meghasítani a szellemet, mindent le kell csupaszítani, és mindent el kell dojni. A film festményszerű prológjából is csak lecsupaszítások maradnak. Trier azt érzékelteti, hogy az ember visszatalálhat saját *önmagához*, de akkor önnön börtönének rab-ságába jut.

Justine és Claire két különböző nőtípust testesít meg, előbbi depressziós, de megváltásra talál, utóbbi a mindennapok kényelme érdekében elmaszatolja problémáit, ezért marad egyedül, és ezért válik rabbá. Az első részben Justine esküvőjét láthatjuk, amely időhöz kötött, itt lassan haladunk előre az események menetében, és a hisztérikus lányról kiderül, hogy depresszióját akarta leplezni azzal, hogy férjhez ment. A második részben Claire kerül a középpontba, illetve a kisbolygó közeledése, majd visszafordulása, amely végül elpusztítja a Földet. Justine megnyugszik, meggyógyul, míg Claire hisztérikus rohamban tör ki. Ha van *hasadt én* a filmben, akkor az ebben a lélekállapot-cserében fedezhető fel. De ez az, amely végül börtönbe zárja a szereplők érzelmi világát és velük együtt minden *jelenvalóletet*.²⁶ Szétesik az idő, elhasad és értelmetlenné válik a lélek, a pusztulás marad az egyetlen út *önmagunkba*. Radikális következtetés ez.

A kettős, hasadt tudat elvonatkoztatott teret és időt implikál, amely szinte az összes elemzett filmben megjelent. Nem véletlen, hogy a kortárs populáris és popkultúrális filmalkotásokban is az elbizonytalanodott tér és a *fantázia* kap szerepet. Míg a kétezres évek első felében a filmi hóstípusok hasadt léte szenzációszámba ment (*Mátrix*, *Kamera által homályosan*), addig mára úgy tűnik, a mozi befogadói-

nak tudatalattijában lezajlott egy olyan átállás, ahol ez természetesnek tűnik, és az *önmagába* való visszatérés már nem kérdés, inkább csak a magány válasza. A fogyasztói társadalmakban szinte mindenkinek van digitálisan hasadt képe az interneten, egy virtuális világban.²⁷ Talán éppen emiatt érvényes, hogy a közönség fantáziája science-fictionra vágyik, a pszichikai lehetetlenre, amely a virtuális térrel részévé vált. Így tudja saját énjét újra és újra kielégíteni a fantázia örömeivel.

A fantáziavilágok azonban csak olyan hősből jönnek létre, akinek valamilyen hasadásélményben is része van. Úgy érzem, a fent elemzett filmek jól tükrözik ezeknek a hőstípusoknak a jellegzetességét. Ám ezek a kreált világok többször szimbólummentesek, különösen a 300 óta figyelhető meg a leszámolás a mitopoétikai eszközökkel. Jobbára a látvány és a zsigeri elemek (illetve gondolatok) maradnak, beszűkülnek az értelmezési terek, és pusztán a pszichológiai aspektusra szorítkoznak. Az *önmaga énje* visszatér az *önmagába* zárt *én* világához. Előbb-utóbb az a tendencia alakul ki, hogy a műfajokat csak pszichológiai eszközökkel leszünk képesek elemezni, mert szimbolikus terük megszűnik létezni, absztrakciójuk üressé és láthatatlanná válik.

A független filmesek azonban továbbra is foglalkoznak a *hasadt én* metaforájának továbbépítésével. Legutóbb Rian Johnson *Looper* (2012) című időutazós sci-fijében kellett megmérkőznie egy bérgyilkosnak a jövőből érkezett saját *énjével*. A számítógépes világok szemantikája, a Facebook-társadalom, a digitális interface, az irodalom (pl. Chuck Palahniuk regényei), a filmes feldolgozások, a képregényhősök hasadtsága, nem is beszélve a maszk-tudat témáiról,²⁸ még életben tartják ezt a posztmodern jellegzetességet. Ám a kanyarban már jól látható az új, *radikális esztétika*, amely talán másképpen áll ehhez az állapothoz. A kérdés már csak az, hogy ez a kanyar vajon merre fog ívelni.

■ JEGYZETEK

1. Kocsis Katalin: *A horror klasszikusai. A doppelgänger-motívum Hoffmann, Poe és Stevenson műveiben*. Iskolakultúra 2006. 9. sz. 122–130.
2. Előzményként lásd Ritter György: *Árnyálmok. Az árnyék és az álom filmes összefüggései*. Korunk 2012. 5. sz. 50–56.
3. Kiemelten Spike Jonze *A John Malkovich-menet (Being John Malkovich)*, 1999 című filmjében.
4. Hegel: *A szellem fenomenológiája*. Akadémiai Kiadó, Bp., 1979. 101.
5. Jacques Lacan: *A tükör-stádium mint az én funkciójának kialakítója*. (Ford. Erdélyi Ildikó és Füzesséry Éva) Thalassa 1993. 2. sz. 5–11.
6. Például Paul Wegener – Stellan Rye: *A prágai diák (Der Student von Prag)*, 1913).
7. Például Robert Wiene: *Dr. Caligari (Das Cabinet des dr. Caligary)*, 1919).
8. Például Arthur Robison: *Schatten – Eine nächtliche Halluzination* (1923).
9. Nem véletlen, hogy az álombeli másik én problematikájával is foglalkozik például az *Avatar* (rendező James Cameron, 2009) vagy Spike Jonze gyermekkönyv-feldolgozása, az *Ahol a vadak várnak (Where the Wild Things Are)*, 2009), amely Maurice Sendak művéből készült.
10. Rendezők Andy és Lana (Larry) Wachowski; a filmnek két folytatása is készült *Mátrix: Újratöltve (The Matrix Reloaded)*, 2003) és *Mátrix: Forradalmak (The Matrix Revolutions)*, 2004) címmel. Ezek azonban mellőzték a filozófiai tartalmakat, előbbi egy matematikai problémára épül, utóbbi megelégszik az akciófilmes látvány fokozásával.
11. James Cameron sci-fibe oltott fantasyje, az *Avatar* (2009) tovább is megy ennél. Azt állítja, hogy a létezés csak álomban lehetséges. Vö. Molnár Péter: *Két kortárs amerikai fantázia*. <http://apertura.hu/2011/tel/molnar>. Letöltés dátuma: 2012. okt. 20.
12. Eredeti cím: *A Scanner Darkly* (2006).
13. Az eredeti könyv 1978-ban látott napvilágot, magyarul az Agave Kiadó gondozásában jelent meg *Kamera által homályosan* címmel, 2005-ben.
14. Eredeti cím: *Waking Life* (2001).
15. Érdekes módon ezt a szerepet is a Neót megformáló Keanu Reeves alakítja.
16. A technika lényege az, hogy a leforgatott nyersanyagot számítógépes program segítségével az utómunka fázisában animációs filmmé alakítják.
17. Eredeti cím: *Blade Runner* (1982); a film rendezői változatát 1994-ben adták ki, amely megváltoztatta az egész film kicsengését.
18. J. P. Telotte: *A fantázia megkettőzése és a vágy tere*. (Ford. Huszanagics Melinda) Metropolis 2003. 2. sz. 40–47.
19. Lásd Vivian Sobchack: *A vászon és a képernyő színhelye*. (Ford. Kaposi Ildikó) Metropolis 2001. 2. sz. 8–22.

20. Uo. 19.

21. Uo.

22. A thriller műfaji fogalma nehezen leírható tipológiai szempontból, áttekintését lásd Martin Rubin: *Thrillerek. Kritikai áttekintés.* (Ford. Czifra Réka és Roboz Gábor) Metropolis 2007. 3. sz. 10–29.

23. A *Memento* önpusztító főhősével rokon a *Harcosok klubjának* (Chuck Palahniuk azonos című regényéből rendezte David Fincher, 1999) hasadt hőse, aki azért, hogy lerombolhassa a kapitalista világot, saját tudatát hasítja ketté, és létrehozza alter egóját, Tyler Durdent.

24. Még inkább egy legendát dekonstruál a *Spartacus: Blood and Sand* (2010) című sorozat, amely egy ókori legenda bizonyos részletét dolgozza fel, és a *300* esztétikáját követve pusztá szex- és vérorgiává változtat egy mítikus történetet.

25. Például Jonathan Mostow: *Hasonmások* (*Surrogates*, 2009); Roger Spottiswoode: *A hatodik napon* (*The 6th Day*, 2000); Fliegeauf Benedek: *Womb* (2010).

26. Itt a világot értelmező és absztraháló ember leírásaként használom a heideggeri fogalmat, amelyet Justine egyik utolsó monológjában is felfedezhetünk: „És amikor azt mondom, hogy egyedül vagyunk, akkor egyedül vagyunk. Az élet csak a Földön létezik, de nem sokáig.”

27. Itt a Facebookra és a videomegosztókra gondolok, amelyek meghatározzák az emberi kapcsolatokat, és alapvetően átírják a *közösség* fogalmát.

28. Ide tartozhat Christopher Nolan *Batman*-trilógiája – *Batman Begins* (2005), *The Dark Knight* (2008), *The Dark Knight Rises* (2012) –, amelyben szintén megtalálhatóak a kétarcúság, a hasadtság metaforái.

