

SÁGHY MIKLÓS

Közelítések Nemes Jeles László Saul fia című filmjéhez*

Nemes Jeles László *Saul fia* (2015) című filmjének nagy sikere – a Cannes-i Filmfesztiválon elnyerte a zsűri fődíját, valamint a Golden Globe-díjat és az Oscar-díjat a legjobb idegen nyelvű film kategóriájában – nagyrészt annak köszönhető, hogy eredeti és újszerű módon ábrázolta a holokauszt ábrázolhatatlannak és felfoghatatlannak tartott történelmi traumáját.¹ A film nemzetközi sikere ugyanakkor új és felkavaró formanyelvi megoldásai miatt részben meglepő, hiszen a *Saul fia* egyáltalán nem mondható közönségarát alkotásnak, éppen ellenkezőleg: ereje és hatása a nézőt gyakran sokkoló, horrorisztikus eljárásaiban érhető tetten. Székács-Weisz Judit például úgy véli, Nemes Jeles alkotása „zsigeri szinten” szembesíti befogadóját a holokauszt traumájával, mégpedig úgy, hogy „a totális élmény világába léptet be, testtől lelkettől: nem lehet kívül maradni.”² Gyenge Zsolt szintén a *Saul fia* „húsbavágó”, testi atmoszféráját hangsúlyozza kritikájában, és olyan alkotásként jellemzi, mely „kíméletlenül tárja elénk a szélsőséges bizonytalanság embert próbáló tapasztalatát.”³ Georges Didi-Huberman pedig „szörnyszülöttnek” nevezi a filmet, mely „torkon ragadja”, és a soá rémál-mával szembesíti nézőjét.⁴ A példák sora még bőven folytatható volna, melyek a szóban forgó film befogadásának élményét gyötrelmes testi és lelki tapasztalatként írják le, a befogadó, néző helyzetét pedig a kényszerű *tanú* pozíciójával azonosítják.⁵

Tanulmányomban elsősorban arra a kérdésre keresem a választ, hogy miképpen, azaz milyen formanyelvi és tematikus eszközök segítségével kényszeríti befogadóját a néző „külső” pozíciójából a *tanú* „kényelmetlen” helyzetébe a *Saul fia* című alkotás.

* A tanulmány megírását az EFOP-3.6.2-16-2017-00007 azonosító számú, *Az intelligens, fenntartható és inkluzív társadalom fejlesztésének aspektusai: társadalmi, technológiai, innovációs hálózatok a foglalkoztatásban és a digitális gazdaságban* című projekt támogatta. A projekt az Európai Unió támogatásával, az Európai Szociális Alap és Magyarország költségvetése társfinanszírozásában valósul meg.

¹ Nyilván a formanyelvi újdonságai mellett a téma megközelítése is hordoz új elemet, hisz a sonderkommandósokról, vagyis a gázkamráknál és krematóriumoknál dolgozó lágerlakókról tudomásom szerint még senki nem készített játékfilmet.

² Székács-Weisz Judit: „Gondolatok a Saul fiáról”. In *IMÁGÓ Budapest*, 2017/1. 45.

³ Gyenge Zsolt: „A holokauszt is csak egy gyár”. In *VS*, 2015. május 15. <https://vs.hu/magazin/osszes/a-holokauszt-is-csak-egy-gyar-0515>

⁴ Georges Didi-Huberman: *Túl a feketén. Levél Nemes Lászlóhoz, a Saul fia rendezőjéhez.* (Ford. Forgách András.) Jelenkor, Pécs, 2016. 5–8. Vö. „filmjének képei és sikolyai mégis kiszolgáltatottá tettek, tudásom nem védett meg tőlük. Többféleképpen is torkon ragadtak. Mindenekelőtt, ezt be kell vallanom Önnek, mintha szembetaláltam volna magam legrégebb és legkínosabb rémálmaimmal.” (8.)

⁵ A *tanú* szó használata természetesen átvitt értelemben értendő, hisz a befogadó *esztétikai tapasztalata* többek közt híján van a valós fizikai részvételnek és testi fenyegetettségnek.

Husbavágó képek

Nemes Jeles filmjének legszembeötlőbb vizuális sajátossága, hogy a kamera szinte egy percre sem hagyja el a főhőst, Sault, így vagy őt magát, vagy (vele együtt) azt látjuk, amit ő is lát. Ennek megfelelően az alapvetően meghatározó képfajta a filmben a közeli vagy a félközeli beállítás. Előbbiekben lényegében Saul arca minduntalan eltakarja a háttérrel, az utóbbiakban pedig több dolog is akadályozza a főhős környezetének láthatóságát. A leggyakrabban azért nem látjuk a háttérben zajló eseményeket, mert nincs a képnek mélysége, vagyis a háttér homályos, elmosódott. Az is előfordul, hogy a kép valamely része túlzottan sötét, ezért nem tudjuk kivenni, mi történik a képnek abban a szekciójában, de gyakorta (mélységi) látásunkat erős ellenfény – esetenként hamufelhő – akadályozza (1–2. kép). Emellett a kép-kivágatok olyan szűkek, korlátozottak, hogy a (feltételezett, hallható) történések nagy része a képen kívüli térben zajlik.⁶ A választott formanyelvi eljárás következménye, hogy a történet helyszínére, a haláltáborra sosem látunk rá, sosem kapunk átfogó képet a lágerről (s így a holokausztról sem általában), csupán kép és hang fragmentumok, töredékek alapján kell következtetnünk a szűk keretben megjelenő események kontextusára. A radikálisan elliptikus szerkesztésmód, illetve a megalapozó beállítások hiánya azt eredményezi, hogy a történések helyszínét félelmes labirintusként, útvesztőként, nem pedig áttekinthető térként érzékeljük befogadóként. Vagy ahogy Gyenge Zsolt fogalmaz: „a képarány és a mélységélesség szűkössége miatt egyszerűen nincsenek távlataink, klausztrófó módon záratunk be a képbe, alig tudjuk kivenni, hogy mi történik a háttérben, és mindig meglepetésként ér bennünket, ha valami vagy valaki hirtelen megjelenik oldalról.” Ahogy Saul, úgy mi is „szédülve tévelygünk az alacsony folyosókon, a rosszul világított termekben, a lepusztult barakkokban.”⁷ Mivel a folytonos fenyegetettségben élő főszereplő és a néző tudása között minimalizált a távolság, ezért a *Saul fia*nak filmes nyelve egy „megbízhatatlan és kaotikus episztemológiai struktúrát hoz létre, amely zavarba ejtő, fragmentált, elliptikus és kifejtetlen, és ezért arra ösztönzi a nézőket, hogy folyamatosan figyeljék azoknak a jeleknek a felbukkanását, amelyek segítenek az értelmezésben.”⁸ Azaz magas fokú aktivitást vár el a befogadójától, valamint azt, hogy együtt „tapasztalja” meg a láger káosz-világát Saullal, a főszereplővel.

⁶ Amiképpen azt a *Saul fia* több elemzője is megjegyzi: a film 4:3-as képaránya ugyancsak a vizuális információ limitálását szolgálja, hisz ez a képarány kevesebb információt képes „keretezni”, magában foglalni, mint, teszem azt, a 16:9-es formátum.

⁷ Gyenge Zsolt: „A holokauszt is csak egy gyár”.

⁸ Kiss Erika: „A filmrendezés művészete a digitális korban (*Saul fia*)”. (Ford. Matuska Ágnes.) In *Aper-túra*, 2016/tél. <http://uj.apertura.hu/2016/tel/kiss-a-filmrendezes-muveszete-a-digitalis-korban-saul-fia/>



1–2. kép

Vincze Teréz *A lelkiismeret hangja* című kitűnő tanulmányában Laura U. Marks haptikus (haptic) és optikus (optic) látásra vonatkozó elképzeléseit alkalmazza a *Saul fia* fenomenológiai szempontú elemzésekor. Az optikus látás esetében a megfigyelő és a (vásznon) megfigyelt dolog közt kellő „távolság” áll fenn ahhoz, hogy azonosítani lehessen a látott dolgot, míg haptikus látás esetében ez a távolság nem áll fenn, és így a tárgyfelismerés akadályokba ütközik.⁹ A távolság persze (részben) metaforikusan értendő, hisz a filmvászontól – ha moziélményről beszélünk – nem ülünk messzebb az egyik vagy a másik esetben, hanem inkább arról van szó, hogy a haptikus tapasztalat esetében a látás tárgyfelismerő funkciója különböző (vizuális) okokból erősen korlátok közé van szorítva, míg az optikus látás esetében a megfigyelő a látványt uraló, mindent-tudó pozícióból ismer fel és lát át dolgokat.¹⁰ Mivel az előbbi tapasztalat során a tárgyfelismerés komoly nehézségekbe ütközik, ezért a szem a felszínre, a textúrára fókuszál, s mintegy azt „tapogatja” le. Ahogy Marks fogalmaz: „a haptikus vizualitás esetében a szem úgy működik, mint a tapintás érzékszerve.”¹¹ A látás tapasztalatába bekapcsolódó „tapintás érzetet”, más szóval: a felszínt pásztázó haptikus látást film esetében többek közt a rossz fókusz, szemcsés képfelület, alul vagy túlexponáltság, rossz látószögű beállítás, egyszóval a kép „roncsoltsága” idézheti elő.¹² (Kis humorral Marks úgy fogalmaz a haptikus látással kapcsolatban, hogy az mindig előidézhető, ha például egy rosszul látó ember úgy megy moziba, hogy leveszi a szemüvegét.¹³) A rontott, hiányokkal teli, redukált filmkép tehát a nézőt aktívabb értelmezői munkára, kiegészítésre inspirálja, úgy, hogy közben más érzékeit is „bekapcsolja”, s a képek multiszenzoros, érzéki befogadására ösztönzi. Nem

⁹ Vö. „A haptikus vizualitás különbözik attól az optikus vizualitástól, mely kellő távolságból szemléli a dolgokat, hogy önálló formákként ismerje fel azokat a távolban: más szóval úgy, ahogy általában tapasztaljuk azokat. Az optikus vizualitás a látó és a látott tárgy különbségén alapul. A haptikus látás inkább a tárgy felszínét pásztázza, s nem merül el az illuzórikus mélységben, azaz inkább a textúrát észleli. Inkább mozog, mint fókuszál, inkább érint, mint néz.” (Laura U. Marks: *The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Duke University Press, Durham – London, 2000. 162.)

¹⁰ Vö. „A haptikus vizualitás sebezhetővé tesz valakit a képpel szemben, nem úgy, mint az optikai vizualitás, melyhez az uralás [mastery] pozíciója kapcsolódik.” (I. m. 185.)

¹¹ I. m. 162.

¹² I. m. 172.

¹³ I. m. 170.

nehéz belátni, hogy a *Saul fia* a homályos háttértől kezdve a vakító ellenfényen, a képmélységet megszüntető füstön keresztül a túlzottan szűk kép kivágatig számtalan haptikus eljárással operál. Vincze Teréz is a film képeinek döntően haptikus jellegét hangsúlyozza, kiemelve, hogy ez a sajátosság már a film kezdő jelenetében is megfigyelhető: „a haptikus képek gyakran és jellemzően homályosak, ami megnehezíti a tartalmuk felismerését, beazonosítását. A *Saul fia* pedig pontosan egy ilyen látvánnyal indít: az első kép egy zöldes, homályos folt, mely betölti a vásznat. Egy kis idő múlva világossá válik, hogy a kis mélységélesség idézte elő a homályos képet, melynek éles tartományában addig nem volt semmi, de ekkor a kamera felé közeledő főhős alakja élessé válik, míg környezete viszonylag homályos marad.”¹⁴ Vagyis már az első képek a haptikus látáshoz kapcsolódó, multiszenzoros érzékelést aktiválják, illetve az erősen lehatárolt látómező szinte végig a filmben az optikus, azaz áttekintő, „eltávolító” látás ellen dolgozik, és így a film nem engedi nézőjét a látványt uraló szubjektum pozíciójába helyezkedni. Vincze a filmnek éppen erre a tulajdonságára hivatkozva és Marks elképzeléseit alkalmazva értelmezi meggyőzően a *Saul fia* nézőjének sajátos helyzetét: „a mindent látó nézőpont, a kontrolláló tudás kiiktatásával a közönséget a percepciós szituációban kiszolgáltatottabbá teszi, és egyúttal nagyobb hatású, közvetlen élményt eredményez. A néző »fizikai« közelsége Saulhoz a perceptív azonosulást hangsúlyosabbá teszi. A jelen lévő valamennyi haptikus jellegzetesség felerősíti annak lehetőségét, hogy a néző bevonódhasson nemcsak Saul szubjektív mentális pozíciójába, de közvetlen érzékleten keresztül a fizikai környezetébe is.”¹⁵

Röviden összefoglalva: a *Saul fiának* képi világa minimalizálja a néző és a főhős látás-percepciója közti különbséget, és így egyfelől haptikus látásra, másfelől episztemológiai bizonytalanságra „kényszeríti” befogadóját, illetve ellene megy mindenfajta átlátásnak, belátásnak, vagy ha tetszik, utólagos, történelmi értelmezésnek. Mindazonáltal arról azért nem szabad megfeledkezni, hogy a film nagyon is épít a befogadó holokauszt-tudására, vagyis arra az előzetes történelmi ismeretére, mely a koncentrációs táborok működésére vonatkozik. E nélkül ugyanis nem jönne rá a néző, mi történik a gázkamrában az ajtózáras után, sőt, azt sem tudná valójában, hogy egy gázkamrába lettek beterve az emberek. Ezt ugyanis a kamera *nem mutatja*, nem „árulja el”, mint amiképpen azt sem, hogy az emberek földi maradványai sorban elégnek majd, és hamuvá lesznek a krematóriumban. Lángokat, füstöt látunk, dörömbölő hangokat hallunk, ám ezeket az audiovizuális utalásokat előzetes holokauszt-tudásunk nélkül nem volnánk képesek pontosan azonosítani. Ráadásul a főhős élettelen, kifejezéstelen arca – melyet a súlyos vasajton átszűrődő sikolyok, üvöltések közben látunk – sem árul el semmit a gázkamrában végbemenő borzalmakról (3. kép).

¹⁴ Vincze Teréz: „A lelkiismeret hangja. Hang és haptikus érzékelés a *Saul fia* című filmben”. In *Metro-polis* 2015/2. 62.

¹⁵ Uo.



3. kép

A Saul fia és Kertész Imre Sorstalansága

A Saul fia és *a Sorstalanság* című esszémben részletesen írtam már Nemes Jeles László filmjének és Kertész Imre regényének igencsak hasonló narratív stratégiájáról.¹⁶ E művek közösen tűnő választása abban áll, hogy a holokauszt eseményeinek láttatása, leírása a főszerelők korlátolt nézőpontjához kötődik. Amiképpen Saulnak (s így vele együtt a film nézőjének) sincs átfogó képe a láger egészéről, az ott zajló eseményekről, úgy a Kertész-regény hőisének, Köves Györgynek sincs rálátása az átél, elszenvedett történésekre. A 14 éves Köves úgy halad ugyanis Auschwitz felé, hogy fogalma sincs arról, a holokauszt történik vele éppen. Ennek belátásához történelmi tudásra volna szüksége, ami a jelenben *természetesen* – a regény kulcsszavával élve – nem áll rendelkezésére, hisz ilyen horizont a visszatekintésben, az utólagosságban jöhet csupán létre. A regényben az elbeszélés ideje és az elbeszélte történet ideje látszólag egybe esik (Köves, az elbeszélő, azt meséli, amit éppen átél), s így az utólagos visszatekintés és ítéletalkotás nem jelenik meg a *Sorstalanság* nagy részében. A Nemes Jeles-film hőse, Saul, akárcsak Köves, mindenfajta értelmezői távlatosság nélkül cselekszik az ábrázolt események jelenében. A lágerből hazatérő kertészi hős maga mondja el a regény záró fejezetében (reflexív módon mintegy), hogy mi a baj az utólagos visszatekintés (átfogó) perspektívájával. Az, magyarázza a két szomszéd öregnek, Fleischmannak és Steinernek, hogy csak „most látszik minden késznek, befejezettnek, megmáshíthatatlannak, véglegesnek, ilyen roppant gyorsnak és ily rettentő homályosnak, úgy, hogy »jött«: most, így utólag csupán, ha hátrafelé, a visszájáról nézzük. [...] Csakhogy, akár hátra, akár előre nézünk, mindkettő hibás szemlélet – vélekedtem. Elvégre is húsz perc olykor, és önmagában véve is, meglehetősen nagy idő. Minden perc elkezdődött, tartott, majd befejeződött, mielőtt a következő kezdődött volna ismét. Mármost – mondtam – vegyük csak fontolóra: mindegyik ilyen perc hozhatott volna tulajdonképpen valami újat. Valójában nem hozott, természetesen – de hát azért el kell ismerni: hozhatott volna, végeredményben mindenikben történhetett volna valami más is, mint ami történetesen történt”.¹⁷ Köves a percek, órák, napok múlásában, s nem a történeti távlatosság „felülnézeti” horizontjából látja megragadhatónak a holokauszt tapasztalását. A *Saul fia* ugyanígy mellőzi a (történelmi) panorámaképeket, illetve a film által alkalma-

¹⁶ Sággy Miklós: „A Saul fia és a Sorstalanság”. In *Élet és Irodalom*, 2015 (LIX)/36. 13.

¹⁷ Kertész Imre: *Sorstalanság*. Magvető, Budapest, 2002. 327–328.

zott – fentebb vázolt – formanyelvi eljárások is azt célozzák, hogy a főhős percről percre haladó, szakadozott perspektíváját érzékeltessék. Ezzel szemben a *Sorstalanság* 2005-ben bemutatott tényleges adaptációja, vagyis a Koltai Lajos által rendezett alkotás (melynek a forgatókönyvét maga Kertész írta) éppen hogy az utólagosság szűrőjén keresztül láttatja Köves történetét. E megközelítésmód legszembeötlőbb eszközei az édes-bús Morricone-zene, illetve a Budapestet vágykeltően aranylóra, a légert pedig szörnyűségesen sötét tónusúra színező képek. Hiszen ezek a rendezői „beavatkozások”, döntések már értékelik és megítélik (zenével, stilizált világtással) a színre vitt eseményeket.¹⁸

A rokon vonások konstatálása mellett fontos megemlíteni ugyanakkor, hogy Köves regénybeli nézőpontja mégis tágasabb a filmbeli Saulénál. Míg utóbbinak elsősorban a látáspaszttalathoz, illetve részben a hallás-érzeteihez férünk hozzá, addig Köves György gazdag részletességgel és naivitással számol be mindenfajta perceptuális élményéről. Egy ízben például azon morfondírozik hosszasan, hogy a beilleszkedésüket segítő csfokos ruhás lágerlakó (aki magyarul beszél hozzájuk) vajon milyen bünt követett el, hogy ilyen szánni való raborsora jutott: „Mindjárt meg is szántam kissé, hisz látnom kellett, még egészen fiatal, értelmes, fegyenc volta ellenére is azt voltam kénytelen találni: megnyerő arcú férfi, és nagy kedvem lett volna megtudni tőle, ugyan honnan, miként s mifajta vétség miatt kerülhetett rab-ságba vajon.”¹⁹ Az ironia a főhős interpretációjának, és az olvasó tudásának különbségében válik érzékelhetővé, hiszen a befogadó már tudja, amit Köves a megérkezés pillanataiban még nem, hogy hamarosan ő is „fegyencé” válik, jóllehet nincsen semmi „vétsége”. Mivel azonban a valódi történelmi kontextushoz neki látszólag nincs, viszont az olvasónak van hozzáférése, így éppen a két tudás különbsége válik a regény fekete humorának alapjává. Köves korlátolt nézőpontja tehát egyfelől lebontja a holokauszt-sztereotípiákat, másfelől persze eleve azokra épít, hiszen az olvasó többlettudása nélkül a regény keserű ironiája nem működhetne. Fentebb írtam már, hogy a befogadók többlettudására támaszkodva lép el a *Saul fia* is a holokauszt ábrázolás hagyományától, és bontja le azt formanyelvi újításával. Képen kívül és homályban (azaz a láthatóságon kívül) tartja ugyanis a haláltábor legtöbb eseményét, objektumát, előzetes tudásunk alapján azonban (részben) mégiscsak ki tudjuk egészíteni a képkeretben megjelenő fragmentumokat, töredékeket (és ebben a folyamatban a film hangjai is nagyban segítenek persze). Röviden összefoglalva a *Saul fia* és a *Sorstalanság*-regény abban hasonlít egymásra, hogy mindkettő a főszereplő korlátolt nézőpontjából láttatja az eseményeket, nem jelenik meg egyikben sem a visszatekintés (értékaadó, ítéletalkotó) perspektívája (kameraállása), és mindkét alkotás – eltérő esztétikai és retorikai céllal persze, de – nagyban apellál a befogadó előzetes holokauszt tudására.

A horrorisztikus hangok ölése

Amíg a *Saul fia* vizuális rétegének a legfontosabb sajátossága a látótér korlátozása (és ezzel egyidejűleg a befogadói képzelet maximális aktiválása), addig a hangzóság szintjén egy ezzel

¹⁸ Erről az adaptációs viszonyról és ennek kapcsán Kertész Imre *Sorstalanság* című regényéről, valamint a 2001-ben napvilágot látott forgatókönyvről részletesen írtam *A Sorstalanság Hollywoodba megy, avagy arról: miképpen csúszik ki a túlélők mindinkább gyengülő kezéből Auschwitz emléke. Kertész Imre: Sorstalanság, Koltai Lajos: Sorstalanság* című tanulmányomban (In *Tiszatáj*, 2012/10. (Díkmelléklet) 1–20).

¹⁹ Kertész Imre: *Sorstalanság*, 117.



ellentétes folyamatot figyelhetünk meg, jelesül a hanginformációk fenyegető túláradását. A hangsáv elsősorban a koncentrációs tábor kaotikus mindennapjait kíséző zajokat, parancsszavakat, sürgetéseket, kiáltásokat, és persze a lövéseket, segélykiáltásokat, sikolyokat közvetíti. A láger borzalmait tehát döntően a hangsávban érzékeljük, és nem az erősen korlátozott vizuális síkon. A hang ugyanakkor, mivel alapvetően a képen kívüli szférából érkezik, a vizuális sík limitált térérzetét egészíti ki, s ily módon teremt meg mintegy a film imaginárius terét – mely nem kevésbé félelmes persze, mint a látható horror.²⁰ Ráadásul a több forrásból (hangszóróból) érkező hanghullámok eleve betöltik a moziterem egészét, és így körülölelik mintegy a nézőt. Ám mivel ezek a hangok a borzalom és a fenyegetés közvetítői, ezért valójában a horror az, ami beburkolja, körülöleli auditíve a befogadót.

Érzékelépszichológiai szempontból a hangok közvetlenebb élmény kiváltására lehetnek alkalmasak, mint a vizuális ingerek, hiszen amíg a fény terjedéséhez (vagyis a látásinger kiváltásához) nincs szükség közvetítő közegre, addig a hang terjedése e nélkül elképzelhetetlen. Ráadásul a hang olyan „médiumon”, a levegőn keresztül jut el hozzánk, mely mozog, és körülölel bennünket. Ahogy Edward Branigan fogalmaz: a „hang egy bizonyos mozgáseseeményre irányítja a figyelmünket, és így a fénynél nagyobb »intimitást« ér el, mivel, úgy tűnik, a nézőt közvetlen kapcsolatba hozza egy közeli eseménnyel a levegő közegén keresztül, amely átjárja a teret, megérintvén mind a nézőt, mind pedig az ábrázolt eseményt.”²¹ Ennek az intimebb, testibb élménynek a létrehozásában persze nagy szerepet játszik a kortárs filmszínházak fejlett, Dolby-hangrendszere, mely „mintegy becsomagolja a nézőteret, és megbonthatatlan kohéziót teremt azáltal, hogy viszonyítási pontokat helyez el a valós térben, megkönnyítve a testi beleélést a látott cselekményekbe.”²² Egy másik fontos jellemvonása a hangérzékelésnek, mely zsigeribb hatásmechanizmusát indokolja, hogy a befogadó a hangokat sokkal inkább a „sajátjának” érzi, mint a vizuális ingereket, hiszen az utóbbit csak érzékeljük, de nem mi hozzuk létre, míg hangokat magunk is létrehozunk. „Az a képességünk, hogy halljuk, ahogyan a hangok *létrejönnek*, párhuzamosan létezik azzal a képességünkkel, hogy *létrehozunk* hangokat (melyeket azután hallunk), míg a fényt csak érzékeljük, de *nem* mi hozzuk létre. A fényességnek, megint úgy tűnik, van egy külön sajátossága, az emberi testen »kívül« és attól függetlenül, míg a hang testünk és mozdulataink részének tetszik.”²³ A hangok eszerint tehát jobban átélhetőek, hisz egyfelől körülölelnek bennünket, másfelől

²⁰ Mary Ann Doane a képen kívüli hang tériesülésével kapcsolatban így fogalmaz: „A képen kívüli hang elmélyíti a diegézist, olyan kiterjedést ad neki, amely felülmúlja a kép kiterjedését, és ezáltal alátámasztja azt az állítást, miszerint van olyan tér a fiktív világban, amelyet a kamera nem regisztrál. A maga módján *sámot ad* az elveszett térről. A képen kívüli hang olyan hang, amely mindenekelőtt a film tér-konstrukciójának szolgálatában áll, és csak indirekt módon áll a kép szolgálatában. Egyaránt erősíti meg azt, amit a képernyő megmutat a diegézisből, és azt, amit elrejt. (Mary Ann Doane: „A film hangja: test és tér artikulációja”. (Ford. Fürstner Klára és Pataki Katalin.) In: *Apertúra*, 2006/tavasz. <http://uj.apertura.hu/2006/tavasz/doane-a-film-hangja-test-es-ter-artikulacioja/>) Mivel a *Saul fiában* a vizualitás síkján „elveszett tér” mértéke jelentős, ezért a képen kívüli hang szerepe ez esetben még az átlagosnál is jobban felértékelődik.

²¹ Edward Branigan: „Hang, episztemológia, film”. (Ford. Kocsis Katalin.) In *Apertúra*, 2007/tél. <http://apertura.hu/2007/tel/branigan>

²² Dragon Zoltán: „Platform-mozi. Gazdasági, strukturális és formai konvergencia a hollywoodi kommersz játékfilmben”. In *Metropolis* 2017/2. 47.

²³ Edward Branigan: „Hang, episztemológia, film”.

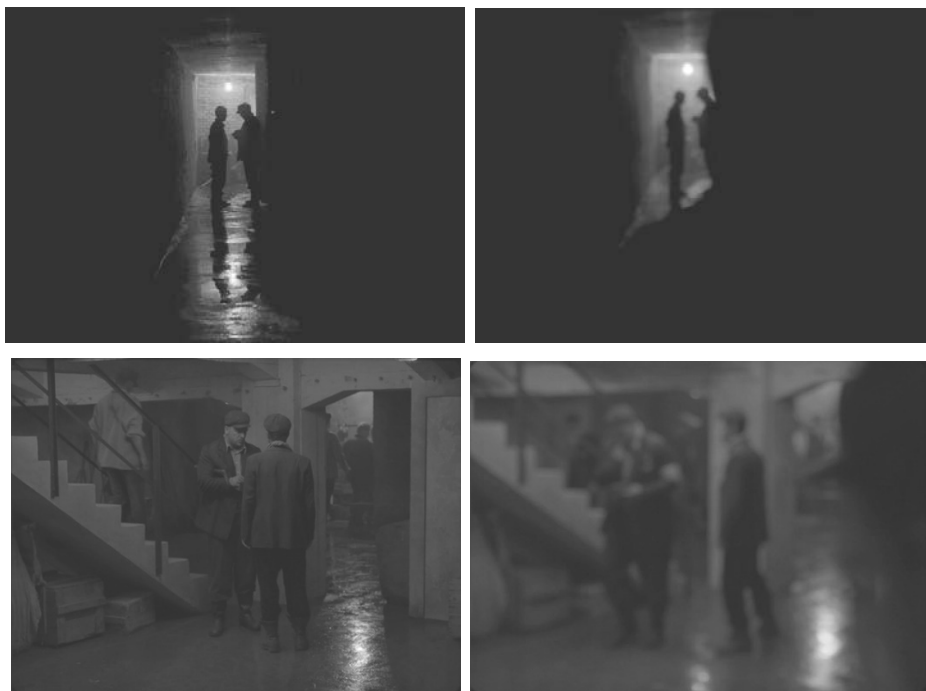
jobban hozzánk tartoznak, mint a látott dolgok. Mindebből következően a *Saul fia* hangsávja több szempontból is fokozottan félelemkeltő módon működik. Először is a képekről „lemeradt” bőséges borzalmak a hangzós régióban jelennek meg, s így folyamatos fenyegetést jelentenek a klausztrófób képi világban mozgó Saul és a vele vizuálisan azonosuló néző számára. Másodsorban a maximalizált hangsáv eleve – a fent vázolt érzékelépszichológiai okokból – sokkal jobban a néző „bőre alá hatol”, sokkal inkább körülöleli, beburkolja őt, mint a vásznon megjelenő kép.

A film hangjai, melyek nagyrészt parancsszavakból, fenyegetésekből, lövésekből, halálsikolyokból állnak, egyfelől a már említett feszültséggel teli félelem kiváltására alkalmasak tehát, ám emellett a különböző erősségű, irányú, tartalmú, illetve lokalizálhatatlan forrású hangok kavalkádja, káosza, zűrzavara a képek által sugallt episztemológiai bizonytalanságot is fokozzák. Éppen úgy, mint a szereplők közti dialógusok, melyek gyakran nem hallhatók jól, vagy nem érthetők, mert idegen nyelven beszélnek a szereplők. A filmben összesen 8 különböző nyelvet lehet felismerni, és ezek nem mindegyikét fordítják feliratok (legalábbis a magyar verzióban). Az érthetetlen nyelvi megnyilatkozások lényegében a „zaj” kategóriájába tartoznak, és dekódolhatatlanságuk okán (vagy azért mert nem hallhatók jól) a koncentrációs tábornak azt a kaotikus, dezorientáló jellegét fokozzák tovább, amely a film képi síkján (illetve a hangsáv nagy részében) is megjelenik.

Saul „küldetése” és az emlékezés

Mint írtam korábban, a vizuális sík korlátozottsága elsősorban abból fakad, hogy együtt tapasztaljuk meg Saullal a láger világát, hiszen a kamera egy percre sem hagyja el őt. Mindebből következően, úgy tűnik, a film klausztrófób képi világa Saul beszűkült tudatának perspektíváját jeleníti meg. Hogy a képek korlátossága mennyire Saulhoz kötődik, azt az is kifejezheti, hogy több olyan jelenet is van a filmben, melynek mélységélessége akkor tűnik el (s lesz homályos a háttér), mikor Saul belép a képbe. Mintha az ő nézőpontjára hangolódva szűnne meg a kép térérzete (4–7. kép). Saul gépies viselkedése és a külvilág ingereire érzéketlen tudata a helyzetét tekintve nem csoda, hiszen a gázkamrákat és krematóriumokat működtető sonderkommandó tagjaként bűnsegéddé válik a tömeggyilkosságokban, amit elviselni talán csak tompult, kizárólag a jelenre fókuszáló tudattal lehetséges. Helyzetében a jövőbe mutató tervek konstruálása képtelenség, ezért az éppen adott pillanat túlélése az egyetlen lehetséges életstratégia Saul és társai számára. A film klausztrófób formanyelvi megoldásai azt is kifejezik tehát, hogy „a térben elzártakat a kilátástalan és borzalmas jelen is fogva tartja”.²⁴

²⁴ Gyenge Zsolt: „A holokauszt is csak egy gyár”. Gyenge szerint a választott ábrázolási mód még egy további módon is közvetíti Saulnak és társainak légertapasztalatát. Azáltal ugyanis, hogy bár feszülten figyelünk, mégsem vagyunk képesek átlátni a világot, elveszítjük a képbe, a látványba vetett bizalmunkat. „És ez bizony nagyon hasonlíthat a kápókkal és besúgókkal teli légervilág tapasztalatához, ahol hiába látsz valakit magad előtt, sosem tudhatod, mennyire bízhatasz meg benne. Az, hogy hiszel-e a szemednek, egyre inkább egyéni döntés és kockázatvállalás kérdése, és egyre kevesebb köze van az objektív igazsághoz. Kicsit hasonlóan jár el Saul is, aki soha nem tudja meg, hogy akit leginkább szakálla alapján rabbinak választott ki, valóban az-e, de a céljának az felel meg, ha hisz a látványnak.”



4–7. kép

Érdekes módon a filmképnek akkor lesz először mélysége rövid időre, amikor Saul azt figyeli, ahogy egy SS-tiszt megfojtja a gázkamrából túlélő fiút (8–9. kép). Ez a vizuális megoldás mintha azt sugallná, hogy tudata kinyílik egy pillanatra, és katatón lelkét megéri valami. Mint kiderül, ez az a pillanat, amikor elhatározza, megmenti a fiú holttestét, és ilyenformán mégiscsak tervez, az a jövőbe tekint. Hiszen a már-már „csodaszerű eseményt, hogy a fiú élve került ki a gázkamrából, Saul jelként olvassa – függetlenül a fiú kilététől – arra, hogy itt az ideje a cselekvésnek saját lelke, saját emberisége megmentésére valamilyen, ha mégoly szimbolikus cselekedet által is.”²⁵ Persze választott küldetése, miszerint megóv a hamvasztástól egy holttestet, és rendes temetésben részesíti a fiút, az adott körülmények közt meglehetősen abszurdnak hat. Ráadásul halottmentő tevékenységével komoly veszélybe sodorja társait, akik szökésre, kitérésre készülnek (közvetve két lágerlakónak a halálát is előidézti: a hamvakat lapátoló rabbiét és a puskapor beszerzésekor a kísérelőjéül kijelölt fiúét). Ennek fényében még inkább megkérdőjelezhető Saul reménytelen vállalkozása. Mindazonáltal a film ábrázolásmódja, mely a kamerát lényegében Saulhoz kapcsolja, arra kényszeríti a nézőt, hogy szembesüljön Saul helyzetével és törekvésével, bármennyire is abszurdnak vagy irracionálisnak tűnnek ezek első pillantásra. Hogy Saul szemszögéből látunk rá a haláltáborra – írja Gyenge Zsolt –, azért érdekes, „mert így nem kell feltétlenül azt éreznünk vagy gondolnunk

²⁵ Vincze Teréz: „A lelkiismeret hangja”. 68.

a világról, amit a főhős, de kénytelenek vagyunk végiggondolni és végigélni az ő opcióit, majd eltöprengni a saját hozzáállásunkon.”²⁶



8–9. kép

De mit is gondoltat velünk végig a Sault követő kamera? Miért tűnik abszurdnak a valós túlélésre törekvők között egy halott (meg)mentése?

Saul a sonderkommandónak, vagyis annak az alakulatnak a tagja, mely (nyilván kényszerítés hatására, de) együttműködött a német SS-ekkel, s ily módon bűnrészesé vált zsidó sorstársaik meggyilkolásában. Zygmunt Bauman szociológus *A modernitás és a holokauszt* című könyvében ír arról, hogy a halálgyárak működtetéséhez elengedhetetlen volt az együttműködés kikényszerítése, az „együttműködő áldozat” megteremtése. Sonderkommandósok, judenratok, kápók nélkül ugyanis nehéz lett volna rávenni az áldozatokat, hogy önként lépjenek a gázkamrákba.²⁷ A kikényszerített együttműködésnek azonban nagy ára volt, nevezetesen mindannak elvesztése, amit emberi mivoltnak, amit emberi méltóságnak nevezünk. Saul gépies viselkedése, emberi érzéseket nem mutató arca akár úgy is értelmezhető, hogy együttműködő magatartása, melyet a túlélés ösztöne a lágerben rákényszerített, megfosztotta emberi mivoltától, és élőhalottá tette. A koncentrációs táborok több túlélője is beszámolt arról, hogy a Saulhoz hasonló élőhalottakat, akik feladták vágyukat az életben maradásra, és kiknek (lelki) halála már testük megsemmisítése előtt megkezdődött, „muzulmánoknak” hívták.²⁸ Nem véletlen vádolja Abraham a filmben azzal, hogy „elhagyta az élőket a holtakért”,

²⁶ Gyenge Zsolt: „A holokauszt is csak egy gyár”. Vö. még: azáltal, hogy „az elbeszélés és a formanyelv a lehető legközvetlenebbül Saul figurájához tapasztja a nézőt”, Nemes Jeles filmje „egy olyan befogadói pozícióba helyez minket, ahonnan újra és újra meg kell határoznunk, hogy miként viszonyulunk Saul tevékenységéhez”. (Nagy V. Gergő: „Kaddis a gyermekért”. In *Revizor*, 2015. 06. <https://revizor-online.com/hu/cikk/5602/saul-fia/>)

²⁷ Zygmunt Bauman: *A modernitás és a holokauszt*. Új Mandátum Könyvkiadó, Budapest, 2001. 169–211.

²⁸ Kertész Imre például a testi és lelki leépülés, azaz a megsemmisülés felé tartó út egy stációjaként beszél a muzulmán létről: „a fizikai fájdalomra emlékszem ugyan, de csak az eszemmel, az érzékeimmel nem, és lehetetlen is felidézni. Emlékszem, egy szinten ez is megszűnik, az éhség is, a fázás is. Már nem vesszük észre, mi történik körülöttünk. Orrunk folyik, szemünk könnyezik, exkrementumainkat habozás nélkül termeljük ki, bárhol, bármikor. Aki ilyen állapotba jutott, azt nevezték muzulmánának. Értelme lassan elszenderedik, s elmerül emlékei zűrzavaros képzeeteibe. A muzulmán már nem szenved. Csodálatos belső élményeken megy keresztül, csak akkor éppen nem tud róla.” („Gályanapló”. In *Múlt és Jövő*, 1989/1. 35.)

mire Saul rövid válasza: „mind halottak vagyunk már”. Ebben az összefüggésben érdekes, hogy amikor a fiút megfojtó SS-tisztet látja Saul (s kinyílik a kép), akkor mintha Saul újra éledne, s egy pillanatra (ha nem is a túlélés reményével, de) ismét a jövőbe tekintene – amiképpen erről korábban már szóltam.²⁹ Ám terve nem az elveszett emberi mivolt visszaszerzésére irányul (már ha egyáltalán ilyesmi lehetséges volna), hanem a halott fiú méltó eltemetésére. Azaz nem magát, hanem egy halott fiút szándékozik „megmenteni” a hamvasztástól.

Fontos azonban látni, hogy a koncentrációs tábor nemcsak az emberségétől fosztotta meg az áldozatokat, hanem az emberi haláltól is, hiszen a haláltáborokban a totális megsemmisítés volt a cél, ami a holttestekre is kiterjedt. Ezt a célt szolgálták többek közt az éjjel-nappal üzemelő krematóriumok. A haláltáborok áldozatainak halálát ugyanis „nem lehet halálnak nevezni, nemcsak azért, mert értelmetlen, és az áldozatok számára jelentés nélküli, hanem mert ez a halál nem *saját halál*: »Auschwitz-halál« – nevezi el Améry. Auschwitzban nem meghalt az ember, hanem megsemmisítették. Nemcsak az élet méltóságától fosztották meg, hanem ami talán a legnehezebb, így Adorno, a halálétől is. A halált is lealacsonyították.”³⁰ Saul törekvése akár úgy is értelmezhető, hogy a méltó temetéssel voltaképpen vissza szeretné adni a fiúnak a *saját* halálát, ha már mást nem tud neki és magának visszaadni. A fiú tetemének megadott végtisztesség a halál értékének, a halott emlékének megőrzését is jelenthetné abban a közegben, ahol a totális fizikai és lelki megsemmisítés a cél. „Az értelmetlennek látszó küldetés, a halott eltemetése egyúttal az áldozatokra való emlékezés, avagy az Auschwitzhoz való hozzáállás története. A film azt érteti meg velünk, hogy az egyetlen, amit tehetünk, hogy a halottakra méltó módon emlékezünk.”³¹ Röviden: Saul tevékenysége szimbolikus értelmű, melynek célja a saját halál visszaszerzése, a holtakra emlékezés és a méltó temetés jogának „megmentése”, hiszen az adott körülmények közt ennél több nem tehető.

Az emlékezés, az emlékkörzés gondolatkörébe kapcsolható az a jelenet is, melynek során Saul és Katz fényképeket készítenek a hullák égetéséről, azaz dokumentálják a testek eltüntetésének folyamatát, úgy, mintha már ekkor a holtak képi „emlékművét” építenék ők ketten (10. kép). Noha utóbbi készíti a képeket, ám Saul rejti el a kamerát az ereszcatornába, hogy a rájuk rontó őrkötől megmentse a felvételeket, és ily módon „üzenjen” a jövő számára. Saul tehát katatón és egyfókuszú állapotához képest meglepő aktivitással vesz részt a haláltábor dokumentálásában, ami azt bizonyítja, hogy a tanúskodás valóban – s talán még az egyedüli dologként – fontos számára. S amikor a halott fiú temetését, emlékét fontosabbnak tartja az

²⁹ Vincze Teréz is bizonyos értelemben az újraéledés eseményeként értelmezi azt a jelenetet, melynek során Saul először marad egyedül a fiú holttestével az orvos szobájában. Saul a „padon ül a holttest mellett és vesz egy igazán mély levegőt – halljuk a lélegzetvétel hangját, ahogy a levegő beáramlik a testébe. Ebben a pillanatban mintha kiégett, lélektelen bábból újra élő emberré válna, mintha visszatérne belé a lélek – a lélegzet számos kultúrában hagyományosan magával a lélekkel azonos, ahogy a magyar nyelvben maga a kifejezés is e kapcsolatot tanúsítja.” („A lelkiismeret hangja”. 64.)

³⁰ Pintér Judit Nóra: *A nem múltó jelen: trauma és nosztalgia*. L'Harmattan, Budapest, 2014. 74.

³¹ Pintér Judit Nóra: „Bűnhődés, emlékezet, arc. Nemes Jeles László: *Saul fia*”. In *IMÁGÓ Budapest*, 2017/1. 52. Didi-Huberman szintén a saját halál eltörlése elleni küzdelemként értelmezi Saul törekvéseit: „megkísérli megmenteni a halott gyermeket attól, hogy anatómiai földarabolják, megkímélni a krematórium kemencéjének rettenetes barlangjától, és attól, hogy névtelenül szórják hamvait a Visztulába. A kilépés a feketeségből itt a halál nemlétezésével szembeni ellenállás: ebből ered a rítus, a megfelelő ima, egy rabbi és mindenekfelett a méltó temetés követelése, s történik mindez azért, hogy a halott létezzen. (Túl a feketén. 30.)

élőknél, akkor Saul döntése bizonyos értelemben azt sugallja, hogy az emlékezésen, emlékeztetésen kívül nem lehetséges más viszonyulás reménytelen helyzetükhöz, a koncentrációs táborhoz. Egy rendes temetés ugyanis az emlékezés gyakorlatát, míg egy sírhely kialakítása az emlékezet helyének létrehozását jelenti. Mindazonáltal az egyébként ténylegesen fennmaradt (Alberto Errera, auschwitz-birkenauai sonderkommandós által 1944-ben készített) fotók létrejötteinek filmbeli pillanatai reflexív módon utalnak a *Saul fia* képkockáinak hasonló funkciójára, hiszen azáltal, hogy többek közt elmesélik, miképpen került az ereszcatornába az a bizonyos fényképezőgép, Saul és Katz reményeit is beteljesítik, mégpedig a film befogadásának *jelenében*. Nemes Jeles alkotásának képei ugyanis művészi emléket állítanak a saját haláluktól is megfosztott áldozatoknak.



10. kép

Meglátásom szerint az emlékezés, emlékeztetés gondolatkörébe kapcsolható továbbá a filmnek az a jelenete is, melynek során Saul elmosolyodik (11. kép). A filmben először, és mivel nem sokkal ezután kivégzik őket, valószínűleg, életében utoljára. Az előzmények ismeretében, vagyis tekintve, hogy korábban semmilyen érzelm nem volt leolvasható Saul arcáról, különös ez a gesztusa, melyet az vált ki, hogy egy tizenéves lengyel fiú benéz a faviskóba, ahol a lágerből kitört szökevények húzzák meg magukat (12. kép). Saul mosolya a kunyhóba bekukucsáló fiú láttán akár annak a tekintetnek is szólhat, mely *élőknek*, s nem (holt) szellemeknek látja kis csoportjukat, ráadásul, ez a tekintet, mely utolsó perceik *tanúja* volt a Földön, mégiscsak túléli és emlékezetében őrzi majd mindannyiukat.³²

³² Bazsányi Sándor *Úgy, amilyen (Saulról és fiáról)* című esszéjében Saul filmvégi mosolyát „giccsközeli toposzba torkolló” jelenetnek nevezi, mely túl direkt tanúsággal igyekszik megajándékozni a nézőt, holott meglátása szerint ez a jelenet nem illik a film „szemléleti radikalizmusába”, „visszafogottságában könyörtelen ábrázolástechnikájába”. (*Műút*, 2015. augusztus. <https://www.muut.hu/archivum/14328>) Valóban meglepő Saul mosolya a film végén, és nehéz is (értelmezői) helyet találni neki a film kontextusában, s magam is csak az imént vázolt módon az emlékezés, emlékeztetés motívum-rendszerébe kapcsolva tudtam leírni.



11–12. kép

„A holokauszt számomra egy arc, ne feledjük el ezt az arcot” – nyilatkozta Nemes Jeles László a Golden Globe-díj átvételekor. Ez egyfelől nyilván érthető úgy, hogy a film egyetlen áldozat sorsának bemutatásával, az átfogó holokausztkép helyett a személyes perspektíva megjelenítésével (ismét) arcot ad egy túlzottan távolivá és általánossá (azaz arctalanná) vált múltbeli eseménynek. Másfelől Nemes Jeles szavai érthetők úgy is, hogy Saul érzéketlen, holt arca „éled” újra, mégpedig oly módon, hogy magára veszi a halott fiú eltemetésének küldetését. Azzal ugyanis, hogy erre a lehetetlen feladatra vállalkozik, bizonyos értelemben az embertelenség állapotából is megpróbál kitörni, mégpedig azért, hogy mégiscsak visszaszerezzen valamit emberi mivoltából. „Küldetése nyomán” – írja Pintér – „azzal, hogy visszaadja halottjának az arcát, ő is visszakapja az arcát – de már csak a szimbolikusban: a hús-vér arc szinte az egész történet alatt rezzenéstelen, gépies marad.”³³

Műfaji hatások a *Saul fiában*

A *Saul fiának* fentiekben leírt formanyelvi eljárásai, noha valóban eredetiek a holokausztot színpadra vivő alkotások sorában, korántsem ismeretlenek a mozgókép világában. A főhősre tapadó vagy az ő nézőpontjával azonosuló láttatásmód alapján a *Ryan közlegény megmentése* (*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1998) című film nyitó jelenetével rokonítja például Nagy V. Gergő és Dan Kagan-Kans Nemes Jeles alkotását.³⁴ A nézőre gyakorolt fokozott testi hatások okán – melyeket elsősorban a hangsáv és a haptikus képek idéznek elő a fent leírt módon – a horrorfilmek zsánerével is párhuzamba állítható a *Saul fia*.³⁵ A horrorfilmek jól ismert eljárása ugyanis a korlátozott (klausztrófó) képi világ, amellyel a filmkészítők azt sugallják, a fenyegető erő, mely komolyan veszélyezteti a film szereplőinek életét, mindig a közelükben van, csak éppen nem látjuk a szűk kép-kivágat miatt. A főhős szűk és korlátozott perspektívájának imitálása alapján pedig elsősorban az úgynevezett *Point of View Shot*, rövidítve: POV horrorfilmek szubzsánerével rokonítható a *Saul fia* – vagyis a horrorfilmeknek az-

³³ Pintér Judit Nóra: „Bűnhődés, emlékezet, arc. Nemes Jeles László: *Saul fia*”. 55.

³⁴ Nagy V. Gergő: „Kaddis a gyermekért”. Dan Kagan-Kans: „That Holocaust feeling”. In *Mosaic*, 2016. március. <https://mosaicmagazine.com/essay/arts-culture/2016/03/very-original-very-unusual-very-grotesque-the-problem-with-son-of-saul/>

³⁵ Vö. a *Saul fia* a művészi megoldásait arra használja, hogy „intenzív, feszültségen alapuló, hagyományosnak tekinthető filmet hozzon létre, mely erőteljes műfaji fogásokat is használ – főként olyan testműfajokra jellemzőket, mint például a horror.” (Vincze Teréz: „A lelkiismeret hangja”. 69.)

zal a típusával, mely az ábrázolt eseményeket valamelyik karakter nézőpontjából mutatja úgy, mintha maga a szóban forgó karakter készítette volna kézi-kamerájával a film képeit.³⁶ A POV horrorfilmek egyik korai darabja (mondhatni egyik prototípusa) *Az Idegletés* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick – Eduardo Sanchez) című film, melyet 1999-ban mutattak be nagy sikerrel. A fikció szerint egy „talált felvételt” látunk, amely három egyetemista filmkészítő hagyatéka, akik meghaltak, amikor Black Hillsben forgattak a „Blair Witch” néven ismert titokzatos jelenségről. A kézi kamerákkal készített felvételeknek (melyeket a szereplők nézőpontjából rögzítettek) gyakran rossz a fókusza, a látószöge, a fényereje, és ez a roncsolt-ság nem ritkán olyan mértéket ölt, hogy nem is igazán tudjuk, mit ábrázolnak a képek. A gonosz erő, mely sorban megöli, eltünteti a szereplőket, sosem jelenik meg a képmezőben. A zavaros és nagyon szűk teret befogó, gyakran rohanva rögzített éjszakai felvételek azáltal idéznek elő feszültséget, hogy a befogadó sosem tudhatja, milyen horrort tár fel a következő képkocka – akárcsak a *Saul fia* című filmben. S noha a szörnyűséget sosem látjuk, a képen kívülről jövő háborzongató hangok, segélykiáltások és sikolyok egy gonosz, gyilkos erő jelenlétéről tanúskodnak. Filmnyelvi eljárásai alapján tehát (mind a hangzóság, mind a képek síkján) nagyon hasonlóan működik az *Idegletés* a *Saul fia* című filmhez.

A kilencvenes évek végén, az *Idegletéssel* közel egy időben, majd azt követően egyre több nagy sikerű POV horrorfilmet, valamint talált tekercs esztétikára épülő egyéb (főként akció) műfajú játékfilmet mutattak be a filmszínházak; vagyis az elmúlt két évtizedben a POV filmek láthatóan meglehetősen nagy teret nyertek a filmiparban.³⁷ Holott az egyik filmbeli karakter szubjektív nézőpontjából láttatott történetek korábban nem feltétlen arattak maradéktalan sikert, s ezért nem is nagyon készültek ilyen típusú alkotások. Ahogy Linda Hutcheon fogalmaz a jelenséggel kapcsolatban: „próbálkozások, hogy a kamerát az egyes szám első személyű [first person] elbeszélésre alkalmazzák – amikor is a néző csak azt látja, amit a szereplő lát – nagyon ritkák. Robert Montgomery *Asszony a tóban* [*Lady in the Lake*] (1946) jól ismert példája ellenére, mely Raymond Chandler 1943-as művét adaptálja, és amelyben a kamera a főszereplő mellkasára volt helyezve, az egyes szám első személyű láttatásmódot alkalmazó filmeket gyakran »ügyetlennek, valamint hivalkodóan, sőt, mesterkéltten művészinak« nevezték.”³⁸ A karakter nézőpontjából ábrázolt történetek tehát a XX. század filmtörténetében se

³⁶ A „Point of View Shot” terminust talán a „nézőponti beállítás” vagy a „szubjektív szemszög” fogalma adná vissza a leginkább magyarul, ám mivel a POV rövidítés a magyar műfaj- és játékelméleti szövegekben is bevett terminus, ezért a továbbiakban magam is ezt használom.

³⁷ Néhány nagy sikerű (gyakran több folytatást megélt) POV horror vagy akciófilm az elmúlt két évtizedből: *Parajelenségek 1-4* (*Paranormal Activity 1-4*, Oren Peli, 2007; Kip Williams, 2010; Henry Joost – Ariel Schulman, 2011; Henry Joost – Ariel Schulman, 2012), *[REC] 1-4* (Jaume Balagueró – Paco Plaza, 2007; Jaume Balagueró – Paco Plaza, 2009; Paco Plaza, 2012; Jaume Balagueró, 2014), *V/H/S 1-3* (Adam Wingard és mások, 2012; Adam Wingard és mások, 2013; Justin Benson és mások, 2014), *Cloverfield* (J. J. Abrams, 2008), *Home Movie* (Christopher Denhan, 2008), *Grave Encounters 1-2* (Stuart Ortiz – Colin Minihan, 2011; John Poliquin, 2012). A „POV horror movies” (POV horrorfilmek) és a „found footage” (talált tekercs) címszavak beírása pedig 50-es és 100-as sikerlistákra vezet el a google-keresőben.

³⁸ Linda Hutcheon: *A Theory of Adaptation*. Routledge, New York, 2006. 54. „Egyes szám első személyűnek” fordítottam az angol „first person” terminust és nem „én-elbeszélésnek”, mert a később idézett (főleg játékelméleti) szakirodalmakban is így hivatkoznak rá. Vö. még: „Robert Montgomery sokat idézett filmje: *The Lady in the Lake* (Asszony a tóban, 1946) kísérletet tett ugyan egyfajta fil-

gyakoriak, se sikeresek nem voltak, ám a 2000-es években érdekes módon mégiscsak megszorodtak és népszerűekké lettek a hasonló vizuális eljárással készült POV filmek. A kérdés, hogy mi történt a XX. század legvégén, a '80-as, '90-es években, ami fordulatot hozott az egyes szám első személyű kamera-narráció megítélésében?

Röviden és tömören válaszolva: a digitális médiumok forradalma játszódott le a XX. század legvégén, és ennek a folyamatnak, különösen a videojátékok megjelenésének és evolúciójának nagy hatása volt a filmek formanyelvére és befogadására. Nyilván a digitális médiumok (s ezen belül a videojátékok) nagyon sokrétűen és komplex módon hatottak a filmre, ám mindezek bemutatása egyfelől lehetetlenség volna a jelen tanulmány keretei közt, másfelől pedig talán nem is szükséges a digitális médiumok filmre gyakorolt hatását a maga komplexitásában áttekinteni, amikor az egyes szám első személyű kamera-narráció elfogadottá válásának okait vizsgáljuk.

Milyen újdonságot hoztak a digitális alapú videojátékok a mozgóképek formanyelvében és befogadásában?

A számítógépek elterjedésével megjelent új elbeszélésformákat, vagy ha tetszik, újmediális elbeszélésformákat, melyek elsősorban a videojátékokhoz és művészi installációkhoz, projektekhez kapcsolódnak, interaktív narratíváknak, kisebb gyakorisággal szimulációknak nevezi a szakirodalom. Az interaktív narratíva fogalma minden olyan műalkotásra alkalmazható, melyet digitális médium hoz létre, és amelynek megtapasztalásához a befogadó aktív tevékenysége, interakciója szükséges. A számítógépes videojátékok interaktív narratíváit és egyéb strukturális sajátosságait az úgynevezett *ludológia* vizsgálja.³⁹ A ludológusok egyik fontos megállapítása a videojátékokkal kapcsolatban, hogy a játék tapasztalata közben a játékos és a játékuiverzum közti határ vonal nem olyan éles, mint a hagyományos narratívák (pl. regény, film) esetében a befogadó és műalkotás világa között. Jesper Juul a videojáték tapasztalatának új élményét így fogalmazza meg: „a játékos egy olyan határterületen, szürkületi zónában tartózkodik, ahol egyszerre a játékon kívül álló empirikus szubjektum és egy, a játékon belüli szerepkör betöltője.”⁴⁰ Alison McMahan pedig már a játékos szubjektumát is figyelembe véve állítja: „az interaktív elbeszélések esetében a [játék] karakterek és a befogadó

mes én-elbeszélésre, amennyiben mindvégig egy bizonyos szereplő szemszögéből láttatja a történetet, akit csak olyankor pillantunk meg rafinált beállításban, ha tükröződik egy tükörben – vállalkozásának nehézsége és erőtlensége azonban inkább azt bizonyította, amit cáfolni akart.” (Gyórfy Miklós: „Szerepcseré vagy munkamegosztás? Az irodalmi és mozgóképes elbeszélés százéves együttlése”. In uő: *A tizedik évtized*. Palatinus, Budapest, 2001. 27.)

³⁹ A szóban forgó terület vizsgálatának bevett angol terminusa a *game studies*, ám mivel a meghatározó magyar elméleti szövegekben, mint például a későbbiekben többször idézett *Narratívák 7.* kötetben nem „játéktudományként”, „játéktanulmányokként”, hanem „ludológiként” hivatkoznak a videojátékok vizsgálati területre, magam is inkább ez utóbbi terminust használok.

⁴⁰ Jesper Juul: „Narratív játékok? Rövid jegyzet játékokról és elbeszélésekről”. (Ford. Pálmai Krisztián és Fenyvesi Kristóf.) In Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Kijárat Kiadó, Budapest, 2008. 157. Hasonló gondolatokat fogalmaz meg a videojáték és játékos viszonyáról Thomas Elsaesser és Malte Haegener is: a „játékos teste teljes mértékben részévé válik a diegetikus térnek, miközben tudja, hogy a diegézisen kívüli térben is létezik, legyen az a hálózata vagy egy játéktér [...]. Az »operátor« (ahogy Galloway nevezi a játékos) teste, a játék irányítása (joystickon, billentyűzeten, konzolon keresztül) és a képernyőn zajló akció összeolvadása egy képzeletbeli valóságot hoz létre, ami összeköti a gépet és az embert.” („Digitális film és filmelmélet. A testi digitális”. (Ford. Andorka György.) In *Metropolis*, 2017/1. 12.

szubjektuma között húzódo határvonal elmosódik.”⁴¹ Ennek oka pedig az, hogy a játékosnak lehetősége van beleszólni a jelenetek menetébe (eldöntheti például, melyik játék-ösvényen haladjon tovább), valamint a játékkarakter akcióiba (hisz voltaképpen ő irányítja azokat), és ezek a döntési és cselekvési lehetőségei a legmagasabb fokú interaktivitást, vagyis bevonódást jelentik számára. Az irányított, fiktív karakterrel történő azonosulás pedig meghatározó módon az egyes szám első személyű tapasztalás élményét nyújtja. És ez a gondolat elvezet a ludológusok másik fontos meglátásához, jelesül ahhoz, hogy a videojátékok alapvető történetélménye az egyes szám első személyű perspektívához kötődik, mégpedig azért, mert a történet alakulása a játékos motorikus cselekvései által vezérelt. Torben Grodal úgy véli, hogy „a történet megtapasztalásában a számítógép »interaktív« felületet biztosít, s így erőteljesen új dimenziót teremt az egyes szám első személyű élmények szimulációjához.”⁴² Néhány oldallal korábban pedig már konkrétan az egyes szám első személyben játszódó lövöldözős játékokról (first person shooter) írja, hogy azok „a filmnél is közelebb állnak a tudatunk lényegi működéséhez, mivel bennük nem csupán látunk és érzünk, hanem érdekeinknek megfelelően cselekedhetünk is. (Inter)aktív motorikus képességeink lehetővé teszik, hogy rálőjünk a fenyegető veszélyre, vagy megközelítsük az érdeklődésünket felkeltő elemeket. Ily módon a videojátékok és a virtuális valóság egyes típusai egyes szám első személyű »történet-tapasztalásunk« teljeskörű szimulációjának legfőbb médiumai, mivel az észlelés, a kogníciók és az érzelmek egyes szám első személyű cselekedetekhez kapcsolásával megvalósítják a »tapasztalás teljes folyamatát«. A motoros kéreg [motor cortex] és az izmok fókuszálják az audiovizuális figyelmet, »muszkuláris« valóságot, illetve immerziót kínálván fel az észlelésnek.”⁴³ E gondolatmenet szerint tehát összekapcsolódik, azaz egymással összefügg az interaktivitás, a játékos és a játék világa közti határ elmosódása, az egyes szám első személyű tapasztalat és az elmerülés, az immerzió. Ez voltaképpen minden interaktív narratívára igaz, ám a legnyilvánvalóbb esetei ezen „összekapcsolódásnak” talán mégiscsak az egyes szám első személyű perspektívát felkínáló lövöldözős, harcolós, vagy autóversenyzős játékok.

Visszatérve a filmek világához, az egyes szám első személyű (vagyis POV) nézőpontot alkalmazó filmek új keletű sikere, úgy vélem, döntően annak köszönhető, hogy a videojátékok hozzászoktatták már a befogadókat az ilyen típusú láttatásmódhoz. Az egyes szám első személyű számítógépes játékok nézőpontjának és a filmes ábrázolás összekapcsolásának legnyilvánvalóbb esete például a *Hardcore Henry* című film (Ilya Naishuller, 2015), melynek történetét végig az (akcióhős) főszereplő perspektívájából tapasztalják meg a film nézői, éppen úgy, mint egy játék esetében (13. kép). Nem ilyen egyértelmű módon, de feltehetően a POV horrorfilmek sikerében is nagy szerepet játszik az a tény, hogy azok fiatal befogadói már a videojátékok kultúrájában nőttek fel, így alapvető tapasztalatuk az egyes szám első személyű nézőpontot kínáló (interaktív) narratívák befogadása. E kulturális változást, vagyis a videojátékok hatását a filmre Dragon Zoltán a következőképpen jellemzi: míg „korábban egyértelmű volt az a tendencia, melyben a videojáték a filmes megoldásokat igyekezett átvenni és adap-

⁴¹ Alison McMahan: „A többalakú elbeszélés hatásai a szubjektumra”. (Ford. Varró Attila.) In *Metropolis*, 2001/2. 65.

⁴² Torben Grodal: „Történetek szemnek, fülnek és izmoknak. Videojátékok, médium és a megtestesült tapasztalás”. (Ford. Kiss Miklós.) In *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. 238.

⁴³ I. m. 230.

tálni a minél élvezetesebb játékmenetért, addig mára a helyzet megfordult, és a film kénytelen megtanulni a számítógépen honos vizuális megoldásokat. Ez indokolja a ma még talán leginkább kísérleti jellegű, ám egyre inkább teret nyerő, FPS-re (*first person shooter*) hajazó beállítással operáló egészestés filmek megjelenését: vélhető, hogy az újabb generációk (már a millenárisok, de a Z- és az Alfa-generációk pláne) számára az, ami annak idején *Az asszony a tóban* [...] kísérleti szubjektív kameraállásaként jelentett filmtörténeti különösséget, teljesen hétköznapi megoldás.”⁴⁴



13. kép

Visszatérve a *Saul fia* című filmhez, elmondható, hogy amennyiben az úgynevezett POV horrorfilmek eljárásai hatottak a szóban forgó Nemes Jeles-filmre, úgy döntően az egyes szám első személyű videojátékok eljárásai is közvetett befolyást gyakoroltak rá, hisz a POV horrorfilmek formanyelvi eljárásai sokat köszönhetnek a videojátékok vizuális stratégiáinak. Az érdekes az, hogy a *Saul fia* több elemzője, értelmezője a videojátékok filmre gyakorolt közvetlen hatását is gyakorta szóba hozza. Kagan-Kans például a már említett *That Holocaust Feeling* című esszéjében írja: „Bárki, aki az elmúlt tizenöt évben játszott már egyes szám első személyű vagy közel egyes szám első személyű lövöldözős, kaland vagy horror videojátékkal (vagyis olyan játékkal, ahol a játékos nézőpontja egybeesik az általa irányított karakterével) – a legismertebbek a *Call of Duty* (mely a II. világháborúban játszódik), a *Halo* (mely az űrben játszódik), és a *Bioshock* (mely egy víz alatti, utópikus világban játszódik) – fel fogja ismerni, hogy mi a *Saul fia* szándéka. Közvetlen perspektíva, és a hang olyanfajta használata, mely az ellenséget vagy a perspektíván kívüli dolgokat jelzi.”⁴⁵ A korlátozott látótérben váratlanul felbukkanó karakterek miatt rokonítja a videojátékokkal Nemes Jeles filmjét Kiss Erika és Venyercsán Dávid is. Utóbbi így fogalmaz: „Nemes Jeles filmje, a rendkívül szűk és szereplőre fókuszáló látványvilága – amely a környezet eltüntetésével klausztrófób hatást kelt – majdnem olyan szorongató, fojtó érzéseket képes kiváltani, mint egy hasonló módszerekkel dolgozó horrorjáték. Úgy gondolom, párhuzamot lehet vonni a '90-es évek elején elindult ún.

⁴⁴ Dragon Zoltán: „Platform-mozi”. 48.

⁴⁵ Dan Kagan-Kans: „That Holocaust Feeling”. <https://mosaicmagazine.com/essay/arts-culture/2016/03/very-original-very-unusual-very-grotesque-the-problem-with-son-of-saul/>

túlélőhorrorok (*survival horror*) és Nemes Jeles filmje között.”⁴⁶ Kiss pedig így utal a szóban forgó párhuzamosságra: „Nemes stílusát videojátékokhoz hasonlították, amelyben az arcok és a veszélyek látszólag a semmiből tűnnek fel a (rendkívüli mértékben korlátozott) látómezőnkben”.⁴⁷ A *Saul fia* és a videojátékok rokonításakor a legfontosabb érvek tehát a szűk látószög, a radikálisan szubjektív nézőpont, és az ezekből fakadó immerzív befogadói élmény.

A *Saul fia* legfőbb filmnyelvi (és egyben immerzív) eljárásainak eredete tehát jelentős mértékben a kortárs videojátékokban és POV horrorfilmekben érhető tetten. Eszerint Nemes Jeles nem tett mást, mint a holokauszt „rég” témáját ötvözte a kortárs populáris mozi és videojáték kultúra eljárásaival. A legtöbben éppen ebben az „ötvözésben” látják a film sikerét, vagyis abban, hogy „képernyőbe merülést” elősegítő, immerzív technikáival ismét közel hozta nézőihez a múlt egy egyre távolodó, kiemelten fontos eseményét, a holokausztot. Ez a dicsőítő megállapítás morális értéktétel is tartalmaz, nevezetesen azt, hogy a „közelhozás”, az „élővé tétel” a holokauszttrauma emlékezetben tartását segíti, az emberiség kollektív memóriáját építi, és egyúttal hozzájárul ahhoz, hogy az ehhez hasonló események elkerülhetők legyenek a jövőben. S az ilyen módon történő holokauszt „vérfriessítés” különösen fontos a legfiatalabb generációk számára, akik a legaktívabb fogyasztói a videojátékoknak és a POV horrorfilmeknek, vagyis nem kis túlzással azt is lehetne mondani, hogy az ő nyelvükön beszél a *Saul fia* című film. S ha ez igaz, akkor Nemes Jeles elérte egyik fontos alkotói célját (melyet egy vele készült interjúban fejtett ki), miszerint elsősorban „a fiatal generációknak akart érthetően beszélni a holokausztról, mert nekik már nincs lehetőségük a túlélőktől megtudni az igazságot.”⁴⁸ Ezért kell őket az általuk kedvelt és jól ismert immerzív technikákkal visszavezetni a 70 évvel korábbi múltba.⁴⁹

⁴⁶ Venyercsán Dávid: „Immerzív hatásmechanizmus és populáris műfajok megidézése a *Saul fiában*”. In *Apertúra*, 2017/tavaszi. <http://uj.apertura.hu/2017/tavaszi/venyercsan-immerviv-hatasmechanizmus-es-popularis-mufajok-megidezese-a-saul-fiaban/>

⁴⁷ Kiss Erika: „A filmrendezés művészete a digitális korban (*Saul fia*)”.

Kisantal Tamás a *Saul fia* és a videojátékok rokonságát egyfelől a feladatközpontú narratívában, másfelől az immerzív technikákban látja: jöhet a film nem veszi át egy az egyben a populáris műfajok szerkezetét, ám „rájátszik ezekre, pontosabban az e műfajok kiváltotta immerzív hatásmechanizmusokat használja fel, ezeket rendeli a történet szolgálatára.” (Kisantal Tamás: *Az élet tanítómesérei. Írások a történelem ábrázolásáról*. Kronosz Kiadó, Pécs, 2017. 201.) Ezen kívül Gyenge Zsolt és Nagy V. Gergő korábban idézett írásaikban is utalnak érintőlegesen a szóban forgó film és a videojátékok rokonságára.

⁴⁸ „Nemes Jeles László: Ez a film nem a túlélésről szól”. (Szerző: Cultura – MTI). In *Cultura*, 2015. május. <http://cultura.hu/szub-kultura/nemes-jeles-laszlo-ez-a-film-nem-a-tulelesrol-szol/>

⁴⁹ Vagy a rendező saját szavaival megfogalmazva: „A mi célunk az volt, hogy visszavezessük a nézőt a hetven évvel ezelőtti jelenbe, s két órára a múltat tegyük valahogy átélhetővé. Az »ott-vagyok« érzését próbáltuk előidézni. Szóval ez volt a cél.” („A Holokauszt mint tapasztalat. A *Saul fia* című filmről”. (Nemes Jeles Lászlóval és Krasznahorkai Balázssal Sággy Miklós beszélget.) In *Tiszatáj* 2016/4. 49.)