

# Mire ütött a SZTRÁJK?

Az eisensteini propaganda olvashatósága a cyberpunk szubkultúra mentén

## 0. Bevezetés

Dolgozatom alaptézise, hogy a cyberpunk szubkultúra olyan narratív alapelemeket dolgozott ki, melyekkel Eisenstein 1925-ös alkotása újra olvashatóvá tehető, még hozzá egy nem filmtörténeti érdeklődésű csoport számára. Ilyen értelemben vállalkozásom ugyanannyira pedagógiai, mint filológiai. Lényegében egy szubkultúra szemüvegén keresztül adok nem-triviális, kortárs illetve poszt-modern olvasatot a Sztrájk c. filmről.

A tézis kifejtése néhány alapvető tájékozódási és kapcsolódási pont körbejárásával történik.

## 1. Radikális baloldali világnézet [*punk*]

Mind a Sztrájk, mind pedig a cyberpunk szubkultúra felvállaltan erős világnézeti elkötelezettséggel rendelkezik a baloldal felé. A Sztrájk deklaráltan a kommunista rendszer propagandafilmje; a cyberpunk szintén büszkén vállalja a 'punk' szót. A punk mozgalom - bár általában véve rendszerellenes - mindig a baloldali ideológia kiszolgálója volt, egy fundamentálisabban marxista értelemben, mint akár az a

maxigas

szocialista rendszer, amellyel Magyarországon szembenállt. Szociálpszichológiai közhely, hogy egy csoport identitásának legmeghatározóbb eleme a közös ellenségkép: a punk szubkultúra ilyen értelemben a skinhead mozgalommal áll szemben, ezzel is deklarálva radikális baloldali orientációját. Ideológiai értelemben tehát a Sztrájk egy cyberpunk néző számára nem csak elfogadható, hanem - megkockáztatom - talán a létező legkifejezőbb filmek közé sorolható.

Túl a szavakon és az identitáson, hogyan jelenik meg ez a világnézet? A következő pontokban ennek kifejtése következik.

## 2. Periféria

Általában véve a radikális baloldali ideológiának, mint kultúrszövegnek, illetve konkrétan a Sztrájk c. filmnek mind tárgya, mind célcsoportja a társadalom perifériájára szorult - már-már társadalom alatti (underground) - gyári munkásosztály. A cyberpunk definíció szerint 'a társadalom perifériájára szorult' elemekről szól.<sup>1</sup>

A tematikus hasonlóság azonban csak a kezdet: nem csak arról van szó, hogy a Sztrájk témájában cyberpunk, hanem hogy témáját a cyberpunk konvenciók szigorú megtartásával és megerősítésével dolgozza fel. Mind a Sztrájk, mind a cyberpunk egyetlen alapkérdést tesz fel: mi az identitásod? Ez persze kétélű kérdés: a Sztrájk célja egy osztályöntudat kialakítása, témája pedig ugyanennek a kialakulása; a munkások tehát az identitás perifériáján mozognak a film során, áttörési kísérletük foglalkoztatottsági osztályból politikai értelemben vett osztállyá mindvégig sikertelen

---

<sup>1</sup> Talán ez dolgozatom első csúsztatása: a munkásosztály nem feltétlenül a perifériát jelenti. Mindenesetre a film nézői körülöttem a 2003-as magyar középosztályból kerülnek ki, és ebből a pozícióból nézve a századelő orosz munkásai valóban perifériális pozíciót foglalnak el. :]

maxigas

marad.<sup>2</sup> A cyberpunk a periféria, a határterületek és határhelyzetek iránti érzékenységet a gótikus regényből örökölte. Ezt az érzékenységet azonban elsősorban társadalomtudományi megközelítésben használja ki, ebből vezethetőek le a másodlagos perifériális helyzetek. A szociális periféria vizsgálata így együtt jár a térbeli periféria és a technológiai periféria ábrázolásával: a történetek a város szélén játszódnak, az úgynevezett 'Pusztulatban'<sup>3</sup>, ami nagyrészt elhagyatott lakó- és iparvidéket jelent. A bizonytalan, kanonizál(hat)atlan helyzetmeghatározás az identitás instabilitásával jár együtt. A Snow Crash c. regény egyik helyszíne egy elhagyatott kikötőnegyed:

"Mint minden Áldozati Zóna, ez is kerítéssel van körbevéve, néhány méterenként odadrótozott sárga fémtáblákkal.

### ÁLDOZATI ZÓNA

VIGYÁZAT. A Nemzeti Természetvédelmi Szolgálat ezt a területet Nemzeti Áldozati Zónának nyilvánította. Az Áldozati Zóna program olyan területek kezelésére hivatott, amelyeknek rehabilitációs költségei nincsenek arányban az összes várható gazdasági értékükkel."<sup>4</sup>

A társadalom perifériájára szorult, üldözött vagy mellőzött elemek itt találnak menedéket a kormányok és cégek által alkalmazott erőszakszervezetek elől. Ilyen hely a Sztrájkban a régi öntöde, a hordótemető, illetve a sztrájk életbelépése után gyakorlatilag az egész mozdonygyár területe. Az utóbbin belül több kisebb hely is említhető, amiket főleg a Bevezetésben és az "Előkészület" c. részben<sup>5</sup> láthatunk: a

<sup>2</sup> Identitásuk ellenére nem képesek képviselni politikai érdekeiket a politikai szintéren.

<sup>3</sup> A Shadowrun regények terminológiája szerint. Pl.: Charrette, Robert N. *Jól válaszd meg az ellenségeidet*. Trans. Serflek Szabolcs. Budapest: Valhalla, 1994.

<sup>4</sup> Ford. én. Stephenson, Neil. *Snow Crash*. WWW: textz.com, 1992.

<sup>5</sup> A dolgozathoz mellékeltem a Sztrájk általam látott magyar változatának insert-könyvét. Ebben 6 részt

maxigas

munkások extrém, vagyis védett helyeken szövik az összeesküvést: magas vasszerkezetek, óriás kerékhalomok, vízbe eresztett horgony. Ezeknek a helyeknek mind fontos technológiai vonatkozása van.

### 3. Technológia [cyber]

A munkásosztály reprezentációja a Sztrájkban három elem segítségével történik: a gépi környezet, a fizikai antropológiai karakter és a ruházat. A legspecifikusabb ezek közül nyilvánvalóan a gépi környezet, amit a cyberpunk másik fontos elemeként azonosíthat a szubkulturális néző: ez a 'cyber'. A Gép alapvető tényezője a környezetnek, az identitásnak, a testnek, de ezen felül a társadalmi helyzet metaforájaként is szolgál. Az elbeszélés alanyai azért kerültek az utcára, mert nem voltak hajlandók a Gép alkatrészeként működni. Megint a Snow Crash c. regényre utalva nem olvadtak bele a 'biomasszába'. Maga a gépiesedés azonban antropológiai kérdéseket is felvet: Eisenstein képei Frankeinstein félelmeit közvetítik. Meddig tudja uralni az ember a technológiát, és mikor válik - McLuhan szavaival élve - "a technológia szaporító szervévé"<sup>6</sup>. Meddig lehet igaz a munkások önmeghatározása, miszerint "A mi munkánk nélkül kialszanak a kemencék, leállnak a gépek, meghal a gyár!" A film ugyanúgy, mint a cyberpunk szubkultúra általában, pont az ellenkezőjét igazolja: a Gép leállása az ember halála.

Másfelől azonban a gép a természet felé közelít: szinte mindegy, hogy a munkások egy hegyoldalon, egy kerékhalmon, fák ágai közt vagy vasrudak között tanácskoznak. Ez nem áll egyenes ellentétben az antropológiai értelmezéssel: praktikus értelemben a munkabeszüntetés természetes környezetszennyezés, amely öko-katasztrófával

---

különböztettem meg: 0. Bevezetés, 1. Előkészület, 2. A sztrájk kirobbanása, 3. Az első napok, 4. A sztrájk még tart, 5. Provokáció, 6. Felszámolás. Egyes idézetek a szövegben innen származnak.  
6 McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill, 1964.

#### 4. Pesszimizmus [*punk*]

Lássuk be, kevés negatívabb populáris világkép forog közkézen, mint az eisensteini Sztrájk és a cyberpunk szubkultúra. A cyberpunk történetészövés alapmotívuma, hogy a végén annak örülnek a (megmaradt) szereplők: túléltek. Másrészről pedig, hogy nem állapítható meg a praktikus vagy morális értelemben vett végkifejlet: a történések valódi kifutása kétséges, tulajdonképpen nem is lehet tudni, mi történt, illetve annak mi a jelentősége.<sup>7</sup> Pusztán a forradalmi hangulat a jellemző, úgy, mint Eisensteinnél. A 'Cheap Truth' nevű ős-cyberpunk samizdata<sup>8</sup> így fogalmaz: "Something new is immminent." (Valami új van a küszöbön.) A hasonlóság talán az anyag behatóbb ismerete nélkül nem annyira szembetűnő, de gondoljuk csak meg: hány olyan narratív sémát ismerünk, amiben a dolgoknak rossz vége lesz?

#### 5. Elnyomás [*punk*]

Mindkét vizsgált világban 2 fő politikai és gazdasági tényező uralja a terepet, folyamatosan megsemmisüléssel fenyegetve a perifériát: a korporációk és a kormányzat. A két tényező összefonódásában már alig választható el egymástól: a cyberpunkban az állami erőszakszervezetek a cégek alkalmazásában állhatnak, másrészről viszont a cégek nyújthatnak jóléti szolgáltatásokat, mint pl. egészségbiztosítás. Mindenesetre a periféria elemeinek elnyomásához hozzátartozik a

---

<sup>7</sup> Természetesen a propagandafilm célja a munkásokat morális magasságokba emelni, ez azonban nem kapcsolódik össze eredményességgel vagy társadalmi elismeréssel. „In a world of thieves, the only final sin is stupidity” – Hunter S. Thompson

<sup>8</sup> <ftp://ftp.io.com/pub/usr/shiva/SMOF-BBS/cheap.truth>

maxigas

jóléti szolgáltatások megvonása mind a két hatalmi pólus részéről: a Sztrájkban az (állami/királyi?) cég beszünteti a fizetéseket, a hatóság pedig megakadályozza a tűzoltóság rendeltetésszerű igénybevételét, az erőszakszervezetek jó firenzei módra irtják a tüntetőket, és valamilyen rejtélyes okból még a helyi Királyi Bormérést is tatarozzák. A cyberpunkban mindezek az eszközök már formálisan implementáltak: a periféria elemei rassztalanok, vagyis Rendszer Azonosító Szám nélküliek<sup>9</sup>, megfosztva állampolgári jogaitól, a periféria lokális körzetei pedig egyszerűen kívül esnek a rendfenntartó szervek tevékenységi körén.

## 6. Népségek [punk]

Mind a cyberpunk, mind a Sztrájk társadalomábrázolásának legszembetűnőbb eleme a középosztály teljes mellőzése mind a történetből, mind a világból.<sup>10</sup> A polgár, mint olyan, ismeretlen, vagy legalábbis érdektelen a bolsevik és cyberpunk kultúra számára. Ugyanakkor a periféria népei széles taxonómia szerint kerülnek bemutatásra, szemben a valamivel sablonosabban - de mindenesetre alulnézetből ábrázolt - burzsoáziával. A Sztrájkban megtalálhatjuk a munkásokat, mint önszerveződő társadalmi osztályt, ellenpólusként a 'Király' embereit, mint a önszerveződő társadalmon kívüli osztályt, illetve a 'külső megfigyelőket' és 'spicliket', mint a szabadúszó aljanép megtestesítőit. Nagy vonalakban ezt kapjuk egy cyberpunk mű rétegelemzése során, azzal a jelentős különbséggel, hogy a főszereplők az utóbbi osztályból kerülnek ki. A hangsúly ott nem egy osztály, hanem az egyén öntudatának fejlődésén, személyes identitásának keresésén van.

Ettől függetlenül a történetben mindig szerepelnek az autonóm csoportok, sokszor

---

<sup>9</sup> A már említett Shadowrun regények terminológiája szerint.

<sup>10</sup> Ez az oka annak, hogy ez a szubkultúra elsőrangú szórakozást képes nyújtani a középosztály tagjai számára. Másfelől talán ez az oka a radikális baloldali ideológia térhódításának ugyanezen kör

maxigas

valóban ipari területek uraiként, mint legpéldásabban a Johnny Mnemonic hídközössége bizonyítja (amely közösség egyébként az író William Gibsonnál a Híd c. regénytrilógia alapja). Itt fontos a talált tárgyak abszolút pragmatikus és esztétikai jelentősége: ahogyan a *Mona Lisa Overdrive*<sup>11</sup>-ban elhangzik: "minden, ami ér valamit, szemétből épült." Így vannak ezzel a sztrájkoló munkások: saját erőforrások híján vándorló-gyűjtögető vademberként kell kizsákmányolniuk saját városi dzsungelkörnyezetüket - pénzzé tenni használati tárgyaikat és kalapácsot rabolni a kovácsműhelyből. Ez a barikád-esztétika.

## 6. Információ [cyber]

A hatalmi harc eszközei mind a cyberpunkban, mind pedig a Sztrájkban két pólus körül csoportosulnak: információs és fizikai hadviselés. Az utóbbit képviseli maga a sztrájk a periféria részéről, a tömegoszlatás és megveretés a centrum részéről. Az előbbi természetesen szofisztikáltabb keretek között folyik: ide tartoznak a hatalom oldalán maguk a 'külső megfigyelők', illetve az ő kémfelszerésük (itt elsősorban a fényképezőgép-órára gondolok), valamint a hivatalos média manipulálása az újságcikken keresztül. A földalatti elemek eszközei értelemszerűen a szamizdat röplapok és titkos gyűlések, a suttogópropaganda. A cyberpunkban szintén döntő elem a mindenhol megtalálható médiamanipuláció, illetve az azzal szembeállított informális információáramlás ('az utca szava'). A cyberpunk alapvető jellemzője még a hacker és az utcai szamuráj dichotómiája, mint az információs és fizikai hadviselés katonái. A Sztrájkban ez a két pólus nincsen szétválasztva: a munkások egyszerre harcolnak mindkét fronton. A helyi városi környezet (mint információ-mátrix)

---

<sup>11</sup> Gibson, William. *Mona Lisa Overdrive*. Trans. Kornya Zsolt. Budapest: Valhalla, 1994.

maxigas

ismerete azonban itt is szerepet játszik a periféria eredményeinek elérésében: a kocsma kirakatában elhelyezett kristálygömb felhasználása, valamint az utcák profi felhasználása a menekülésre és üldözés céljaira közelebb hozza a proletárokat és a konzolcowboyokat.

Az információ(technológia) azonban nem pusztán hatalmi tényező. A radikális baloldali ideológia mellett ez a legfőbb asszociációs kapocs a film és a szubkultúra között: a cyberpunk alapélménye az információ extázisa. A hacker felfoghatatlan kiterjedésű információtömegeken keresztül közlekedik lélegzetelállító sebességgel, egyik információtechnológiai hálózatból a másikba szökkenve, ráadásul mindeközben adott kritériumok alapján elemzi az adatfolyamot.<sup>12</sup> A Sztrájk első két felvonása gyakorlatilag erről szól: az információ széleseben süvít a besúgóktól az adminisztrációhoz a verbális pályán, aztán telefonvonalon keresztül a „felettes hatósághoz”, ahol összekapcsolódik a besúgók adatbázisával, a várostérképpel és „a gyári negyed aktáival”. A bolsevik program, mint ideológia (vírus) szemben áll az establishment által keltett ellen-vírussal, ami hamis információkat terjeszt, és illegitim információkat szerez be (az említett információs hadviselés vetülete).

Mindeközben mindkét oldal emberei az információ extázisában égnek:

ekszisztenciális határaikig feszíti őket az információ-vírus (mem<sup>13</sup>) ereje, ami úrrá lett rajtuk, azonban más célja nincs, mint továbbterjedni a már fertőzött testekből: szinte szétveti őket az információ. Az adminisztráció retteg, a cégvezető üvölt a telefonba, a hivatalnok és a rendőrfőnök alig bírnak a sok telefonjukkal: ahogy leteszik az egyiket, máris fel kell venniük a másikat, nehogy kiégesse az agyukat a friss információ, mint Johnny Mnemonic agyalapi adattárolóját az azonos c. filmben. Az asztalokon

---

<sup>12</sup> Minden valamirevaló cyberpunk filmben megtalálható a kibertér-élmény speciális effektusokból összerakott szimulációja. Pl.: Johnny Mnemonic, Tron, Mátrix.

<sup>13</sup> A mem a gén analógiájára kitalált szó. Olyan információt jelent, amely vírushoz hasonlóan terjed.

maxigas

felhőkarcolónyi adathalmok - az akták - tornyosulnak, a főnök pedig mozgóképes dossziékból válogatja a megfelelő embereket, akiket csak egy gondolatába kerül bevetésre küldeni. Az információ gyorsulása végül tömegkatasztrófába torkollik.

## 7. Befejezés

Ebben és ennyiben áll a Sztrájk cyberpunk olvasata. Ideológiailag a baloldali radikalizmus, esztétikailag a határterületek vizsgálata, antropológiailag az információ extázisa jellemző. Szándékom szerint megmutattam, hogy ilyen kulcsszavak mentén feltárható az eisensteini film egy olyan jelentésrétege, amely a kortárs populáris kultúrában mozgó néző számára közvetlenül hozzáférhető, és végső soron élvezhetővé teheti a filmet. Ez talán azért is fontos lehet, mert az újabb hatalmi rendelkezések értelmében az elemzett film a közeljövőben valóban széles rétegek számára lesz kötelező tananyag formájában elsajátítandó. Végezetül csak annyit tennék hozzá a leírtakhoz, hogy egy félig-meddig titkolt, mindazonáltal az egész művet áthidaló keresztény szimbolika szintén meghatározó jellemzője mindkét világnak, ám ennek kifejtése már egy másik dolgozat tárgyát képezi.