

Játszmák Lars von Trier Dogville A menedék című filmjében

Jelige: BAM 456

Tartalomjegyzék

Bevezetés.....	3
1. Tranzakciók és játszmák.....	4
2. Trier „Életjátszmái”	8
2.1. A Dogville-ben élő „családok”	13
2.1.1. Az adós Grace.....	14
2.1.2. Grace, mint űzött vad és frigid nő	15
2.1.3. És miért nem Grace?	18
2.1.4. A megerőszakolt Grace.....	20
2.1.5. A csőbe húzott Grace	21
3. Játszmák filmformanyelvileg.....	23
Összegzés	31
Függelék.....	33
Szakirodalom és forrásanyag	37

Bevezetés

A dolgozat témája a tranzakcióanalízis, azon belül is a játszmaelmélet vizsgálata a filmvászonon. Egészen pontosan egy dán rendező, Lars von Trier *Dogville - A menedék* című filmjében figyeljük meg a játszmákat.¹ Vizsgálatunk tárgya, hogy az Eric Berne által leírt játszma típusok ugyanúgy jelennek-e meg filmen, mint ahogy az elméletben olvashatunk róluk. Amennyiben eltérően, melyek azok a lényeges különbségek vagy többletek, amit a filmen látott játszmák nyújtanak a leírtakkal szemben? Témaválasztásunkat egyrészt Lars von Trier nagy ívű munkássága indokolja, ugyanis több filmjében is részletesen megmutatkoznak az alapvető emberi érzelmek, célok és gondolatok. Gondoljunk csak Bess szerelméért tett áldozathozatalára a *Hullámtörés* című filmben, Leopold Kessler erkölcsi dilemmájára az *Európában* vagy akár Grace szenvedéstörténetére a *Dogville* című filmben. Mindezeket Trier egy egyedi látásmóddal ruházza fel, amitől csak még átélhetőbbé teszi a történeteket. Másrészt az *Emberi játszmákban* az Eric Berne által leírt főbb játszmatípusok Lars von Trier *Dogville-jében* szintén felfedezhetők. Vizsgálódásunk arra irányul, hogy a játszmák lényegisége megfelelően illusztrálható-e a filmen, mint médiumon keresztül. A dolgozat nem tér ki a tranzakcióanalízis teljes témakörére, de megfelelő rálátást adhat az emberi játszmák filmes felismerésére, megértésére.

A dolgozat első részében tisztázzuk a játszmaelmélet megértéséhez szükséges alapvető fogalmakat, elhelyezve azt a tranzakció és kommunikáció elméletén belül. Ezt követően a játszmák keletkezése, lényegi elemei, funkciói kerülnek előtérbe. A játszma meghatározása után, Lars von Trier rendezői munkásságának rövid bemutatása következik, külön kitérve az 1995-ben – többek között Lars von Trier által – alapított Dogma '95 csoportra és a dogma filmeket meghatározó alapkövetelményekre. A tételek bemutatása után rátérünk dolgozatunk elemzésének tárgyára, a *Dogville* című filmre, majd annak első elemzési pontjára, magára a játszma és annak főbb típusainak megjelenítésére a filmben.

A második választott szempontban vizuálisan elemezzük a filmbéli játszmákat, párhuzamot vonva Eric Berne játszmaelméletével. Külön kitérünk a filmben használt kompozíciók, plánváltások, kameramozgások, hangok, zörejek és vágási módszerek alkalmazására és kifejezésére, illetve megfigyeljük, hogy a filmen látott játszmákkal milyen kapcsolatban állnak ezek a filmes eszközök. Végezetül összefoglaljuk a vizsgálódás során leírtakat és levonjuk következtetéseinket.

¹ Továbbiakban a film eredeti címét (*Dogville*) használjuk.

1. Tranzakciók és játszmák

A tranzakciós felfogás, mint tudományos irányzat az 1930-as évektől egészen az 1960-as évekig foglalkozott komolyabban a kommunikációval, de a mai napig léteznek tranzakciós nézőpontok. A Tranzakciós iskola a kommunikációt információ átadásnak tekinti, külön hangsúlyt fektetve az átadás útvonalára, magára a csatornára. Az irányzat legjelentősebb képviselője Eric Berne volt, aki 1961-ben publikálta pszichológiai tranzakciós elméletét, a „Tranzakcionális elemzést”.² Berne szerint, a kommunikáció egy inger és az arra adott válasz. Ezt a tézist vette alapul tranzakcióanalízis nevű személyiség- és pszichoterápiás elméletéhez. Létszükségünk, hogy tranzakcióban legyünk másokkal, de ugyanakkor más cél is vezérel minket társas cselekedeteink során. Tranzakcióinkkal képesek vagyunk az időt strukturálni. Az inger- és elismeréséhségünk ugyanis egy harmadik éhséggel is kiegészül, amit „struktúraéhségnek” nevezünk.³ Az idő strukturálásának három vonatkozása anyagi, társadalmi és egyéni szinten értelmezendő.⁴ A munkánk végzése, mint anyagi programozású időstrukturálás fontos számunkra, mert hátteret szolgáltat a társas érintkezéseink során szerzett sztrókokhoz.⁵ Társadalmi vonatkozásaként az idő strukturálásának a jó modort tekintjük, amely rituális érintkezéseket, fél-rituális időtöltéseket eredményez és nagyban függ a helyi elfogadhatóságtól.⁶ Berne az egyéni programozású cselekvéssorokat nevezi játszmának, amelyek két ember találkozásakor egyre gyakoribbá válnak és mindaddig szabályszerűen működnek, amíg az egyik fél nem vét ellenük.⁷ Egy adott csoport tagjaként rituálék, időtöltések, játszmák és az egyéni programozás megfelelő intenzitásakor, maga az intimitás is rendelkezésünkre áll az időstrukturáláshoz, amely az unalom elkerülését szolgálja.⁸ A végső célja társas érintkezéseinknek egy testi és lelki egyensúly megteremtése, ami vonatkozhat feszültségünk csökkentésére, ártalmasnak vélt helyzetek elkerülésére, a sztrók megszerzésére, vagy magára a már fennálló egyensúly fenntartására.⁹

Fontos, hogy a tranzakciós inger és az arra kapott válasz milyen én-állapotba érkezik. Berne az én-állapotot a következőképp definiálja: „konzekvens érzés- és

²A <http://www.ericberne.com> weboldalon 1958-as dátumú publikáció van feltüntetve. (Utoljára ellenőrizve: 2012.11.14.)

³BERNE Eric: *Emberi játszmák*. i.m. 14.

⁴Uo.

⁵i.m. 14-15.

⁶BERNE Eric: *Emberi játszmák*. i.m. 15.

⁷i.m. 15-16.

⁸STEWART Ian – JOINES Vann: *A TA-MA. Bevezetés a korszerű tranzakcióanalízisbe*. i.m. 91.

⁹BERNE Eric: *Emberi játszmák*. i.m. 17.

tapasztalati minta, amely közvetlenül kapcsolódik a megfelelő konzekvens magatartási mintázottsághoz.”¹⁰ Megkülönböztetünk „Szülői”, „Felnőtti” és „Gyermeki” én-állapotot.¹¹ Berne könyveiben nagy kezdőbetűvel jelöli az aktuális én-állapotokat, míg kicsivel a valós személyeket, ezért ezt a jelölési módszert mi is alkalmazzuk dolgozatunkban. A Szülői én-állapot jellemzője, hogy tartalmazza azon normáinkat, melyeket gyermekként szokunk meg szüleinktől, mint: lebecsülés, dicsérés, általános megítélés, kritizálás, helyreigazítás, moralizálás, büntetés, jutalmazás. Rendszerint automatizálja a válaszokat, amivel energiát takarít meg. Gondolunk itt arra, hogy valamit azért csinálunk, mert azt így szokás.¹² A Felnőtt én-állapot ezzel szemben egy szocializált, tanult én-állapot, ami teljes mértékben racionális, mérlegelő, az alternatív megoldásokat figyelembe vevő, jó problémamegoldó képességekkel bír. Előítéletektől mentes, tárgyilagos és autonóm. A fennmaradáshoz szükséges adatokat feldolgozza, tapasztalatokat gyűjt. Szabályozó és közvetítő szerepet lát el a Gyermeki és Szülői én-állapotok között.¹³ Gyermeki én-állapotunkat saját tapasztalatainkban és a szüleinkkel való tranzakcióban őrizzük meg. Jellemzője a spontaneitás, egocentrikusság, bizonytalanság, gátlásosság, öröm és alkotókészség.

A már említett inger és a rá kapott válasz más-más én-állapotokban jöhet létre a tranzakcióban résztvevő személyeknél, ezért a tranzakcionális elemzés során megkülönböztetünk „kiegészítő”, „keresztezett” és „rejtett” elemi tranzakció típusokat.¹⁴ A kiegészítő tranzakció a legegyszerűbb tranzakciók között szokott leginkább előfordulni, mint a felszínes munka- és társas kapcsolatok.¹⁵ A cselekvő személy mindig, ha kér valamit, azt a reagáló személy minden esetben megadja neki. Nincs jelen konfliktus. Fontos, hogy a kiegészítő tranzakcióban a megfelelő én-állapot párok találkozzanak, máskülönben a tranzakció keresztettté válik és megszakad a kezdetben végtelennek induló kommunikáció.¹⁶ Keresztezett tranzakció esetében az indító én-állapot meghívása nem illeszkedik a válaszhoz és konfliktus jön létre a felek között.¹⁷ Rejtett tranzakciókról abban az esetben beszélünk, ha kettőnél több én-állapotot vonunk be a tevékenységbe. Például, ha a felszínen folyik egy kiegészítő tranzakció két Felnőtt én-állapot között, de a válaszban már egy Gyermeki, vagy Szülői én-állapot is bekapcsolódik. Ezt az esetet

¹⁰ STEWART Ian – JOINES Vann: *A TA-MA. Bevezetés a korszerű tranzakcióanalízisbe.* i.m. 24.

¹¹ BERNE Eric: *Emberi játszmák.* i.m. 21-26.

¹² i.m. 26.

¹³ Uo. 25.

¹⁴ BERNE Eric: *Emberi játszmák.* i.m. 27-32.

¹⁵ i.m. 31.

¹⁶ lásd: 1-es számú melléklet

¹⁷ lásd: 2-es számú melléklet

nevezzük „szöveget bezáró” tranzakciónak.¹⁸ Másik jellemző rejtett tranzakció az úgynevezett „duplafenekű” tranzakció.¹⁹ Ahol a felszínen két Felnőtt én-állapot között zajlik tranzakció és ez két Gyermeki én-állapot között zajló tranzakcióval egészül ki. A rejtett jelleg mindkét tranzakciótípus esetében a rejtve maradt pszichológiai szinten nyilvánul meg, ami sosem keresztezi a felszínen zajló társadalmi szintet.

A tranzakciók tranzakciós sorokká szoktak összeállni, majd konfigurációkban rögzülnek. Ilyen konfigurációk a rituálék, időtöltések és a játszmák. Egyedül azonban a játszmák esetében fordul elő az előbb említett rejtett jelleg. Választásunk tehát egyrészt azért esett a játszmák vizsgálatára, mert a legszélesebb körben fedik le hétköznapijaink rejtett tranzakcióit, másrészt a lényeges társadalmi érintkezéseink is leggyakrabban játszmák formájában történnek.²⁰

„A játszma kiegészítő, rejtett tranzakciók folyamatos sorozata, amely pontosan meghatározott, előre látható kimenetel felé halad.”²¹ Minden játszmát a kibontakozás-, és nyereségvágy hajt, ezért alapvetően mindegyik tisztességtelen.²² Járhat konfliktussal és végkimenetele akár drámai jelleget is ölthet.²³ A nyereséget, amelyet a tisztességtelen játszma nyújthat, elsősorban pszichológiai értelemben kell vennünk, de előfordulhat, hogy a pszichológiai nyereségünk fizikai nyereséggé manifesztálódik.²⁴ A játszmákkal már igen hamar, gyermekkorban konfrontálódunk.²⁵ Néhány hónaposan alapvető, mindennapi tapasztalataink segítenek az elsajátításukban.²⁶ Életkorunk előrehaladtával egyre több tapasztalatot gyűjtünk, így játszmáink is egyre bonyolultabbakká válnak. De nem csak a minket körülvevő világ és annak kognitív megismerése segít a játszmák megtanulásában, hanem szüleink nevelése is arra képez minket, hogy megismerjük a játszmákat és azok helyes alkalmazási módját.²⁷ Egy játszma, ha az a résztvevő felek én-állapotai közt nem kereszteződik, akár a végtelenségig is folyhat. Ennek oka a rejtett jelleg illetve, hogy az inger és válasz sémája berögzülhet és így a játszma kezdete könnyen feledésbe merülhet. Léteznek olyan játszmák, mint a házassági játszmák, amit egy egész életen keresztül

¹⁸ lásd: 3-as számú melléklet

¹⁹ lásd: 4-es számú melléklet

²⁰ BERNE Eric: *Emberi játszmák*. i.m. 18.

²¹ i.m. 46.

²² Uo.

²³ BERNE Eric: *Emberi játszmák*. i.m. 46.

²⁴ Bővebben: i.m. 31-32.

²⁵ Bővebben: T. KISS Tamás: *Beszélő viszony. Személyközi kommunikáció a kultúráközvetítés gyakorlatában*. Budapest: Új Mandátum Könyvkiadó, 2005. 203-204.

²⁶ T. KISS Tamás: *Beszélő viszony. Személyközi kommunikáció a kultúráközvetítés gyakorlatában*. Budapest: Új Mandátum Könyvkiadó, 2005. 203.

²⁷ Uo.

játszanak a felek. Ilyen esetekben a tranzakció rejtett természetét a társadalmi mozzanatok csak még jobban elhomályosítják.²⁸

Jelen fejezetünk elején tisztáztuk, hogy a játszma rejtett tranzakciók sorozatából áll, azonban vannak bizonyos összetevők, amelyek nélkül a játszma nem működőképes.

„Minden játszma lényegi eleme a horog. A horog azonban csakis akkor működik, ha a válaszadó részéről beleakaszkothat valamely gyenge pontba vagy rejtett hurokba, például félelembe, kapzsiságba, érzélgősségbe vagy idegességbe. Miután a balek ráharapott a csalira, a játékos valamilyen átkapcsoláshoz folyamodik, hogy besöpörhesse nyereségét. Az átkapcsolást a balek részéről pillanatnyi zavar vagy »szembesülés« követi, amikor csak áll, mint számár a hegyen, és próbálja megérteni, mi is történt vele. Ezután mindkét játékos begyűjti a nyereséget, és a játszma véget ér. A nyereség vagy kiegyenlítés mindig kölcsönös, és lényegében azokból az érzésekből áll, amelyeket a cselekvő és a válaszoló a játszma során megtapasztalnak.»²⁹

A játszma ezen elemeit (Horog, Gyenge Pont, Válasz, Átkapcsolás, Szembesülés, Nyereség) Berne az úgynevezett Játszma-képletbe foglalta össze.³⁰ A képletben megfogalmazott hat elem elengedhetetlen a játszma-hoz, ha akár egy elem is hiányzik, azt már nem tekintjük játszma-nak.³¹ A játszmák képesek megállapítani az adott személyről, hogy az eljárások, rituálék és időtöltések által meghatározott lehetőségeivel milyen módon fog élni, illetve hogy a számára adódó, különböző élethelyzetei milyen végkimenetellel zárulhatnak.³² Társadalmi funkciójuk, hogy megfelelően strukturálják az időt és ezzel csökkentse az ember struktúraéhségét.³³ Ezáltal egy testi és lelki egyensúlyt teremthetünk meg, mely segíti életünk gördülékeny, feszültség-, és akadálymentes működését abban, hogy a minket fenyegető szituációkat képesek legyünk elkerülni. Mindezek mellett talán az egyik legfontosabb funkciója a játszmáknak az adott személy megfelelő mentális-, és fiziológiai állapotát fenntartó funkció.³⁴ Berne említ olyan pácienseket *Emberi játszmák* című könyvében, akiknek lelki egyensúlya annyira labilis, hogy a játszmatól való megfosztottság állapotukat csak súlyosbíttatja.³⁵ Normális esetben viszont magát a játszma-mentes intimitást Berne az „emberi életvezetés legtokéletesebb formájaként”

²⁸ T. KISS Tamás: *Beszélő viszony. Személyközi kommunikáció a kultúrákövetítés gyakorlatában.* i.m. 204.

²⁹ BERNE Eric: *Sorskönyv. az Emberi játszmák folytatása.* Budapest: Háttér Kiadó, 2008. 40.

³⁰ Játszma-képlet: $H + GyP = V \rightarrow \bar{A} \rightarrow Sz \rightarrow Ny$ Bővebben: BERNE Eric: *Sorskönyv. az Emberi játszmák folytatása.* i.m. 41.

³¹ i.m. 41.

³² BERNE Eric: *Emberi játszmák.* i.m. 57.

³³ T. KISS Tamás: *Beszélő viszony. Személyközi kommunikáció a kultúrákövetítés gyakorlatában.* i.m. 205.

³⁴ Uo.

³⁵ Bővebben: BERNE Eric: *Emberi játszmák.* i.m. 60.

említi, csak szükség van a megfelelő ellenszolgáltatások biztosítására a partnerek közt.³⁶ Az emberi bizonytalanság és bizalmatlanság mégis nehezen engedélyezi ezt a játszmamentes élethelyzetet, ezért sokan egész életükben keresik a megfelelő partnert, akivel elégedetten válhatnak meg játszmáiktól. Nem utolsósorban a játszmák funkciói közé sorolandó szintén, hogy kitöltsék ezt a keresési időszakot és egyidejűleg elő is mozdítsák cselekvéseinket.³⁷

2. Trier „Életjátszmái”

Lars von Trier 1956. április 30-án született Koppenhágában, Lars Trier néven. Szüleitől minden támogatást megkapott, hogy tehetségét kibontakoztathassa. Első kameráját tíz éves korában ajándékozták neki, majd nem sokkal később már rövid animációs filmeket, etűdöket is leforgatott.³⁸ 1979-ben jelentkezett a Dán Filmművészeti Főiskolára, ahol csoporttársai hatására nevezette át magát Lars von Trierré.³⁹ Már a filmiskolás évei során is nyert nemzetközi díjakat rövidfilmjeivel, de első nagyjátékfilm elismerését *A bűn lélektana* című filmjéért kapta 1984-ben, Cannes-ban.⁴⁰ Első igazán nagy népszerűségnek örvendő műve, *A birodalom* című televíziós minisorozat volt, amelyet a kritikusok a David Lynch által rendezett *Twin Peaks* amerikai tévéfilmsorozathoz hasonlítottak.⁴¹

1995-ben Thomas Vinterberg rendezővel létrehozták a Dogma-mozgalmat, mellyel céljuk – szembefordulva az akkori kortársfilm tendenciáival – egy új, letisztult, önfegyelemre buzdító, filmes irányzat megteremtése volt. Voltak azonban olyanok, akik a mozgalom elhíresztelését csupán egy nagyon sikeres médiastratégiaként aposztrofálták, amellyel a két rendező magát kívánta reklámozni.⁴² A filmalkotást a *Dogma-kiáltványban* és a *Tisztasági fogadalomban* meghatározott szigorú szabályokhoz köthették.⁴³ A fogadalmak többsége főleg technikai megkötés volt. A szabályok közt szerepelt például,

³⁶ BERNE Eric: *Emberi játszmák*. i.m. 61.

³⁷ T. KISS Tamás: *Beszélő viszony. Személyközi kommunikáció a kultúráközvetítés gyakorlatában*. i.m. 205.

³⁸ VARGA Balázs: Kavics a cipőben. A Lars von Trier-paradoxon. In: Zalan Vince (ed.): *Filmrendezőportrék*. Budapest: Osiris, 2003. 200.

³⁹ „Dán Nemzeti Filmiskola” hallgatójaként említik: HJORT Mette: Dogma 95. A Hollywoodra adott dán válasz globalizálódása. *Metropolis X*. évfolyam 2. sz. 2006. 105. oldalon

⁴⁰ Bővebben: <http://www.imdb.com/title/tt0087280/awards> (Utoljára ellenőrizve: 2012.11.14.)

⁴¹ KATONA Andor: Rendezői jobb: Lars von Trier. Elérhető az interneten:

<http://andoroscar.blogspot.hu/2011/10/rendezoi-jobb-lars-von-trier.html> (Utoljára ellenőrizve: 2012.11.14.)

⁴² Bővebben: HJORT Mette: Dogma 95. A Hollywoodra adott dán válasz globalizálódása. *Metropolis X*. évfolyam 2. sz. 2006. 95.

⁴³ Bővebben: BÍRÓ Yvette: Dogmatikus improvizációk. In: BÍRÓ Yvette: *Nem tiltott határátlépések. Képkalandozások kora*. Budapest: Osiris, 2003. 139.

hogy díszletet egyáltalán nem, zenét csak a helyszínen rögzítve szabad használni. Önként vállalt, de nem önkényes döntésekről szóltak ezek a szabályok, melyekkel mindenki számára elérhetővé próbálták tenni a filmes kultúra termelését, illetve meg akarták gátolni a mozi individualitását és illúziókeltését.⁴⁴ Utat kívántak teremteni más alternatíváknak azzal, hogy háttérbe szorítják Hollywood dominanciáját a filmiparban.⁴⁵ 1995. március 20-án, a párizsi Odéon moziban, a film születésének századik évfordulójára megrendezett *Le cinéma vers son deuxième siècle* címet viselő konferencián, Trier felolvasta a *Dogma-kiáltványt* és a *Tisztasági fogadalmat*, majd vörös lapokat szétszórva a konferenciateremben, bejelentette a Dogma '95 csoport és a Dogma-mozgalom megszületését.⁴⁶ A bejelentés óta sok jelentős film csatlakozott a mozgalomhoz szerte a világból, amelyeket a Dogma '95 csoport elfogadott a felsorolt szabályok alapján.

Dolgozatunk témája, a *Dogville* nem tekinthető dogma filmnek, ellenben, képi világát tekintve, hétköznapi értelemben vett játékfilmnek sem. A dogma hagyományból mindössze a kézi kamera használatát alkalmazták, arra kihegyezve, hogy az egyes szituációk jelenetei többszöri nekifutás rögzítéséből legyenek összevágva.⁴⁷ A beállítások váltásai így megakasztják a néző tekintetét, de a hang gondos kidolgozottsága mégis egyben tartja a jeleneteket.

Trier ennél a filmjénél a színház mesterséges közegét emelte be a film képi világába azáltal, hogy Dogville városát mindössze egy stúdióban berendezett színpadon ábrázolja, a házakat pedig a padlóra felrajzolt krétacsíkokkal jeleníti meg.⁴⁸ A néző mégis tud azonosulni a stilizációval, pontosabban képes tőle elvonatkoztatni, és elhiteni magával, hogy Dogville valóban egy kis bányászváros az 1930-as évek Amerikájában. Működik a képen kívüli asszociáció, akár a másik városból érkező rendőrautót, akár az elhúzott függöny mögötti, lemenő nap szobába beszűrődő sugarait nézzük. Mindkét esetről tudjuk, hogy a díszleten kívülről, mesterségesen kerülnek a kép keretébe, mégis képesek vagyunk azokat hozzáilleszteni a történet cselekményéhez. Ernst Hans Gombrich nyomán

⁴⁴ HJORT Mette: Dogma 95. A Hollywoodra adott dán válasz globalizálódása. *Metropolis* X. évfolyam 2. sz. 2006. 92-98.

⁴⁵ Uo.

⁴⁶ HJORT Mette: Dogma 95. A Hollywoodra adott dán válasz globalizálódása. i.m. 94.

A Dogma filmkollektíva tagjai voltak még: Søren Kragh-Jacobson és Kristian Levring.

⁴⁷ LISZKA (von) Tamás: Tri(er)lógia. *Metropolis* X. évfolyam 2. sz. 2006. 17.

⁴⁸ BIRKÁS Gergely Sándor: A film és a videojáték fúziója a kortárs vizuális kultúrában. Elérhető az interneten: http://apertura.hu/2012/tel/birkas_a_film_es_a_videojatek_fuzioja (Utoljára ellenőrizve: 2012.11.14.)

ezt „És így tovább-elnének” nevezzük, vagyis akkor is az egészet látjuk, mikor annak csak részleteit, töredékét tapasztaljuk.⁴⁹

Ha a különböző ajtócsukódásokat, harangkongást, kutyaugatást, vagy a távolból hallatszódó cölöpverést jelző hanghatásokat vesszük figyelembe, akkor is tudjuk, hogy a hangot az utómunka során illesztették a képhez, mégis diegetikusnak számít, vagyis a történet szereplői számára hozzáférhetőnek.⁵⁰ Michel Chion zeneszerző, író, filmrendező, kutató és egyetemi tanár terminológiájával élve a filmben hallott zajok, zörejek „akusztikus” hangok, melyek forrását nem látjuk.⁵¹ Az említett zajkullisszákat a színészek pantomimjátéka kiegészíti és továbbsegíti a nézőt abban, hogy akadálymentesen követhesse a jelenetsort és képes legyen dekódolni a film különleges szcenikáját, azaz össze tudja illeszteni a hallottat a látottal. Rendkívül nagy hangsúly van a hangokon az egyes jelenetekben. Grace, a főszereplő nő szökésének folyamatát – melyet végig mindössze egy beállításból, a fuvaros kocsí platóját letakaró ponyván keresztül láttat a rendező – is inkább a külső hanghatások által tudjuk követni. A képen kívüli zajok és zörejek adnak utalást arról, hogy Grace, a ponyva alatt rejtőzve már elhagyta Dogville városát.⁵² Mindezek mellett, a teljes filmet végigkíséri John Hurt kellemes narrációja, amely plusz információkat szolgáltat Dogville lakosairól és magáról a kisvárosról. Lars von Trier szereti fejezetekre osztani filmjeit és ez ennél a filmnél is tapasztalható.⁵³ Összesen kilenc fejezetben és egy előjátékban meséli el Dogville történetét. Úgy tekinthetünk ezekre a fejezetekre, mint a színházi darabok esetében a felvonásokra, melyek bizonyos időszakok átugrását segítik. A filmnyelv szempontjából egyszerű, de ugyanakkor rendkívül kézenfekvő eszköze ez az idő múlásának ábrázolására.

A történet szerint Dogville egy kisváros a Sziklás-hegység lábánál, az Egyesült Államokban. Lakóit a prologusban jó és becsületes embereknek mutatják be nekünk, akik szeretik a lakhelyüket.⁵⁴ Hamar megtudjuk, hogy itt nincs jelen autoritás. Vallási, politikai, illetve rendőri vezetőség sincs a városban, csak a közösségre, azaz egymásra számíthatnak az ott élők. Az emberek lelki gondozásáért ifjabb Thomas Edison, a helyi teoretikus író a

⁴⁹ Bővebben: Prof. Dr. LIPTAY, Fabienne: Üres helyek a filmben. A kép és a képzelet összjátékáról. Elérhető az interneten: <http://apertura.hu/2008/nyar/liptay> (Utoljára ellenőrizve 2012.11.14.)

⁵⁰ Bővebben: KOVÁCS András Bálint: *Mozgóképelemzés*. Budapest: Palatinus, 2009. 52.

⁵¹ Bővebben: CHION Michel: Vonalak és pontok. Elérhető az interneten:

http://apertura.hu/2011/osz/chion_vonalak_es_pontok (Utoljára ellenőrizve: 2012.11.14.)

⁵² DRAGON Zoltán: Dogma 95. Kutya világa. A Dogville térszerkezete és a nézői szubjektum. *Metropolis X*. évfolyam 2. sz. 2006. 76.

⁵³ Lars von Trier elválasztó fejezeteket használt a *Hullámtörés* (1996), *Manderlay* (2005), *Antikrisztus* (2009) és *Melankólia* (2011) című filmjében is.

⁵⁴ Dogville, 2003, rendező: Lars von Trier, operatőr: Anthony Dod Mantle, 00'50-00'57

felelős, aki gyakorta tart közgyűléseket a helyi missziósházban, a város védelme pedig Chuck éheztetett kutyájára, Mózesre lett bízva. Ehhez a zárt közösséghez menekül a gengszterek elől Grace, az elit körből kiszakadt, gazdag, nagyvárosi nő. Tom veszi észre őt először, mikor felfigyel Mózes ugatására. Miután a nő közli vele, hogy menekül, Tom segít neki és a bányába bújtatja az őt üldöző bűnözők elől. A gengszterek főnökével egy rövid látogatás során sikerül beszélnie. Megegyeznek, hogy ha Tom lát egy idegent, felkeresi a névjegykártyán megadott telefonszámon. De Tom nem csak a védtelen idegent, a menedéket, biztonságot kereső, titokzatos, de ugyanakkor elbűvölő nőt látja a jövevényben, hanem a Dogville lakosainak szánt „illusztrációt” is.⁵⁵ Egy olyan lehetőségként tekint Grace-re, aki segít bebizonyítani teóriáját, miszerint Dogville lakosai képtelenek elfogadni egy „ajándékot”.⁵⁶ Megígéri Grace-nek, hogy beszél az itt élőkkel. A szót nyomban tett követte.⁵⁷ Másnap a missziósházban Tom összehívja a lakosokat és egy rövid beszédet intézve hozzájuk meggyőzi őket, hogy Grace két hét alatt bebizonyíthassa, nem jelent veszélyt sem Dogville-re, sem az ott élőknek. A menedékért cserébe Grace-nek is kell ajánlania valamit. „Már a kezdet kezdetén összekeveredik a bizalmi, hiten alapuló emberi illetve a cserén, hasznon alapuló tárgyasított viszony.”⁵⁸ Grace követi Tom tervét és egyenként keresi fel a város lakóit, hogy munkáikban fizikai segítséget nyújtson. Kezdetben mindenki elutasítja azzal az indokkal, hogy nincs szüksége segítségre, nincsen olyan plusz munka, amit rá bízhatnának. Tom közbenjárásával végül arra az elhatározásra jutnak, hogy Grace olyan feladatokban tudna segíteni, amit meg kellene csinálniuk, de nem feltétlen volt szükségük, vagy idejük rá az embereknek.⁵⁹ Hamar kiderül, hogy Dogvilleben rengeteg a nem szükséges feladat, így Grace rövid időn belül munkát és ez által bizalmat is szerez a városban. A kitűzött két hét próbaidő sikerrel zárul, tizenöt harangkongatással jelzi a városi gyűlés, hogy Grace maradhat és a munkáiért cserébe Dogville továbbra is menedéket nyújt számára.⁶⁰ Az idilli hétköznapiakat azonban a szomszéd városból érkező rendőr zavarja meg, miután Grace arcképéről készült falragaszokat rak ki a missziósház falára. Ez kétszer is megtörténik: először csak keresik az elveszettnek hitt nőt, majd az újabb plakát már rendőrségi körözésére hívja fel a lakosok figyelmét. Ennek láttán úgy érzik, hogy titoktartásuk és Grace bújtatása nagyobb

⁵⁵ i.m. 11'50

⁵⁶ i.m. 16'00-16'11

⁵⁷ A „Dictum ac factum” felirat jelentése, amely Dogville bányájának bejáratán áll.

⁵⁸ GYÖRI Hanna: Bukott megváltók. *Metropolis* X. évfolyam 2. sz. 2006. 71.

⁵⁹ Dogville. i.m. 34'30-35'21

⁶⁰ Tizenöt személy tagja a városi gyűlésnek, ezért ennyi a harangkongások száma. Minden egyes kongás egy pozitív szavazatot jelent Grace-nek. Dogville lakosaival való egyezsége alapján mind a tizenöt személynek igennel kell szavaznia, hogy maradhasson a városban.

kockázattal jár, mint korábban, ezáltal költségesebbé is nyilvánítja a menedéket. Megnövelik Grace munkáját, hogy valahogy képes legyen honorálni a drága szívességet. Ami kezdetben szükségtelen feladat volt csupán, mostanra a városlakók természetes elvárásává vált. A szívesség szépen lassan kezd átalakulni Grace kihasználásává, megkezdődik a jövevény testi és lelki kiszípolozása a városlakók részéről. Míg Dogville-be érkezésekor kedvesen és szívélyesen fogadták Grace közeledését, a második falragasz kiragasztása után úgy gondolják, jogukban áll munkára utasítani őt, illetve kedvükre parancsolgatni neki, hiszen miattuk van még mindig biztonságban és ezért tartozik nekik. A helyzet olyannyira elfajul, hogy Dogville férfi lakossága rendszeresen átjár Grace-hez, hogy szexuális vágyaikat kielégíthessék rajta. Mindenki tud mindenről, a nők mégsem az erőszakoskodó férfiakat, hanem Grace-t okolják a történeért, aki addigra teljesen elveszti öntudatát és szó nélkül tűri a megaláztatásokat. A város szó szerint igába hajtja őt. Egy sikertelen szökési kísérlet után csengőt és súlyt kötnek rá, hogy ne tudja elhagyni a várost. Maguk és Grace megnyugtatóra megindokolják, hogy mindezt az ő érdekében teszik. Tom, aki időközben szerelmet vall Grace-nek, szintén elpártol tőle, miután Grace elutasítja őt vágyai kinyilatkoztatásakor. Tom úgy dönt, felkeresi a gengszterfőnököt és kiadja nekik Grace-t. Tettéről értesíti a lakosokat, akik egyetértenek vele abban, hogy Grace-nek mennie kell. Váratlan fordulatként éri őket azonban a hír, hogy akit rejtegettek, a gengszterfőnök lánya, és amit tettek vele az idekerülése óta, bosszúért kiállt. Grace úgy dönt, nem szabad hagynia, hogy Dogville másokban is kárt tegyen, ezért lemeszáróltatja a város lakóit apja embereivel, Tomot pedig személyesen végzi ki. Dogville krétacsíkkal felskiccelt, rendőrségi helyszínelésre emlékeztető körvonalai új értelmet nyernek, miután egy ember sem marad életben a lövöldözés után.⁶¹ Grace egyedül a kutyát, Mózeszt hagyja csak életben. Őt korábban szintén a házakhoz hasonlóan krétával láttuk felrajzolva, de az utolsó jelenetben nem csak az ugatása, hanem teljes valója elevenedik meg a nézők előtt, realizálva ezzel a súlyos eseményeket.

A *Dogville* az *Amerika-trilógia* első része, de alaphelyzete akár a korábbi Lars von Trier filmeké, konkrétan az *Aranyszív-trilógiáé* is lehetne.⁶² Utóbbihoz az ötletet a rendezőnek Sade márki *Justine* című pornográf tézisregénye és az *Aranyszív* című gyermekmese nyújtotta. Ezekben a művekben is feltűnik a naiv, megerőszakolt női alak,

⁶¹ VARGA Balázs: A kolorádói krétakör. *Filmvilág* XXIV. évfolyam 12. sz. 2003. 07-09.

⁶² *Aranyszív-trilógia*: *Hullámtörés* (1996), *Idióták* (1998), *Táncos a sötétben* (2000)
Amerika-trilógia: *Dogville* (2003), *Manderlay* (2005), *Washington* (Még nem készült el.)

akinek jó szándékát a társadalom csak kihasználni képes, meghálálni nem.⁶³ Míg a korábbi *Aranyszív-trilógiához* tartozó filmek esetében a főhősnőket a határtalan jóság és a mártíromság jellemezte, a *Dogville* záró jelenetében a személyes bosszú érzete kerül elő. Grace-ről kiderül, hogy csak a nevében hordozza a kegyelmet, valójában nem képes megváltani Dogville lakosait.⁶⁴ Épp ellenkezőleg, jótettei és áldozathozatalai a városlakókban rejlő gonoszt, a kutyaéhoz hasonlítható ösztönlényt hozza belőlük felszínre.⁶⁵ „Kegyetlenségük nem ismer határt, ha saját beteges és önző érdekeik védelméről van szó.”⁶⁶ Folyamatosan kegyetlen játszmákba kényszerítik a kiszolgáltatott Grace-t, amelyek végül Dogville bukását és megsemmisítését okozzák. A tranzakcióanalízis szempontjából Grace végül beváltotta az addig gyűjtögetett harag feliratú pszichológiai „zsetonjait.”⁶⁷ Berne meghatározása szerint a zseton: „a játszma nyereségeként »begyűjtött« érzés.”⁶⁸ Dogville lakosaival átélt szituációiban „helyettesítő érzelmeket” élt át, de ott és akkor nem fejezte ki, hanem elraktározta magában, zsetonok formájában és az apjával való újratalálkozás adott neki okot, hogy minden addigi felgyülemlett haragját kieressze a város lakóira.⁶⁹

2.1. A Dogville-ben élő „családok”

Dolgozatunk első elemzési pontjában a film egyes jeleneteinek szituációit fogjuk vizsgálni a játszmaelmélet alapján. Eric Berne a játszmákat előfordulásuk helyzete szerint családokba sorolta és ez alapján különböztetünk meg: „Életjátzmákat”, „Házassági játszmákat”, „Társasági játszmákat”, „Szexuális játszmákat” és „Alvilági játszmákat.”⁷⁰ Célunk ebben a fejezetben nem több mint, hogy a leírt játszmatípusok mindegyikére hozzunk egy-egy példát a filmből.

⁶³ STÖHR Lóránt: Nincs alku. Lars von Trier melodramái. *Metropolis* X. évfolyam 2. sz. 2006. 55.

⁶⁴ ORSZÁGH László: *Angol-Magyar kéziszótár*. Budapest. Akadémiai Kiadó, 1994. 371.

Bővebben: grace – báj, kellem, kecsesség, grácia; kegy, jóindulat; (isteni) kegyelem, malaszt; kegyelem, megkegyelmezés

⁶⁵ STÖHR Lóránt: Nincs alku. Lars von Trier melodramái. i.m. 55.

⁶⁶ BARTHA Ildikó: Műfaji kérdések Lars von Trier életművében. *Metropolis* X. évfolyam 2. sz. 2006. 36.

⁶⁷ Bővebben: BERNE Eric: *Sorskönyv. az Emberi játszmák folytatása*. i.m. 208-210.

⁶⁸ i.m. 513.

⁶⁹ STEWART Ian – JOINES Vann: *A TA-MA. Bevezetés a korszerű tranzakcióanalízisbe*. i.m. 208.

⁷⁰ BERNE Eric: *Emberi játszmák*. i.m. 67.

2.1.1. Az adós Grace

Az Életjátzmák közé sorolhatjuk az *Adós* nevű játszmát.⁷¹ Grace azáltal, hogy Dogville lakosaitól menedéket kért, az adósukká tette magát. A menedék ára kezdetben a város lakóinak kevésbé, vagy egyáltalán nem szükséges feladatainak elvégzése volt. Látszólag egyszerű feladatok, mint Ginger mama vadegres-bokrainak kigyomlálása, Ben garázsában a házimunka elvégzése, June WC-re segítése, Jack McKayjel való beszélgetés, Martha kottafüzetének lapozása, Bill tanítása, az idősebb Tom Edison gyógyszereinek előkészítése, a kis Achilles baba felügyelete, vagy Chuck segítségére lenni a gyümölcsöskertben. Ha összeszámoljuk ez már önmagában nem kevés feladat. A rendőr által felhelyezett falragaszok azonban még emeltek a menedék árán, vagyis Grace munkáján, és a hitelezők hozzáállását is nagyban befolyásolták.

Az *Adós* játszma egy hatalmi játszmaként is értelmezhető, melyben a hitelező szabja a feltételeket, az adós pedig igyekszik fizetni hitelének egyre növekvő árát. Egy egész életet meghatározhat kettejük játszmája, hacsak az adós személy fel nem lázad a kényszerítő elemek ellen és játszmát nem vált. Eric Berne az új játszmát „Most rajtacsíptelek, te gazember” néven említi, ami esetünkben az a pillanat, amikor Grace a gengszterek látogatásának hatására pozíciót vált és képes lesz beváltani addig összegyűjtött zsetonjait, vagyis kiereszteni felgyülemlett haragját a városra és annak lakóira.⁷² A játszmaképlet szerint átkapcsolás történik, az áldozat üldözővé, az üldöző áldozattá válik.⁷³ Ezzel a lépéssel az adósnak két előnye is származik: egyrészt megerősíti egzisztenciális beállítottságát, hogy „minden hitelező – harácsoló”, másrészt „külső és belső társadalmi nyereséget” biztosít magának, vagyis nyugodt szívvel ócsárolhatja a hitelezőt bizalmasa, azaz az apja előtt, anélkül hogy elveszítené a „Jótét lélek” státuszát.⁷⁴ A társadalmi paradigmát figyelembe véve két Felnőtt én-állapot közötti tranzakció zajlik a felszíni társadalmi szinten. A városlakók menedéket adnak Grace-nek, aki cserébe elvégzi a kiszabott munkákat. Pszichológiai szinten azonban a városlakók Szülői én-állapota szólítja meg Grace Gyermeki én-állapotát. Azt kell tennie, amit a szülő mond, amíg az ő házában, jelen esetben az ő városában él. Grace eleinte „alkalmazkodó” Gyermekként reagál a

⁷¹ i.m. 79-83.

⁷² BERNE Eric: *Emberi játszmák*. i.m. 84-87.

⁷³ STEWART Ian – JOINES Vann: *A TA-MA. Bevezetés a korszerű tranzakcióanalízisbe*. i.m. 239.

⁷⁴ i.m. 81-82.

követelésekre, amilyen formában Gyermeki én-állapota enged a Szülői én-állapot befolyásának, de egy idő után elege lesz a megpróbáltatásokból.⁷⁵

Tom tanácsára a missziósházban elmondja őszinte véleményét az őt ért sérelmekről, ekkor Grace Felnőtt én-állapota a városlakók Felnőtt én-állapotát célozza meg. Ahogy Tom is megjósolja korábban, a hallottakra Dogville lakosai gyerekként reagálnak, mint „amikor a kisgyerek nem akarja bevenni a gyógyszert.”⁷⁶ Tagadják az ellenük felhozott vádakát és minél hamarabb meg akarnak szabadulni attól, aki tudja róluk az igazságot. Nem mernek szembenézni a következményekkel. Tetteik tisztességtelen jellege remekül példázza, hogy olykor a játszmák mennyire kegyetlenek is tudnak lenni. Még, ha egy filmben is találunk erre példázatot, sajnos tudható, hogy hasonló szörnyűségek a való életben is előfordulnak, ahol az elszenvedő áldozatok élő, hús-vér emberek. A film zárójelenetében látható Grace könyörtelen bosszúja, azaz a városlakók egytől-egyig való lemészárlása azt bizonyítja, hogy a játszmák kimenetele olykor drámaian is végződhet.⁷⁷ Ezzel természetesen nem állítjuk, hogy minden játszma drámai végkifejlethez vezet, de tudni kell felismerni az aktuális helyzetet, annak veszélyeit és, ha úgy adódik, még időben ki kell szállni a tisztességtelen játszmából, hogy egyik fél se szerezzen komolyabb pszichikai és lelki sérüléseket.

2.1.2. Grace, mint űzött vad és frigid nő

A Házassági játszmákra Berne több példát is hoz, amelyből az *Űzött vadat* és a *Frigid nőt* fogjuk a filmen keresztül elemezni.⁷⁸ Az *Űzött vad* nevű játszma hajszolt háziasszonyok játszmája szokott lenni.⁷⁹ A film esetében Dogville városának mindenését, a teljes napra feladatokat vállaló Grace-t érinti. Grace-nek egyszerre több szerepet is el kellett sajátítania, hogy méltó tagja legyen Dogville közösségének, így lett „McKay szeme, Ben anyja, Vera barátja, és egy agy Billnek”, hogy csak néhány példát említsünk.⁸⁰ A felsorolt szerepek külön-külön is, együtt viszont még fárasztóbban hatnak rá. Miután a menedék költségesebbé válik, Grace vállalja, hogy bármit megtesz a maradás érdekében, így attól kezdve naponta kétszer látogat meg mindenkit. Nem csak a városlakók érdeke tehát ez, hanem az övé is. Tökéletesként akar feltűnni mindegyik szerepében, idővel már a

⁷⁵ BERNE Eric: *Emberi játszmák*. i.m. 24.

⁷⁶ Dogville. i.m. 127'31-127'49, 131'03-131'48

⁷⁷ BERNE Eric: *Emberi játszmák*. i.m. 46.

⁷⁸ BERNE Eric: *Emberi játszmák*. i.m. 99-106.

⁷⁹ i.m. 102.

⁸⁰ Dogville. i.m. 57'48-57'59

férfi lakosoktól elszenvedett megpróbáltatásait is szavak nélkül túri. Mindez okot szolgáltat neki arra, hogy a nap végére, mikor Tommal kettesben vannak, jogosan legyen fáradt és kedvetlen. Kettejük kapcsolata kevésbé alakul olyan jól, ahogy azt Tom várta. Grace a városi teendők miatt egyaránt elhanyagolja őt is és magát is. Már nem az a gyönyörűséges nő, akit kezdetben megismertünk. A történetek ellenére Tom mégis túlságosan elnéző és türelmes vele, ami engedélyezi a Grace-ben lévő Gyermeki én-állapotnak, hogy hajszoltságba vesse magát és ezzel tartsa fenn lelki egyensúlyát.⁸¹

Az *Úzött vad* egy másik házassági játszmaával, a *Frigid nő* játszmájával párosul Grace és Tom kapcsolatában. Berne szerint ez a játszma „mindig házassági játszma, mivel aligha képzelhető el, hogy egy kötetlen kapcsolat valamennyire is hosszú időn át szolgálhatna a szükséges lehetőségekkel és előjogokkal, vagy egy ilyenfajta kapcsolat fennmaradna a szóban forgó játszma esetén.”⁸² A Grace és Tom közötti játszma kivételét képezi Berne állításának, hiszen az említett két személy nem házastárs, ugyanakkor kijelenthetjük, hogy a példa nem teljes értékű, hiszen nem a valóéletből lett kiemelve, hanem egy fiktív játékfilm szolgáltatja. A *Frigid nő* esetében „a férj közeledik a feleségéhez, és visszautasításban részesül.”⁸³ Ez többször is megismétlődik. Tom is hasonlókat tapasztal, mikor először említi meg, hogy vágyakozik Grace után.⁸⁴ Grace az *Úzött vad* játszmát alkalmazza és a fáradtságára hivatkozva nonverbálisan és verbálisan is elutasítja Tomot.⁸⁵ Ez másodszor is megismétlődik, de akkor már köztudott mindenki számára, hogy Dogville férfi lakossága rendszeresen látogatja meg Grace-t, hogy szexuális vágyaikat kiéljék rajta. Tom megismétli közeledési kísérletét Grace felé, elárulja neki, hogy ő mellé áll a városlakókkal szemben, még ha ezzel az életét is kockáztatja. Grace-nél azonban ismét elutasításra talál. Ennél a második kísérletnél Grace már nem az *Úzött vad* játszmát használja ki Tom ellen, hanem teljes mértékben a *Frigid nő* játszmát játssza. Utalást tesz arra, hogy Tomot a többiek csábították el arra, hogy kísérletet tegyen felé és nem a valódi érzelmei vezérlik, mivel kételkedik önmagában.⁸⁶ Tom válaszul meg is jegyzi, hogy Grace mennyire hidegen viselkedik.⁸⁷ Azzal, hogy felveti Grace-nek, hogy minden más férfi megkapta őt a városban, csak ő nem, Tom Gyermeki én-állapota szólítja meg Grace Szülői én-állapotát. Mint egy irigykedő gyermek, aki jelzi a szülőnek, hogy ő is

⁸¹ BERNE Eric: *Emberi játszmák*. i.m. 104.

⁸² i.m. 99.

⁸³ BERNE Eric: *Emberi játszmák*. i.m. 99.

⁸⁴ Dogville. i.m. 86'37-88'13

⁸⁵ Lefekszik az ágyra, lassan és halkán beszél, majd szóban is közli Tommal, hogy a pillanat nem alkalmas és egy egész élet előttük áll még, hogy vágyaiknak szabad utat engedjenek.

⁸⁶ Dogville. i.m. 136'31-137'24

⁸⁷ i.m. 135'24

ugyanolyan bánásmódban akar részesülni, mint amilyenben a többi gyermek. Grace viszont úgy hárítja Tom játszmáját, hogy a Felnőtt én-állapotával válaszol Tom Gyermeki én-állapotának. Szembesíti őt a valósággal, hogy a többiek fenyegetéssel és erőszakkal érték el a céljukat, ezáltal büntudatot gerjesztve Tomban. A felszínen zajló társadalmi szinten Grace közli Tommal, hogy tegyen vele, amit akar, mint, ahogy a többi férfi tette és ő nem fog ellenkezni. A rejtett pszichológiai szinten azonban azt jelzi, hogy pont Tomtól – az egyetlen embertől, akiben még bízhat – nem várna ilyen követeléseket. Játszmájában Grace győzelmet arat, végleg sikerül elérnie, hogy Tom ne közeledjen felé, viszont ezzel a lépésével az utolsó embert is maga ellen fordítja a városban.

Egy általános *Frigid nő* játszma itt még nem ér véget, hiszen az is a játszma része, hogy a feleség újra visszahódítja a férjet, hogy utána ismét elutasíthassa, ezzel teremtve meg magának a lelki egyensúlyt. Grace esetében is látunk közeledést újra Tom irányába, mikor a hosszabb ideig tartó találkozásmentes időszak után azzal a mondattal fordul Tomhoz, hogy: „nem sokat láttuk egymást mostanság.”⁸⁸ Tom lelke azonban megsérült, ezért további közeledést már nem mutat Grace felé és a játszma itt véget is ér. Azért érinti az ifjú teoretikust Grace elutasítása ilyen mélyen, mert eddigi élete során mindig igyekezett a városlakókból jobb embert faragni, és Grace pont az ő emberségét kérdőjelezte meg. Tom ráadásul beismeri magában, hogy Grace-nek igaza van vele kapcsolatban. Mégis, ahelyett hogy magán változtatna, inkább a védekezést és az elutasítást választja. Többé már nem mutat érdeklődést Grace felé, sőt minél inkább arra törekszik, hogy eltüntesse őt Dogville-ből. A narrációban el is hangzik, hogy Tom dühös lett Grace kijelentésétől, ezért is folyamodik arra, hogy felhívja a gengsztereket.⁸⁹ Nem tud már szembenézni önmagával és Grace-szel, aki görbe tükröt mutat neki magáról.

Egy valódi házasságban azonban ez a játszma még továbbfolytatódik, ha a férj hagyja, hogy a horog ismét beakaszkodjon az idegességből, vagy félelemből eredő gyenge pontjába. Berne megjegyzi, hogy „a férj állításai ellenére, rendszerint éppúgy fél a szexuális intimitástól, mint a felesége.”⁹⁰ Erre Lars von Trier filmjében is találunk utalást, mikor Tom az ünnepségen bevallja Grace-nek az iránta érzett szerelmét és kiderül, hogy ő is ugyanúgy viszonyozza érzelmeit. Tom megijedve a helyzettől, hirtelen meghátrál, és azt mondja Grace-nek, hogy menjen, mert keresik a többiek.⁹¹ A *Frigid nő* játszma külső

⁸⁸ i.m. 148'54

⁸⁹ Dogville. i.m. 138'41-140'40

⁹⁰ BERNE Eric: *Emberi játszmák*. i.m. 100.

⁹¹ Dogville. i.m. 68'09-68'38.

pszichológiai előnye tehát, hogy általa elkerülhető az, amitől félünk, jelen esetben a feltárlkozás és az intimitás.⁹²

2.1.3. És miért nem Grace?

Társasági játzmákat általában „szokványos társadalmi helyzetekben játszanak.”⁹³ Dolgozatunkban az *És miért nem...– Hát igen, de...* játzmát fogjuk megvizsgálni a Társasági játzmák családjából. Berne könyvében így ír erről a játzmatípusról:

„eredendően ez adott ösztönzést a játzma fogalmának kialakításához. Ezt a játzmát bontották ki elsőként társadalmi összefüggéseiből, és mivel a játzmaelemzés legrégebb tárgya, a legjobban feltárt játzmák közül való.”⁹⁴

A játzma a következő módon zajlik a filmben: Grace benyit a vegyesboltba, ahol a tulajdonos Ginger mama, Hensonné és Liz tartózkodnak. Megemlíti, hogy senki se akarja a városban, hogy neki dolgozzon, annak ellenére, hogy tényleg szeretné segítségét felajánlani a menedékért cserébe.⁹⁵ Hensonné felveti, hogy miért nem a vak Jack McKaynél próbálkozik, hiszen nála biztos elkél a segítség, de Grace az *És miért nem...– Hát igen, de...* játzmába kezdve válaszol: „Igen, elmentem McKay úrhoz. Elmentem Marthához, Chuckhoz és Verához is, de úgy tűnik, hogy senkinek sincs szüksége segítségre. Mindenki úgy gondolja, hogy másnak van segítségre szüksége, nem neki.”⁹⁶ Berne szerint, „egy jó játékos a végtelenségig képes lavírozni, addig tér ki, amíg csak a többiek fel nem adják a dolgot.”⁹⁷ Jelen esetben Grace nem tartozik a jó játékosok közé, mivel előre visszautasította a többiektől feltételezhető további javaslatokat. A ritka esetek egyike, hogy Grace-t „Tisztességes játékosnak” aposztrofálhatjuk, aki, ha olyan ötletet ajánlanak fel neki, ami nem jutott eszébe, hálásan elfogadja.⁹⁸ A boltba betérő Tom javaslata, hogy olyan feladatban tudna Grace segítséget nyújtani, „amit nem kellene megcsinálni, vagy amiről úgy gondolják, hogy nem feltétlenül lenne szükséges” használható ötletnek bizonyul számára.⁹⁹ Elmondható tehát, hogy Grace, mint a játzma

⁹² BERNE Eric: *Emberi játzmák*. i.m. 102.

⁹³ i.m. 112.

⁹⁴ i.m. 119.

⁹⁵ Dogville. i.m. 33’45-33’56

⁹⁶ i.m. 34’08-34’18

⁹⁷ BERNE Eric: *Emberi játzmák*. i.m. 119.

⁹⁸ i.m. 121.

⁹⁹ Dogville. i.m. 34’33-34’44

kezdeményezője feladta, hogy győztesen kerüljön ki a játszmából. Berne az ilyen esetekben felveti, hogy az adott játszma „nem álcáz-e, egy a háttérben meghúzódó *Ostoba játszmat*”, amelynek lényege, hogy a játékos direkt mód ostobának mutatkozik a többiek előtt, hogy ha későbbi – számára nehéznek értékelhető – szituációkból ügyesen kerül ki, mások körében meglepődöttségre, elismerésre tegyen szert.¹⁰⁰ Grace esetében az ostobaság nem úgy értelmezendő, mint szellemi elmaradottság. Esetében a játszma irányultsága inkább munkavégzésére és annak minőségére vonatkozik. Azért fogadja el készségesen Tom ötletét, hogy bebizonyíthassa, tapasztalatlansága ellenére ugyanolyan ügyesen és hatékonyan tud dolgozni, mint bárki más Dogville-ben.

Az eredeti *És miért nem...– Hát igen, de...* játszmát megvizsgálva felfedezhetünk egy látszólagos és egy valódi, rejtett célt is.¹⁰¹ Grace elutasításainak látszólagos célja, hogy információt, vagy megoldást keressen problémájára, vagyis a társadalmi szinten Felnőtt én-állapota célozza meg a boltban lévő Felnőtt én-állapotát.¹⁰² Valójában az igazi cél, hogy a benne rejlő – megnyugtatóra, jutalmazásra vágyó – Gyermeki én-állapotát elégítse ki.¹⁰³ Pszichológiai szinten a probléma felvetése után, Hensonné Szülői én-állapota Grace Gyermeki én-állapotát célozza meg (*És miért nem...*), ami után Grace Gyermeki én-állapotától érkező (*Hát igen, de...*) válasz érkezik Hensonné Szülői én-állapotába.¹⁰⁴ „Különös vonása, hogy a külső és belső játszmát pontosan ugyanúgy játsszák, megfordított szerepekkel.”¹⁰⁵

Az *És miért nem...– Hát igen, de...* játszmát kiváló időstrukturáló értéke, a mindkét részről való könnyű becsatlakozás módja és a szerepek felcserélhetőségének lehetősége miatt játsszák olyan sokan, de gyakori azok körében is, akik félnek a strukturálatlan időtől, más szóval a kinos, néma csendtől a másokkal való beszélgetés közben.¹⁰⁶

¹⁰⁰ BERNE Eric: *Emberi játszmák*. i.m. 121.

¹⁰¹ i.m. 120.

¹⁰² Uo.

¹⁰³ BERNE Eric: *Emberi játszmák*. i.m. 120.

¹⁰⁴ BERNE Eric: *Emberi játszmák*. i.m. 120.

lásd: 5-ös számú melléklet

¹⁰⁵ i.m. 123.

¹⁰⁶ i.m. 121-123.

2.1.4. A megerőszakolt Grace

„Bizonyos játszmákat abból a célból játszanak, hogy kiaknázzák vagy leküzdjék a szexuális ingereket. Itt valójában eltorzult szexuális ösztönökről van szó: a kielégülés a szexuális aktusról áttevődik a játszma nyereségét képző, sorsdöntő tranzakciókra.”¹⁰⁷

A Szexuális játszmák többségében a cselekvő személy nő, mert keményebb formái, ahol a cselekvők férfiak, már könnyen átcsúsznak a bűncselekmény kategóriába, így Alvilági játszmaként tekintünk rájuk.¹⁰⁸ A Szexuális játszmákba tartozó *Megerőszakolósdi* különböző fokú intenzitással játszható, a filmben vizsgálandó játszmában például Grace másodfokú *Megerőszakolósdi* játszmába kezd Chuckkal.¹⁰⁹ Nem érez vonzalmat a férfi iránt, mindössze az általa kiváltott reakciók és a számára szereshető lehetséges nyereség miatt határoz a játszma mellett. Ezt példázza, hogy Chuck közeledésének ellenére, mégis segédkezik a gyümölcsöskertben. A férfival való beszélgetése során kiderül, hogy konkrét, verbális elutasítást Grace nem tett, pusztán elhúzódtól tőle, mikor Chuck meg akarta csókolni. Eltávolodása azonban még jobban fokozta a férfi vonzalmát. Chuck úgy tekint Grace-re, mint egy tiltott gyümölcsre. A tudat, hogy családja van, sem gátolja meg, hogy kísértésbe essen a nő iránt. A beszélgetés során Grace, ahelyett hogy tisztázná vele azt, hogy ő ebben nem partner, ígéretet tesz, miszerint nem kételkedik tovább Chuckban és bármit tenne vele a férfi, ő nem gyűlölné meg azért. Grace valójában élvezi a Chuck közeledését, azt, ahogy bókol neki és másodfokú játszmáról lévén szó, az is jól eső érzéssel tölti el, ahogy Chuck zavarba jön, mikor ő elhúzódik tőle. A játszma viszont Chuck közbenjárásával Grace ellen fordul, mikor a férfi valóban megzsarolja őt. Úgy érzi, megteheti, hiszen Grace, figyelmeztetése ellenére megígérte neki, hogy bármit tesz vele, nem fogja gyűlölni érte. Chuck kihasználja a helyzetet, mikor a rendőrség ismét látogatást tesz Dogville-be és megfenyegeti Grace-t, hogy ha nem engedelmeskedik neki, feladja őt a rendőröknél. A frusztráló szituáció ellenére Grace arcán kezdetben mégis mosolyt látunk, amire a saját játszmájának élvezése, vagy az ellene kezdeményezett, Chuck-féle játszmától való zavarba jövedele adhat okot.

Chuck, megelőzve Grace-t, gyorsan átkapcsoláshoz folyamodik, így kerekedve felül a játszma kezdeményezőjén. Ahogy azt a játszma képlet is megfogalmazza, az átkapcsolást pillanatnyi zavar követi, jelen esetben Grace-ben támad zavar, miközben

¹⁰⁷ i.m. 127.

¹⁰⁸ Uo.

¹⁰⁹ i.m. 130.

Chuck zsarolja.¹¹⁰ A szembesülés akkor következik be részéről, mikor már megtörtént a nemi erőszak. A kiegyenlítés, a nyereségek begyűjtése ebben a drámai helyzetben is kölcsönös marad. Chuck végre eléri célját Grace megerőszakolásával, Grace pedig továbbra is Dogville-ben maradhat, anélkül hogy a helyi hatóság tudomást szerezne erről. Grace megtehetné, hogy elmondja a városlakóknak, mit tettek vele. Ezzel ismét nyertes pozícióba kerülne, de túl nagy trauma érte, amitől képtelen reálisan mérlegelni a történeteket. Egyedül Tomnak beszél róla, hogy könnyítsen a lelkén. Chuck játszmája annál erősebbnek és kegyetlenebbnek bizonyul számára, minthogy ismét játszmába kezdjen ellene. Grace legyőzött marad, olyannyira, hogy mikor a többi férfi szintén megkönyékezi a Chuck-féle játszmával, már semmit sem tesz ellenük. Egy átlag *Megerőszakolósdi* játszmát azonban a gyűlölködő bosszúállás célzata vezérli.¹¹¹

A felszínen zajló társadalmi szinten ebben a filmben elemzett játszma esetében is két Felnőtt én-állapot közti tranzakció figyelhető meg, míg a rejtett pszichológiai szinten a játszmában résztvevők Gyermek én-állapotai lépnek kapcsolatba egymással.¹¹² A *Megerőszakolósdi* játszma, amellett, hogy a Szexuális játszmák közé tartozik, felépítéséből fakadóan a korábbiakban már ismertetett duplafenekű rejtett tranzakciót jelenít meg, amelyben az előbb leírt módon négy én-állapot vesz részt és leggyakrabban a flörtjátszmákra jellemző.¹¹³ A filmben elemzett *Megerőszakolósdi*t alapvetően, első fokú szinten ugyancsak flörtjátszmának tekintjük.

2.1.5. A csőbe húzott Grace

Játszmák nem csak a hétköznapi emberek életében szoktak zajlani, ezért fontos megismernünk az Alvilági játszmákat is, melyeket általában különböző bűnözők, börtönlakók játsszanak egymás közt. A *Húzzuk be a csőbe!* nevű játszma többszemélyes játszma. Különlegessége, hogy a cselekvő személy áldozattá válik az után, hogy a többiek megbizonyosodtak róla, hogy kellőképp bekapta a horgot, azaz, hogy belement a játszmába.

A cselekvő személy esetünkben Grace, akit Tom meggyőz végül, hogy Ben, a fuvarozó segítségével képes megszökni titokban Dogville-ből. A sérelmek, amelyeket Chuck, Vera és a többiek okoztak számára, ösztönzik arra Grace-t, hogy igent mondjon az

¹¹⁰ BERNE Eric: *Sorskönyv. az Emberi játszmák folytatása.* i.m. 40.

¹¹¹ BERNE Eric: *Emberi játszmák.* i.m. 133.

¹¹² Uo.

¹¹³ Bővebben: BERNE Eric: *Emberi játszmák.* i.m. 32.

ajánlatra. Ha becsületes volna, akkor a titkolózás helyett közölné a városlakókkal, hogy el szeretné hagyni őket. De Grace nem így tesz, hanem beleegyezik Tom ötletébe, miszerint a Tom apjától kölcsönként tíz dollárral lefizeti Bent, aki majd elrejtíti őt a fuvaroskocsi platóján és titokban tartva tervét, megszökteti a városból. Bennek egy követelése van mindössze, hogy Grace a pénzt előre adja oda neki. A nő elbújik az almák közé és csak a ponyva alá beszűrődő hangokból sejti, hogy sikeresen elhagyták Dogville városát. Mire Grace kezdene megkönnyebbülni, megtörténik a játszma belüli pozícióváltás. Ben leállítja a motort, befekszik Grace mellé, majd közli vele, hogy rendőröket lát, úgyhogy Grace szállítása veszélyesebbé vált. „A szállítóiparban egy veszélyes áru szállítása többbe kerül.”¹¹⁴ Grace már minden pénzét odaadta, ezért testével kényszerül fizetnie Bennek, aki Chuckhoz hasonlóan szintén megerőszkolja. A *Húzzuk be a csőbe!* játszma kezd sikeres lenni, de Grace a történetek után még mindig hiszi, hogy Ben megszökteti.

Mikor legközelebb megáll az autó, Grace meghallja Mózes ugatását és rádöbben az átverésre, hogy Ben visszahozta őt Dogville-be. Az egész város odagyűlik az autó köré és megvetően néznek Grace-re, mert becsapta őket. Ben azt állítja, előző este gyűlés volt a misszióházban, ahol elhangzott, hogy Grace szökést tervez, ezért hozta őt vissza. Tom eközben elfordulva áll Grace-től, lehajtott fejjel, távol a tömegtől. Tom szokta a gyűléseket szervezni a városban, ezért kérdéses, hogy az említett előző esti gyűlést is ő szervezte-e. Tom bűnrészességét azonban Ben állítása megkérdőjelezi, mivel Bent Grace kérte fel, hogy szöktesse meg, ezért ezt az információt nem a gyűlésen hallhatta először. Tom testtartása egyszerre utal arra, hogy szégyenkezik, mert átverte Grace-t és arra is, hogy csalódott, mert kettejük terve, vagyis Grace szökése sikertelennek bizonyult.

A *Húzzuk be a csőbe!* játszmaiban három vagy négy személy szokott leggyakrabban részt venni, ahol a negyedik személy mindig a rendőrség.¹¹⁵ A filmben a rendőrség szerepkörét Dogville lakosai, maga a közösség helyettesíti, ugyanis a városban nincsen erre alkalmas szervezet. „A Rend mint *lehetőség* Dogville zárt (deszakralizált és demitizált) terén kívül található.”¹¹⁶ Grace-t a városlakók nem csak azzal vádolják, hogy szökési kísérletével átverte őket, hanem azzal is, hogy meglopta Tom édesapját tíz dollárral. Tom bevallja Grace-nek, hogy ezt ő mondta a lakosoknak, mert nem szeretne volna, hogy a gyanú ráterelődjön. Szerinte erre azért volt szükség, mert a történetek után nem fedhetik fel a többiek előtt kettejük szoros, bizalmi kapcsolatát, mert, ha ez kiderülne,

¹¹⁴ Dogville. i.m. 115'24-115'32

¹¹⁵ BERNE Eric: *Emberi játzmák*. i.m. 146.

¹¹⁶ BARTHA Ildikó: Műfaji kérdések Lars von Trier életművében. i.m. 37.

a városlakók megakadályozhatnák Grace újabb, lehetséges szökési kísérletét. Tom kijelentésével gyanússá válik, és nem lehet tudni pontosan, hogy ki mellett áll valójában. Az ellen se szólal fel, hogy Grace-t a közösség láncra veri. A lánc végére kötött nehezékekkel és a nyakra rögzített csengővel kívánják meggátolni Grace-t abban, hogy újra megszökjön. Habár a film kétértelmű utalásokat tesz Tom személyével kapcsolatban, és emiatt nem tudjuk pontosan eldönteni, melyik oldalon áll, a *Húzzuk be a csőbe!* játszma általános felépítése miatt, dolgozatunkban tekintsük Tomot alaptól bűnrészesnek, aki segédkezett Grace átverésében.

Ennél a játszmánál különösen fontos, hogy a kiválasztott áldozatról jogosan feltételezzék a játékban rászabott szabályaihoz való lojalitást, valamint, hogy ezeket be is fogja tartani, máskülönben, ha kicsit is eltér a tervtől, csökken az esélye annak, hogy sikeresen átverik őt.¹¹⁷ Grace tökéletesnek bizonyul az áldozat szerepkörére, mivel becsapása után sem vall színt. Nem árulja el, hogy nem ő, hanem Tom vette ki apja gyógyszeres szekrényéből a pénzt, sőt azt sem hozza nyilvánosságra, hogy Ben mire kényszerítette a ponyva alatt mikor megálltak Georgetownban. Ha a szerepek kiosztásával egyetértünk és elfogadjuk őket, akkor a leírt jelenet jó példát szolgáltat a játzmák – azon belül is az Alvilági játzmák – tisztességtelen jellegére, előre meghatározott, forgatókönyvszerű kimenetelére, drámai jelleget öltő végkifejletére és arra, hogy általában nyereségvágy hajtja a játékosokat játzmázás közben.¹¹⁸

3. Játzmák filmformanyelvileg

Második elemzési pontunkban azt fogjuk megvizsgálni, hogy a leírt játzmák a filmben milyen módon vannak ábrázolva. Arra vagyunk kíváncsiak, hogy a különböző kompozíciók, plánváltások, kameramozgások, hangok, zörejek és vágási módszerek hogyan járulnak hozzá az adott játszma és annak leírt jellemzőinek megjelenítéséhez a filmen, mint médiumon keresztül. Ehhez mozgóképelemzésre van szükségünk, amely túllép a műalkotás milyenségén és azon, hogy az adott mű tetszik-e a nézőnek, vagy sem.¹¹⁹ Az elemzés és így a mozgóképelemzés is azt a hatást vizsgálja, amit az adott mű – esetünkben a film – vált ki a befogadóból, és amely korról korra változhat.¹²⁰ Mindennek írásban való rögzítésére azért van szükség, mert első nézésre a műveket pusztán csak

¹¹⁷ BERNE Eric: *Emberi játzmák*. i.m. 146.

¹¹⁸ BERNE Eric: *Emberi játzmák*. i.m. 46.

¹¹⁹ KOVÁCS András Bálint: *Mozgóképelemzés*. Budapest: Palatinus, 2009. 11.

¹²⁰ i.m. 15-16.

élvezzük, intellektuális értelmezéseiket egyből nem dekódoljuk.¹²¹ A leírt műelemzések segítik a befogadót abban, hogy miután a mű megnézése után újragondolja a tapasztaltakat és asszociációk formájában elvonatkoztat tőlük, az így keletkezett gondolatait, sejtéseit a műről egy más nézőpontból való értelmezéssel is össze tudja vetni. Ha a hatást értelmeztük a befogadóban, azután térhetünk csak rá a műalkotás jelentésére, ami tudattalan asszociációk formájában szintén a befogadóban alakul ki és az így dekódolt üzenet gyakran eltér az eredeti, alkotó által kódolt üzenettől.¹²² Első elemzési pontunkban öt főbb játszmacsalád egy-egy konkrét játszmányát vizsgáltuk meg a *Dogville* című filmben. Most mind az öt jelenetet, jelenetsort vizuálisan, magát a mozgóképet elemezve is áttekintjük. Célunk ezzel megvizsgálni, hogy a film, mint médium sajátos eszközeivel, nyelvezetével adhat-e plusz információt a Berne által leírt játszmányokhoz, és ha igen, milyen értelemben.

Az *Adós* nevű Életjátszma lényegében végigkövethető a teljes filmen, mivel az alapszituációt, magát a film főcselekményét foglalja magába, vagyis Grace alkuját Dogville lakosaival, mely arról szól, hogy munkájáért cserébe menedéket biztosítanak számára. Ebből kifolyólag ennek a játszmának a vizsgálata a majdnem három órás, teljes játékidő elemzését kívánná meg, de dolgozatunk szerkezetét tekintve ez mellőzhető és emiatt inkább csak a fontosabb momentumok elemzésére térünk ki, amelyek konkrétan az adós és a hitelező kapcsolatára és a köztük zajló tranzakciókra koncentrálódik.

Grace első megjelenése a filmben különösen figyelemfelkeltő. Lars von Trier és operátöre, Anthony Dod Mantle úgy döntött, közeli képsíkba helyezi a padon elmélkedő Tomot, akit így bal oldalt az előtérben, a kép szélén találunk. Grace a kép távoli síkjában, jobbról, Tom mögül kerül elő a sötétből. A képtér elő-, és háttérre való felosztásával a néző figyelmének Tomról Grace-re való átirányítása volt a cél.¹²³ A világításnak szimbolikus jelentősége van, hiszen a jelenet – azáltal, hogy Grace a sötétből lép elő a fénybe – utal arra, hogy ahonnan jött, azt nem ismerjük, nem láthatjuk, illetve a sötétségről gyakran asszociálunk valami rosszra is. Grace sötét (gengszter) múltja tehát már első feltűnésénél felsejlik a nézőben. A fénybe érés momentuma Grace és Dogville viszonyát is jelképezi azzal, ahogy a nő a sötétből igyekszik a fény felé. Próbál megoldást találni a problémájára és elérni a biztonságot jelentő fényt. A város megvilágítása azonban nem egyenletes, épp ellenkezőleg, folyamatos mozgásban vannak a fényforrások, ami által az egész jelenet baljós hatást kelt a nézőben. Grace megjelenését Dogville-ben egy kistotálban látjuk

¹²¹ Uo.

¹²² KOVÁCS András Bálint: *Mozgóképelemzés*. i.m. 16-17.

¹²³ lásd: 6-os számú melléklet

először, mert ennél a képsíknál megfelelően látható az emberi alak mellett maga a környezet is.¹²⁴ Azt is érdemes megemlítenünk, hogy Grace-nek a kép keretébe történő belépése arra a pillanatra van időzítve, mikor a narrátor az „illusztráció” szót kimondja.¹²⁵ A narrációból megtudjuk, hogy Tom egy képzeletbeli bölcs mesélőt hallgat, akit technikájáról kérdez, és kérdésére a mesélő ezt az egy szót adja válaszul. Ez a látomás nagyban meghatározza Tom hozzáállását és viszonyát Grace-hez, ezért volt fontos kiemelni, hogy Grace megjelenése Dogville-ben egy illusztrációt jelent Tom számára. Illusztráció arra, hogy Dogville lakosai képesek-e elfogadni egy ajándékot.

Grace első elvállalt feladata a vadegres-bokrok kigyomlálása. Erre Ginger mama tanítja be őt, aminek folyamatát nem egyben látjuk, ugyanis a „nem folyamatos vágás” ennél a jelenetnél megakasztja az elbeszélés folytonosságát.¹²⁶ Időbeli ugrásokat jelez, amiért ezt a vágási módszert „ugróvágásnak” is nevezzük.¹²⁷ Grace többi munkájának megkezdését is ezzel a módszerrel mutatja be a film. A vágásnak ez a feszes tempója Grace munkáinak a narrációban való felsorolását erősíti. Rövid időn belül, pusztán a lényeget kiemelve érthetővé válik Grace sokrétű feladatköre és így az alku tárgya is. Miután a városlakók, mint hitelezők a rendőri falragasz megjelenése után költségesnek találják a menedék biztosítását, Grace kénytelen beleegyezni munkáinak megduplázásába. Újra végigmutatják nekünk Grace feladatait, de ezúttal felgyorsítva. Ennek oka, hogy ne legyen képi ismétlés a filmben, illetve a folyamat felgyorsítása szembesíti a nézőt Grace munkájának fokozódó nehézségeivel. Mindezt felső gépállásból látjuk, amely nézőpontból Grace egy társasjáték figurájának érzetét kelti bennünk, a Dogville-t életre keltő színpadból pedig magára a társasjáték táblájára asszociálhatunk. A lefelé tekintő kistotálból egy nagytotál plánjába vált át a kép, de a gyorsítás ugyanúgy megmarad.¹²⁸ Ennek az új beállításnak a különlegessége, hogy a missziósház tornyának árnyéka egy óra percmutatójává alakul át, így jelezve az idő múlását.¹²⁹ A jelenetnek a pohártörés vet véget, amire maga a töréshang és a közelibe történő plánváltás hívja fel a figyelmet.¹³⁰

Grace először vét hibát és ez egy sor további vétséget von később maga után, például a Hensonéknál történt baleset után, Grace úgy dönt, levágja a gyümölcsöshöz

¹²⁴ KOVÁCS András Bálint: *Mozgóképelemzés*. i.m. 37.

¹²⁵ Dogville. i.m. 11'50

¹²⁶ Bővebben: KOVÁCS András Bálint: *Mozgóképelemzés*. i.m. 64.

¹²⁷ Uo.

¹²⁸ Nagytotál: bemutatja a környezet egészét, ahol a cselekmény játszódik. Bővebben: SZABÓ Gábor: *Filmes könyv. Hogyan kommunikál a film?* Budapest: Ab Ovo, 2002. 21.

¹²⁹ lásd: 7-es számú melléklet

¹³⁰ Közeli: funkciója, hogy a kép tárgyát környezetéből leválassza, kiemelje. Bővebben: SZABÓ Gábor: *Filmes könyv. Hogyan kommunikál a film?* i.m. 26.

vezető utat, ezért átszalad a bokrok közötti csapáson, ahol nem szabadna. A későbbi, Chuckkal való beszélgetéséből is kiderül, hogy eltört egy faágat, amin sok értékes alma volt még. Grace ezekkel a kisebb hibákkal elegendő okot szolgáltat a lakosoknak, hogy elkezdjék az *Adós* játszmat még tisztességtelenebbül játszani, hiszen úgy gondolják, a vétségek miatt jogosan követelhetnek kárpótlást, még ha azok súlya nagyobb is, mint maga a Grace-féle figyelmetlenség. Ezeknek a jeleneteknek vizuális elemzésére a későbbiekben térünk ki, mert a filmben lévő többi, már elemzett játszmat jobban és részletesebben érintik.

Ahogy azt korábban írtuk, az *Adós* játszmatban pozícióváltás történik Grace részéről.¹³¹ Ezt a filmben lévő térváltástól számítjuk, mikor Grace beül a gengszterfőnök mellé az autóba. A tér beszűkülésével a figyelem kettejük párbeszédére összpontosul.¹³² Megtudjuk, hogy a gengszterfőnök Grace apja, aki ki szeretne békülni a lányával és ennek jeléül hatalmat kíván a kezébe adni. A világítás – csak úgy, mint Grace megjelenésénél – ismét hangsúlyossá válik. A mesterséges felhők mögül előbukkan a szintén stilizált hold és egy más világításba helyezi a várost és annak lakóit. A fényváltás hatására, Grace szemében is más fényben tűnnek fel azok az emberek, akiket előbb még megvédett apja előtt. A megjelenő hold, mint egy vallatólámpa hozza elő Grace-ből a valódi igazságot Dogville lakosairól. Grace felismerését a kísérőzene drámai fokozódásában és magában a narrációban is megtaláljuk. A nő végül úgy dönt, Dogville-t meg kell semmisíteni. Porig kell égetni, hogy nyoma se maradjon. Amikor Grace kinéz az autó ablakán a lángoló városra, a pusztító tűz lángjai szintén mesterségesen, csak a megvilágítással vannak ábrázolva. Ettől a pillanattól fogva lehet tudni, hogy a játszma véget ért. Az adós győzött és ettől kezdve már egy teljesen más helyszínről és szemszögből tekint a játszmat veszített hitelezőre. Ahogy azt korábban írtuk, Dogville egyetlen túlélője Mózes marad, és a film végén megelevenedik.¹³³ A dühödten ugató kutyát felülről látjuk, ezzel is újrapozicionálva az adós és a hitelező eredeti helyzetét.¹³⁴

A filmben található két Házassági játszma Grace és Tom kapcsolatára koncentrálódik. Ebben a fejezetben főként a *Frigid nő* játszmat fogjuk elemezni, mert az *Űzött vadban* meghatározott túlhajszoltságot, vagyis Grace sokrétű feladatkörének bemutatását az előző fejezetben már elemeztük. A *Frigid nő* lényege, – ahogy azt a korábbiakban leírtuk – hogy Grace folytonos elutasításban részesíti Tomot, hitegeti őt,

¹³¹ lásd: a dolgozat 16. oldalán

¹³² lásd: 8-as számú melléklet

¹³³ lásd: a dolgozat 14. oldalán

¹³⁴ lásd: 9-es számú melléklet

majd mikor intim szituációba kerülnének egymással, Grace nyomban meghátrál és visszautasítja Tom közeledését.¹³⁵ Tom vonzalmát Grace irányába kezdetben csak a narrátortól tudjuk meg, majd az ünnepségen be is vallja szerelmét a nőnek. Mikor ezt Grace szóban, és egy közeliben megmutatott kézfogással is viszonzozza, akkor kezdődik meg kettejük kapcsolata és egyben Grace játszmaja is. A játszma során Grace többször visszautasítja Tom közeledését. Miután egyedül hagyja a nőt egy újabb elutasítás után, Tom átgondolja kettejük kapcsolatát és szembesül a játszmával. Úgy dönt, meg kell szabadulnia Grace-től, erre az elhatározásra az a jelenet utal, mikor egyedül áll a főutcán és háta mögött látszik a missziósház. Mivel a díszleteknél nem használtak függőleges térválasztó elemeket, az is látható, hogy benn a lakosok várakoznak egy újabb gyűlésre. Tom áll a kép előterében bal oldalt, mögötte a kép háttérében a várakozó tömeg.¹³⁶ A kamera lassan kezd közelíteni, de a tömeg irányába, ezzel irányítva a néző figyelmét rájuk. A jelenet végén Tom még hátra is néz a tömegre, jelezve ezzel, hogy egy újabb gyűlésre készül.¹³⁷ Felhívják a gengsztereket és a városhoz vezető útnál várják őket két napon keresztül. Ez idő alatt Grace-nek nincs munkája a városban, amit a filmben egy-egy beállítással jelenítenek meg. Az egymást követő képek az üres terek használatlan eszközeit mutatják be közelikben. Egymás után vágva látjuk a pohárcsiszoló gépet, idősebb Thomas Edison könyvét a karosszékekben, Ben fuvaroskocsijának üres ülését, a missziósház orgonájának pedáljait, illetve a szintén üres Idős asszony padját. Ez a képsor összhangban a narrációval azt fejezi ki, hogy a két nap feszült várakozás alatt Grace nem tudott dolgozni, mert nem volt kinek. Az *Űzött vad* játszmat – ami megerősítette Grace-t a *Frigid nő* játszmaiban – ez idő alatt nem tudja tehát játszani. Ez a fajta elhanyagoltság, inger és sztrók nélküliség készíteti őt arra, hogy kimutassa hiányérzetét Tomnak.¹³⁸ Ez is jól bizonyítja a korábban leírtakat, hogy az alapvető szükségleteink közé tartozó ingeréhségünk kielégítése és a társakkal való érintkezés elengedhetetlen az emberek életében.¹³⁹ A jelenetben jól látható a városlakók Grace-hez fűződő viszonya azáltal, hogy ellentétes irányba haladnak el mellette, ügyet sem vetve rá. Ezt hangsúlyozza Grace centrális elhelyezése is a kompozícióban.¹⁴⁰

A filmben látható és elemzett Társasági játszma nem tart sokáig, hiszen Grace hamar elfogadja Tom ajánlatát. Eddigi elemzésünk során főleg a képi és narrációs

¹³⁵ lásd: a dolgozat 17-18. oldalán

¹³⁶ lásd: 10-es számú melléklet

¹³⁷ lásd: 11-es számú melléklet

¹³⁸ Dogville. i.m. 148-54

¹³⁹ BERNE Eric: *Emberi játszmák*. i.m. 11.

¹⁴⁰ KOVÁCS András Bálint: *Mozgóképelemzés*. i.m. 42.

megoldásokat vizsgáltuk a filmben lévő játzmákkal kapcsolatban. A mozgóképelemzéshez tartozik azonban ugyanúgy az akusztikus rendszer, azon belül is a beszéd, vagyis maga a szereplők közti dialógusok értelmezése, elemzése.¹⁴¹ A dialógusoknak dramaturgiai szerepük lehet és az ilyen funkciók közé soroljuk: a cselekmény továbbgördítését, az információközlést, a karakterek közti kapcsolatok jellemzését, a drámai szituációk kibontását, a hangulat megteremtését és a feszültségteremtést.¹⁴² Jelen esetben a boltban zajló jelenet dialógusa a cselekmény továbbgördítését szolgálja. Időstrukturáló jelentősége van, csak úgy, mint az elemzett játzmának. Kovács András Bálint filmesztéta és egyetemi docens szerint az ehhez hasonló dialógus típusok célja általában, hogy egy adott helyzetet leszögezzenek és kiindulópontként szolgáljanak a további történéseknek.¹⁴³ A jelenetben elhangzó párbeszéd tehát leszögezi, hogy Grace szeretné felajánlani a segítségét, de nincs kinek, majd Hensonné javaslatokat tesz neki ezzel kapcsolatban, de a megoldást – Tom közbenjárásával – Ginger mama ajánlja fel, aki felkéri Grace-t a vadegres-bokrok kigyomlálására. Mindemellett a gyomlálással járó munka kiindulópontja lesz egy sor egyéb teendőnek és Grace további történetének Dogville-ben.

A Szexuális játzmák közül a *Megerőszakolósdi*t elemeztük a filmben. A játzmát, ahogy az előző esetben is a dialógusból, itt is a Grace és Chuck között zajló párbeszédből ismerhetjük fel. Ahogy azt a korábbiakban írtuk, a játzma megfordul, mikor Chuck megszarolja és megerőszakolja Grace-t. Ennél a jelenetnél nyer végleg értelmet a falak nélküli díszlet használata. A megerőszakolás jelenetét ugyanis a házon kívülről, a többi lakos szemszögéből mutatják. A színészek úgy tesznek, mintha semmit nem tapasztalnának az egészből, a néző mégis mindent lát. Látjuk, ahogy a gyerekek sugdolóznak vagy, ahogy Tom sétálgat a nemi erőszak helyszínétől pár méterre.

„Azt a vágáspárt hívják »beállítás-ellenbeállítás« szerkezetnek, ahol a vágás azt a célt szolgálja, hogy egy snitt után, amelyben egy szemszögből megmutatnak egy térrészletet, a következő snitt megmutassa azt a térrészletet, amelynek a szemszögéből láttuk azt a teret, ahol most a kamera áll.»¹⁴⁴

¹⁴¹ i.m. 51.

¹⁴² i.m. 54.

¹⁴³ i.m. 55.

¹⁴⁴ KOVÁCS András Bálint: *Mozgóképelemzés*. i.m. 68.

A *Dogville* esetében ezt a vágási módszert nem teljes egészében alkalmazta Trier, ugyanis egy adott snitt után, nem konkrétan azt a teret látjuk, ahol a kamera állt, de kijelenthetjük, hogy nála is szemszögváltás történik. A jelenet súlya egyrésről abban rejlik, hogy egy ilyen kegyetlen dolog ott történik mindenki előtt, másrésről pedig kifejezi azt is, hogy Chuck egyáltalán nem titkolja tettét. Ezt az is bizonyítja, hogy az aktus után kint találkozik Tommal és kérdésére felelve elmondja, hogy Grace ott van nála.¹⁴⁵ Chuck tehát egyáltalán nem aggódik, hogy Tom meglátja a földön fekvő Grace-t, és nem fél attól sem, hogy esetleg más is megtudná rajtuk kívül, hogy mi történt. Később, mikor más férfiak is megerőszakolják Grace-t, akkor az már mindenki számára köztudott Dogville-ben, ezért képileg nincs már szükség a beállítás-ellenbeállítás szerkezetre. Ehelyett ezeket a jeleneteket főleg közelik és félközeli váltakozásával mutatják, mert a környezet bemutatásánál sokkal fontosabb magának az erőszaknak a kihangsúlyozása.

Visszatérve a Chuck és Grace közötti dialógusra, tisztán látható, hogy ellentétben az előzőleg elemzett bolti jelenettel, a dialógus funkciója itt nem a cselekmény továbbgördítését, hanem a feszültség fokozását szolgálja, amit a városba érkező rendőr jelenléte okozott. Chuck utalásai az erdőben tett ruhadarabra végig sejtetik, hogy mi fog történni, ezzel is növelve a feszültséget, továbbá súlyosbítja a megerőszakolás jelenetének hatását is a nézőben. Kijelenthetjük, hogy a dialógus feszültség fokozó funkciója a játszma drámai jellegű végkimenetelét is kihangsúlyozza.

A korábban elemezett Alvilági játszma a filmben Tom, Grace, Ben és a városlakók között zajlik. A kulcsjelenet, mikor Grace elbújik a fuvaros kocsíponyvája alá és Ben megszökteti a városból, több elemzési szempontból is vizsgálható. Ennél a jelenetnél Grace szökését a ponyván keresztül, felső gépállásból követhetjük végig.¹⁴⁶ Ez a beállítás épp ellentétes a nézői elvárással, ugyanis kiérve Dogville városából konvencionálisan arra számíthatnánk, hogy kitágul a tér, de Lars von Trier nem nevezhető konvencionális rendezőnek, aki a nézői elvárásoknak kíván eleget tenni, ezért a kamera végig a ponyva alatt rejtőzködő Grace-en marad. Ennek a látszólag egyszerű megoldásnak természetesen anyagi okai is lehettek, de mindenesetre bebizonyosodott, hogy a kevesebb néha valóban több. Az „időváltásos vágásnál” használatos „úsztatás” is hangsúlyt kap ennél a jelenetnél, ami azt jelenti, hogy „két snitt úgy követi egymást, hogy az első kép utolsó néhány kockájára rákopírozzák a következő kép néhány kockáját, és így néhány másodpercig

¹⁴⁵ Dogville. i.m. 96'22-96'30

¹⁴⁶ lásd: 12-es számú melléklet

egyszerre látunk két különböző képet.”¹⁴⁷ Tehát mikor Grace hanyatt fekvésből átúszik oldalt fekvésbe, majd ismét vissza hanyatt fekvésbe, azt időváltásnak nevezzük. Ezzel a technikával tudatosodik a nézőben, hogy Grace nem 58 másodpercet utazik Georgetown főteréig, hanem ennél sokkal több időt, akár órákat is eltölt a kocsi platóján kuporogva.¹⁴⁸ Azzal, hogy erre az egyetlenegy belső teret mutató beállításra szorítkozott Trier, valami támpontot mégis kénytelen volt adni a nézőknek, hogy Grace szökését nyomon tudják követni. Grace és a fuvaroskocsi térbeli elhelyezéséhez a fogódzkodót ebben az esetben maguk a képen kívüli diegetikus hangok, azok redundanciája illetve a képpel való viszonyuk jelentették.¹⁴⁹ Egy rövid idő után ugyanis meghalljuk a nagyváros zaját és ismerve a cselekményt képesek vagyunk a hallottat a képpel párosítani, vagyis csupán a hangok által Grace-t egy láthatatlan térben pozícionálni. Ugyanez történik, mikor az autó ismét visszakerül Dogville-be. Képen nem látjuk, hogy Ben újra felhajtana a Kanyon úton, csak kutyaugatást hallunk. Természetesen, hogy a néző valóban tudja kapcsolni a kutyaugatást Mózeshez és így Dogville-hez, szükség volt arra, hogy ne ennél a jelentnél találkozzunk először a hanggal. Az asszociáció miatt Trier tudatosan ügyelt arra, hogy mire eljutunk időben a szökéshez, addigra a kutya karakterét rendesen bemutassa a nézőknek. Erre példa, Mózes első említése a filmben, mikor Chuck észreveszi, hogy valaki húst adott neki.¹⁵⁰ Ebből a jelenetből tudjuk meg, hogy Mózesnek éhesnek kell maradnia, hogy megugassa, ha valaki idegen térne be a városba. Ez így is történik, mikor Grace Dogville-be érkezésekor elsőként Mózessel találja szembe magát és a kutya valóban megugatja.¹⁵¹ Grace az előbb említett csontot ellopja a kutyától, ami arra készíti Tomot, hogy megsegítse a nőt és rávegye a lakosokat az elbűjtetésére. Mikor Tom először beszél a gengszterekkel, akkor is megemlíti Mózest, tudatosítva a tényt, hogy, ha valaki Dogville-be érkezik, akkor azt ő jelzi ugatásával.¹⁵² A felsorolt jelenetek dialógusaiban mind, a dialógusok harmadik funkcióját, az információközlést fedezhetjük fel.¹⁵³ A kutya mindezek mellett fontos motívuma a filmnek, több jelenetben a várost és annak lakóit szimbolizálja. Gondoljunk akár a film zárójelenetére, ahol az addig stilizált, krétacsíkkal megrajzolt kutya körvonala megelevenedik és realizálja az addigi drámai eseményeket. Továbbá Mózes karaktere képezi Grace történetének keretes szerkezetét is, hiszen a nő

¹⁴⁷ KOVÁCS András Bálint: *Mozgóképelemzés*. i.m. 65.

¹⁴⁸ Grace elbujásától kezdve az autó megállásáig 58 másodperc telik el a játékidőből.

¹⁴⁹ i.m. 52-53.

¹⁵⁰ Dogville. i.m. 03'21

¹⁵¹ i.m. 12'19

¹⁵² Dogville. i.m. 14'28

¹⁵³ KOVÁCS András Bálint: *Mozgóképelemzés*. i.m. 54.

első és utolsó találkozása is a kutyához köthető és nem a város többi lakójához. Hasonló dramaturgiai hangsúlyt kap idősebb Tom Edison pénze is, amit még a szökési terv előtt Grace megtalál a gyógyszeres szekrényben.¹⁵⁴ Ezek az apró jelenetek mind szerkezeti pillérei a szökési jelenetnek, ami hatására fordulat következik be a filmben, vagyis Grace-t foglyul ejti Dogville. A szökése miatt egy súllyal erősített láncot kötnek rá, hogy ne tudja elhagyni a várost. Míg kezdetben Dogville menedéket jelentett számára, mostanra a börtönévé vált. A fordulat hatására megváltoznak a viszonyok, megtörténik a „Megmentőből Üldözőbe” történő átkapcsolás.¹⁵⁵ A forgatókönyvszerű kimenetel tehát vizuálisan is megfigyelhető a filmben lévő játszmánál vagyis, hogy minden mindennel összefügg. A játszma és a film közötti különbség csupán annyi, hogy míg az általunk elemzett játszma esetében Grace az áldozat, a film esetében a néző, aki nem látja előre ezeket az összefüggéseket, előreutalásokat, maximum csak sejti.

Összegzés

Dolgozatunk során Lars von Trier *Dogville* című filmjén keresztül vizsgáltuk meg az Eric Berne által megfogalmazott főbb játszmatípusokat. A tranzakcióanalízis során használatos és a vizsgálatunkhoz szükséges főbb fogalmakat tisztáztuk, majd ezek alapján a játszmák keletkezésére, funkciójára és lényegiségére tértünk ki. A játszmaelmélet után Lars von Trier rendezői munkásságának rövid bemutatása következett, külön kiemelve a részben ő nevéhez köthető Dogma-mozgalom keletkezését, szabályrendszerét és ideológiáját. Ezt követően tértünk rá a *Dogville* tartalmának rövid ismertetésére, majd magára a filmben látható játszmák játszmaelemzés szerinti vizsgálatára.

Előfordulásuk szerint a játszmákat Berne öt játszmacsaládba sorolta, amelyekből egy-egy konkrét példát vizsgáltunk meg a filmben keresztül. Dolgozatunk első elemzési szempontjában vizsgálódásunk tárgya maga a játszmaelmélet és a játszmaelemzés volt, mely arra irányult, hogy a filmben megjelenített játszmatípusok eltérnek-e, ha igen milyen tulajdonságaikban különböznek az *Emberi játszmákban* leírt játszmáktól. A játszmák filmben való megfigyelése kimutatta, hogy végkimenetel szempontjából eltérések előfordulhatnak, amelyek igazolják a játszmatípusok sokszínűségét. Tulajdonságaikat tekintve, a filmben látott játszmák viszont megegyeznek a Berne által leírt játszmatípusokkal. Ezt támasztja alá, hogy a játszmák rejtett jellegére, drámai

¹⁵⁴ Dogville. i.m. 37'38-37'42

¹⁵⁵ STEWART Ian – JOINES Vann: *A TA-MA. Bevezetés a korszerű tranzakcióanalízisbe.* i.m. 240.

végkifejletére, tisztességtelen módjára, kiváló időstrukturálási és védekező funkciójára, valamint előre meghatározott forgatókönyvszerű kimenetelére is mind találtunk példát Lars von Trier filmjében.

A dolgozat második elemzési szempontjában vizuálisan elemeztük az első szempont szerint feltárt játszmákat. A mozgóképelemzés nagy segítséget nyújtott az Eric Berne által leírt, filmen megjelenített játszmátípusok könnyebb felismerésére. A *Dogville* című filmben megfigyelhető volt, hogy a különböző játszmák nem csak ábrázolásmódjukban, de jellegükből kifolyólag hatásukban, illetve kimenetelükben is eltérőek lehetnek.

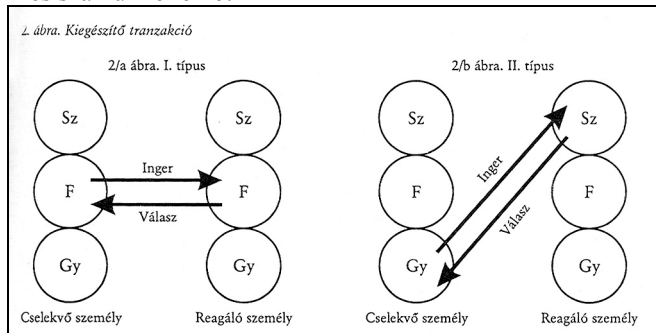
A film egyes jelenetein, jelenetsorain elvégzett mozgóképelemzés segítségével a filmes eszközök olyan új funkcióit ismerhettük meg, amely nem csak, hogy hozzájárultak a játszmátípusok filmes megértéséhez, de a vizuális és akusztikus jellegükből adódóan kiemelték azok egyéni, sajátos vonásait is. Ilyen új funkciót ismerhettünk meg a kamera helyzete, azaz a gépállás tekintetében, amely megfelelően képes illusztrálni, ha az adott játszmában pozícióváltás vagy újrapozicionálás következik be. Kitértünk a dialógusok hat, dramaturgiai szerepet erősítő funkciójára, amelyből háromra konkrét példát is hoztunk a filmből. Megállapíthatjuk, hogy a cselekményt tovább gördítő dialógusok megfelelő példaként szolgálnak bizonyos Társasági játszmák időstrukturálási funkciójára, illetve a feszültség fokozó dialógusok képesek a játszmák drámai végkimenetelét még jobban kihangsúlyozni. Mind a kompozíciós beállítást, mind a beállítás-ellenbeállítás szerkezetet, mint vágáspárt tekintve megállapíthatjuk, hogy segítségükkel felismerhetővé válnak a játszmát játszóknak kapcsolatai és egymáshoz való viszonyai.

A film cselekményének nagy egységeit tagoló fordulatok képesek vizualizálni a különböző játszmák forgatókönyvszerű kimenetelét, vagyis a játszmák filmen való értelmezése lehetővé teszi, hogy a játszmát kezdeményező játékos előre kialakított forgatókönyvszerű tervét részletesebben végigkísérjük és megértsük.

Összességében megállapíthatjuk, hogy a dolgozatunk bevezetésében olvasható felvetésünk beigazolódott, miszerint a film, mint médium, azon belül is Lars von Trier *Dogville* című alkotása megfelelő illusztrációként szolgál mind tartalmában, mind látványában az Eric Berne által leírt játszmátípusok filmes ismertetéséhez.

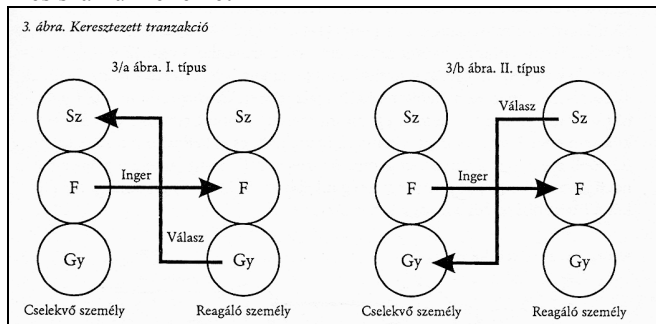
Függelék

1-es számú melléklet



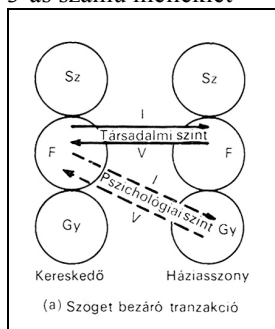
(Forrás: T. KISS Tamás: *Beszélő viszony. Személyközi kommunikáció a kultúráközvetítés gyakorlatában*. Budapest: Új Mandátum Könyvkiadó, 2005. 193. 2. ábra)

2-es számú melléklet



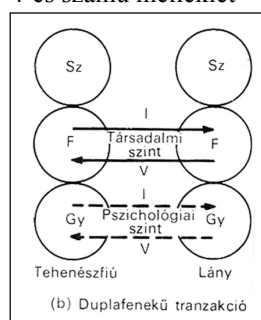
(Forrás: T. KISS Tamás: *Beszélő viszony. Személyközi kommunikáció a kultúráközvetítés gyakorlatában*. Budapest: Új Mandátum Könyvkiadó, 2005. 193. 3. ábra)

3-as számú melléklet



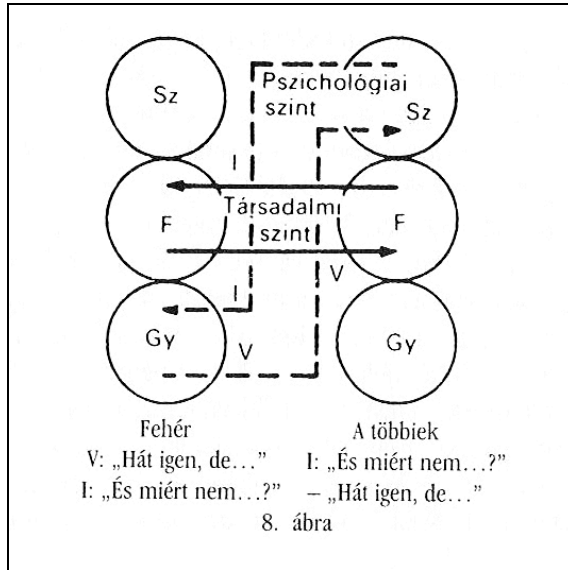
(Forrás: BERNE Eric: *Emberi játszmák*. Budapest: Háttér Kiadó, 2008. 32. 5/a)

4-es számú melléklet



(Forrás: BERNE Eric: *Emberi játszmák*. Budapest: Háttér Kiadó, 2008. 32. 5/b)

5-ös számú melléklet



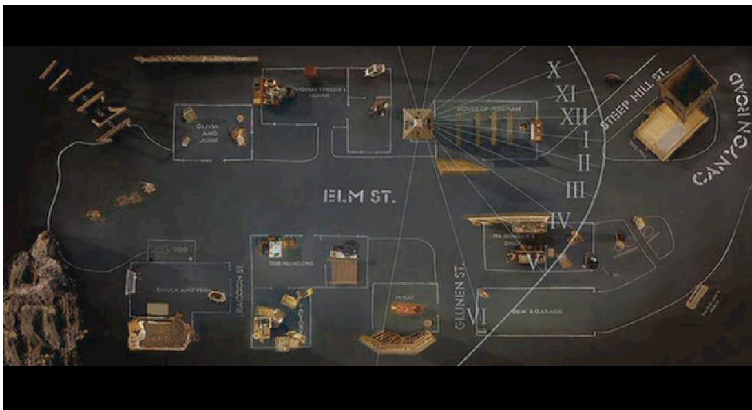
(Forrás: BERNE Eric: *Emberi játszmák*.
Budapest: Háttér Kiadó, 2008. 120. 8. ábra)

6-os számú melléklet



(Forrás: VON TRIER Lars: *Dogville - A menedék*.
Budapest: Best Hollywood, 2003. DVD 11'50)

7-es számú melléklet



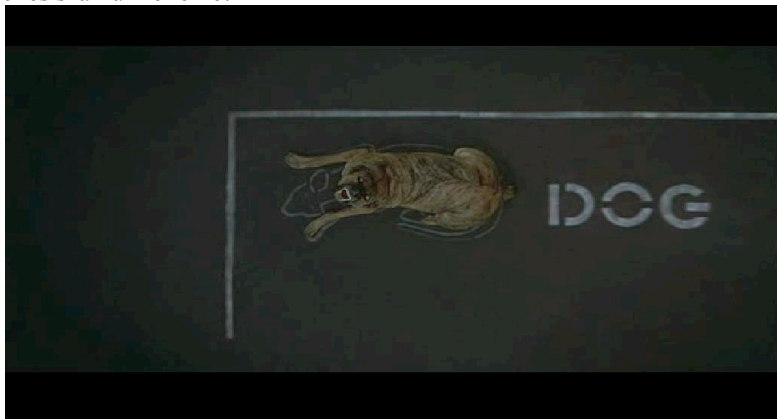
(Forrás: VON TRIER Lars: *Dogville - A menedék*.
Budapest: Best Hollywood, 2003. DVD 78'52)

8-as számú melléklet



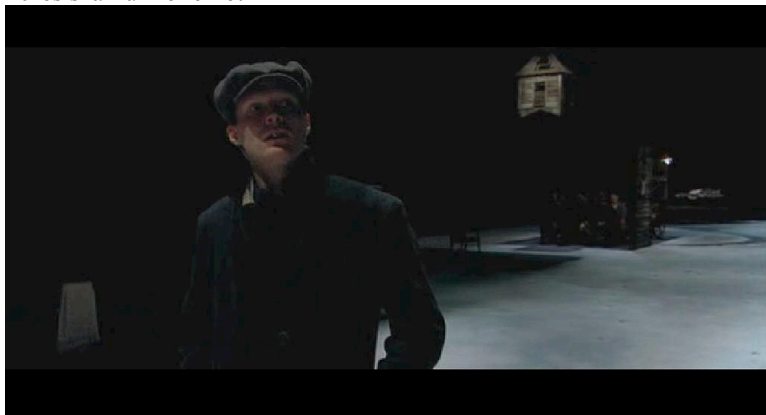
(Forrás: VON TRIER Lars: *Dogville - A menedék*.
Budapest: Best Hollywood, 2003. DVD 154'15)

9-es számú melléklet



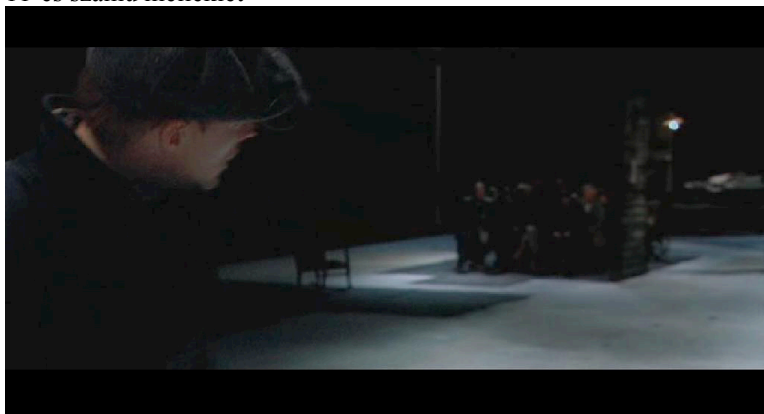
(Forrás: VON TRIER Lars: *Dogville - A menedék*.
Budapest: Best Hollywood, 2003. DVD 172'29)

10-es számú melléklet



(Forrás: VON TRIER Lars: *Dogville - A menedék*.
Budapest: Best Hollywood, 2003. DVD 139'26)

11-es számú melléklet



(Forrás: VON TRIER Lars: *Dogville - A menedék*.
Budapest: Best Hollywood, 2003. DVD 139'46)

12-es számú melléklet



(Forrás: VON TRIER Lars: *Dogville - A menedék*.
Budapest: Best Hollywood, 2003. DVD 114'29)

Szakirodalom és forrásanyag

BARTHA Ildikó: Műfaji kérdések Lars von Trier életművében. *Metropolis* X. évfolyam 2. sz. 2006.

BERNE Eric: *Emberi játszmák*. Budapest: Háttér Kiadó, 2008.

BERNE Eric: *Sorskönyv. az Emberi játszmák folytatása*. Budapest: Háttér Kiadó, 2008.

BIRKÁS Gergely Sándor: A film és a videojáték fúziója a kortárs vizuális kultúrában. Elérhető az interneten: http://apertura.hu/2012/tel/birkas_a_film_es_a_videojatek_fuzioja (Utoljára ellenőrizve: 2012.11.14.)

BÍRÓ Yvette: Dogmatikus improvizációk. In: Bíró Yvette: *Nem tiltott határátlépések. Képkalandozások kora*. Budapest: Osiris, 2003.

BIRTALAN Balázs: TA. Elérhető az interneten: <http://www.birtalan.hu/balazs/terapia/ta.htm> (Utoljára ellenőrizve: 2012.11.14.)

CHION Michel: Vonalak és pontok. Elérhető az interneten: http://apertura.hu/2011/osz/chion_vonalak_es_pontok (Utoljára ellenőrizve: 2012.11.14.)

DRAGON Zoltán: Dogma 95. Kutyavilág. A Dogville térszerkezete és a nézői szubjektum. *Metropolis* X. évfolyam 2. sz. 2006.

GYŐRI Hanna: Bukott megváltók. *Metropolis* X. évfolyam 2. sz. 2006.

HJORT Mette: Dogma 95. A Hollywoodra adott dán válasz globalizálódása. *Metropolis* X. évfolyam 2. sz. 2006.

<http://www.ericberne.com> (Utoljára ellenőrizve: 2012.11.14.)

<http://www.imdb.com/title/tt0087280/awards> (Utoljára ellenőrizve: 2012.11.14.)

KATONA Andor: Rendezői jobb: Lars von Trier. Elérhető az interneten: <http://andoroscar.blogspot.hu/2011/10/rendezoi-jobb-lars-von-trier.html> (Utoljára ellenőrizve: 2012.11.14.)

KOVÁCS András Bálint: *Mozgóképelemzés*. Budapest: Palatinus, 2009.

LISZKA (von) Tamás: Tri(er)lógia. *Metropolis* X. évfolyam 2. sz. 2006.

ORSZÁGH László: *Angol-Magyar kéziszlótár*. Budapest. Akadémiai Kiadó, 1994.

Prof. Dr. LIPTAY, Fabienne: Üres helyek a filmben. A kép és a képzelet összjátékáról. Elérhető az interneten: <http://apertura.hu/2008/nyar/liptay> (Utoljára ellenőrizve 2012.11.14.)

STEWART Ian – JOINES Vann: *A TA-MA. Bevezetés a korszerű tranzakcióanalízisbe.* Budapest: Grafit Kiadó, 1998.

STÖHR Lóránt: Nincs alku. Lars von Trier melodramái. *Metropolis* X. évfolyam 2. sz. 2006.

SZABÓ Gábor: Filmes könyv. Hogyan kommunikál a film? Budapest: Ab Ovo, 2002.

T. KISS Tamás: *Beszélő viszony. Személyközi kommunikáció a kultúráközvetítés gyakorlatában.* Budapest: Új Mandátum Könyvkiadó, 2005.

VARGA Balázs: A kolorádói krétakör. *Filmvilág* XXIV. évfolyam 12. sz. 2003.

VARGA Balázs: Kavics a cipőben. A Lars von Trier-paradoxon. In: Zalán Vince (ed.): *Filmrendezőportrék.* Budapest: Osiris, 2003.

VON TRIER Lars: *Dogville - A menedék.* Budapest: Best Hollywood, 2003. DVD