

MAGYAR KÉPZŐMŰVÉSZETI EGYETEM DOKTORI ISKOLA

**DORSÁNSZKI ADRIENN**

**A humor és a művészetek kapcsolata Ernie Kovacs munkásságán keresztül**

**Tézisek**

Budapest, 2023

Témavezető:

Sass Valéria, Dr. habil, DLA, egyetemi tanár, professzor emerita

Doktori kutatásom a játék, a humor és a művészetek témaköreinek kapcsolatát vizsgálja Ernie Kovacs munkásságán keresztül.

A kutatás során elsősorban az érdekelt, hogy képes-e a játék, azon belül annak egyik legfontosabb alkotóeleme a humor, saját jogán és eszköztárán keresztül olyan helyzetet teremteni, amiben megtudhatunk magunkról valamit, amit addig nem tudtunk vagy nem akartunk tudni. Van-e önaktivizáló ereje?<sup>1</sup> Amennyiben igen, milyen eszközökön keresztül tud ez megvalósulni? Mi képezi a közös nevezőt a játék, a humor és a művészetek kapcsolatában? Mindez a potenciál hogyan van jelen Ernie Kovacs munkásságában? – aki az 1920as évektől Amerikában nem egy, hanem két induló médiumba, a rádiózásba majd a televíziózásba vetette bele magát és volt ezekben korszakalkotó.

Személyes kötődésem a témához azon az egyszerű tényen alapul, hogy Ernie Kovacs munkái megakasztották a figyelmem és attól fogva tartósan foglalkoztattak. Nem „csak“ azért, mert Kovacs az 1920as évektől az 1950es évekig először a rádiózás majd a televíziózás indulásával megvalósította egyfelől saját munkásságát, másfelől az akkor ott a levegőben keringő, az új médiumok megteremtéséhez szükséges műfaji ötletek sokaságát. Mindezen túl Kovacs munkássága azért is foglalkoztat, mert kíváncsiságának és lelkesedésének mértéke a gyerekekéhez volt hasonló. Habitusa és munkamódszere alapját a személyes indíttatáson és motiváción alapuló, az egyénhez és nem a tömeghez szóló játék adta, amivel úgy saját maga, mint közönsége számára meglepő helyzeteket teremtve hozta létre mindazt, aminek összefüggései jelen értekezés tárgyát képezik.

Az értekezés tárgya és központi kérdésfelvetése a játék egzisztenciális jelentőségének vizsgálatára irányul. Feltárja a szerteágazó témakör kutatása során vizsgált jelenségek, tények és hipotézisek kontextusait, továbbá bemutatja a kutatás során igazolódott azon felvetésem, miszerint a játék egyedülálló, más tevékenységgel nem helyettesíthető szerepet tölt be az emberi létezésben. Az értekezés egyik legfontosabb konklúziójaként fogalmazódik meg, hogy a játék redukálhatatlan egzisztenciális

---

<sup>1</sup> Green Sara E., Shawn Bingham, Shawn Chandler, Seriously Funny : Disability and the Paradoxical Power of Humor, Lynne Rienner Publishers , 2016. hozzáférés: Universitt. Bielefeld <https://katalogplus.ub.uni-bielefeld.de/title/HT021363488> utolsó letöltés: 2023.04.20.

Sara E. Green és Chandler Shawn Josh Blue amerikai komikus munkássát vizsgálva arra a következtetésre jut, hogy Blue a humoron keresztül kettős tevékenységet folytat. Egyrészt szórakoztatja az embereket, hogy megnevettesse őket, másrészt humorával ráveszi a nézőt, hogy szembenézzen saját előítéleteivel. Mivel Blue személyes tapasztalataiból alkotott történeteket mesél, így az egyébként nem humor tárgyat képező valós események bármilyen műveleten keresztül mehetnek a humorista által, hiszen saját magáról beszél. Eszköze a szimbolikus tükörfeltétel, amin keresztül nevetést idéz elő és ezzel szimultán sodorja a nézőt a gondolkodás és kényelmetlenség felé. A komédia és a humor tudott és régóta alkalmazott képessége a társasági életet nagyító alá helyezni. Ösztönző ereje van arra nézve, hogy a szokottól eltérő szemszögből nézünk meg az emberi tapasztalatainkat, olyanokat is, amelyet esetleg személyesen nem ismerünk.

jelentőséggel bír az egyén fejlődésében, jelentősen befolyásolja a kultúra szövetének minőségét és ezáltal úgymond alanyi jogon helyet kell kapnia a társadalom alakulásának folyamataiban. A disszertáció tehát egyfelől az adott téma jelenségeinek, folyamatainak tényszerű feltárására, másfelől a feltárás során szerzett személyes felismeréseim bemutatására irányul.

A kutatás és az azt összefoglaló értekezés kulturális jelentősége meglátásom szerint abban nyilvánul meg, hogy a dolgozat saját kontextusának keretén belül speciális betekintést ad Ernie Kovács munkásságába és ezzel nem csak korszakalkotó tevékenységére irányítja rá az olvasó figyelmét hanem felkelti az érdeklődést az Amerikában 2023 nyarán a Fantagraphics gondozásában megjelent *Ernie in Kovacsland*<sup>2</sup> című könyvre, valamint a Josh Mills által kezelt Ernie Kovács Archívum anyagára. A dolgozat megírásával kísérletet teszek Ernie Kovács személyének és munkásságának a hazai művészeti diskurzusba való beemeléseére. Kísérletet teszek továbbá arra, hogy a kutatás során szerzett ismereteimet és létrejött személyes tapasztalataimat alkotótevékenységem részévé tegyem.

A kutatás módszereit és szerkezetét a témakör szerteágazó jellegéből adódóan a következőképpen határoztam meg: Optimális kutatási módszernek ítélem meg a téma látszólag egymástól független nézőpontokból történő, több szálon futó megközelítését. Ebből a módszerből következik, hogy a kutatási téma és a választott nézőpontok közötti szálak helyenként csomópontokat képeznek és mintegy szigetekként jelennek meg az értekezés koncepciójának térképén. Ezt a rendszert adekvátabbnak, izgalmasabbnak, vitára invitálóbbnak, és ezáltal sokkal életszerűbbnek gondolom, mint a lineáris gondolatvezetést. Az alábbiakban felvázolom az értekezés szerkezetét és ezzel egy próbát teszek arra, hogy a magam választotta szisztémán belül érthető legyen miről és miért beszélek.

*A humor és a művészetek kapcsolata Ernie Kovacs munkásságán keresztül* című, II. számú, fejezetben manifesztálódnak a kutatásom során szerzett ismereteim és tapasztalataim alapján megfogalmazódott észrevételek.

Az alfejezetek következőképp bontják ki az összefüggéseket.

II.1 A kétely, bizonytalanság, meglepetés és éberség iránti igény

Két gyerekkori történettel indítom dolgozatomat, ami látszólag nem, de valójában mégis kapcsolódik értekezésem vizsgált személyéhez. A két történetre azért van szükségem, mert azok a kétely, bizonytalanság, meglepetés és éberség iránti igényt jelzik, aminek

---

<sup>2</sup> Összeállította és szerkesztette: Josh Mills, Ben Model, Pat Thomas: *Ernie in Kovacsland*, Fantagraphics, Seattle, 2023

vizuális lenyomatait, kódjait és kifejezőeszközeit keresem a művészetben. Miért? Mert azt gondolom, hogy mindezek egyvelege adja ki a szabad embert. A szabad embert, aki gondolkozni, tévedni, hibázni, majd újra próbálkozni, játszani akar, hogy folyamatosan közelebb kerülhessen egy pontosabb és teljesebb és mással össze nem keverhető szubjektumhoz. Önmagához. Vagyis, hogy a tömegtől megkülönböztethető, független és felelőssége teljes tudatában lévő lény válhasson belőle.

## II.2 A játék jelentősége a személyiség fejlődésben

Mély pszichológiai analízis nélkül kitérek a játék jelentőségére a személyiség fejlődésben. Erre két okból van szükségem: egyrészt a játék a gyerekkori lét legmeghatározóbb tevékenysége. Jelentősége a személyiség épülésére, tapasztalatszerzésre a világ, a világ és 'én', a szociális viszonyok letapogatására nézve fontos eszköz. Továbbgörgetve; a játék kulturális jelentősége óriási. A játékkal töltött idő folyamatosan csökken a felnőtt korhoz közeledve. Nem kellene ennek feltétlenül így lennie, de valójában mégis ez történik. Milyen terei és lehetőségei, útjai maradnak akkor mindannak, amit a játék jelent számunkra? Az egyik lehetőség a játékkal párhuzamosan, de sokkal lassabb fejlődési íven haladó, humor. Ez az a tér, ami a játéknak marad felnőtt korra, illetve ez az ami lehetőséget nyit(hat) az önismeretnek. A játék vizsgálatát egy későbbi fejezetben Ernie Kovács munkásságánál is tárgyalni fogom. Ebben a fejezetben a Révész-Böröcz alkotópáros és a Vákuum Tv alkotócsoport tevékenysége kapcsán térek ki a játék és a művészet kontextusára.

## II.3 Az autoriter jelenlét

Ezen a ponton a gondolatmenet egy látszólag eltérő területre ugrik, az autoriter jelenlét területére. Ez a fejezet azt tárgyalja, hogy mit jelent a felnövési folyamatban az autoriter jelenlét. Milyen korlátozó szerepe van, hogyan kollektivizál. A kollektivizálás itt kulcs szó, mert majd Ernie Kovacs munkásságánál két médiumra fogok kitérni, a rádióra és a televízióra, ami mind a kettő alkalmas a látszólag demokratikus szándékú, de valójában a fogyasztás érdekeit szolgáló kollektivizálásra, és mindkettő sokszor fut is ebbe bele. Ernie Kovacs tevékenysége ebben az összefüggésben azért érdekes, mert ezt a kollektivizálást hekkeli, illetve mutat rá visszásságaira.

## II.4 Kitérő a látás filozófiájára

A tv/rádió epizód előtt röviden kitérek a látás filozófiájára. Ez az az érzékszervünk, amire a leginkább hagyatkozunk a valóság megismerésekor. A látásról való gondolkodásunk rengeteget változott az évek alatt, napjainkban is folyamatosan alakulóban van. „Hiszem ha látom“, tartja a mondás, és a képernyő megjelenésével valóban ez a vonal erősödik fel. A sugárzott kép szándéka: vágyaink, gondolataink alakítása. Így annak kritikája, illetve

médiumainak gyenge tartalmi minőségére, egyáltalán működési mikéntjére való figyelemfelhívás, de legalábbis valami 'be aware' üzemmód, a befogadói oldalon mindenképpen szükséges.

A médiumok által közvetített képek egyfajta autoriter jelenlétként vannak jelen életünkben. Milyen ellenálló attitűdöt fejleszthetünk ki válaszreakcióként az autoritásra. Itt fogom elmesélni, hogy hogyan miként és hol találkoztam Ernie munkásságával először. Hogyan akadt fenn rajta a figyelmem, és pontosan miért. Az első találkozáskor a látott kép velem maradt, de figyelmemet nem kötötte le mélyebben. Leírom a vele való második és harmadik találkozást is, és, innen kezdem meg Ernie Kovacs munkásságának elemzésébe.

## II.5 Találkozásaim Ernie Kovacs alkotói tevékenységével

Első találkozás - Friends, szobakép, tv intim térben való jelenléte, az éjszaka közepén céllal felébredő megszállott karaktere, az irónia, a titokkal való személyes találkozás - ez visszacsatolás lesz az első elmesélt történetemhez.

Második találkozás - szürrealizmus, fekete humor, a zaj/csend viszonya a műsorokban / fluxus jellegű művészet - visszacsatolás a játékhoz.

Harmadik találkozás - munkamódszere/emberekkel való kapcsolata, mind a kollegáival mind a nézővel való játék - visszacsatolás.

## II.6 Ernie Kovacs munkásságának feltérképezése

Az alfejezet a kutatott személy szülői háttérét, tanulóéveit, habitusát, munkamódszerét, munkatársaival és közönségével megteremtett inspiratív együttlétének jellegzetességeit, valamint alkotói megnyilvánulásainak a kor művészeti átalakulásaira gyakorolt hatását tárja fel. Vizsgálja továbbá Ernie Kovacs-nak a Rádió és a Televízió médiumainak kialakulásában betöltött, műfajteremtő és korszakalkotó szerepét. Kitérek arra, hogy a humor mely aspektusainak felismerésekhez segített hozzá Ernie Kovacs tevékenységének értelmezése.

## II.7 A humor mibenlétének vizsgálata

A humor vizsgálatának szentelem a következő szigetet. Megfogni rendkívül bonyolult mibenlétét. Körülhatárolni, pontos recept szerint lehetetlen. Amivel megpróbálkozok, az az, hogy a megközelítési módokat láttassam, a pszichológiai fejlődési ívét röviden felrajzoljam. Szándékom bemutatni azt, hogyan lehet a humor a szabadság, illetve ennek hiányából adódóan az önvédelmi reflex, extrém esetben pedig agresszió terepe is.

## II.8 Összegzés

Az összegzés alfejezetben kirajzolódik a játék visszaszerzésének lehetősége, valamint a művészet és a humor közös nevezője, aminek lényege a meglepetésen alapuló szembesülés az ismeretlennel.

A III. számú fejezet a mestermunka bemutatását szolgálja, a IV. számú a felhasznált irodalom- és képek jegyzékét tartalmazza, az *V. Függelékek* című rész első alfejezete a mestermunka dokumentációját a második az *Ernie Kovács Archivum* anyagának egy kivonatát adja közre.