

Kerberiáda

KERBER BALÁZS: *CONQUEST*

A 2014-es csellengő, ténfergő *Alsom rendszertelenül* közérzeti hely(zet)versei után sokkal nagyobb terekben hasítunk Kerber Balázs új kötetében. A kortárs lírában népszerűnek nevezhető konceptkötet kifejezetten léptéket, sőt közeget, univerzumot váltott az elsőhöz képest. És ezt a szemléleti ugrást Kerber versnyelve is „kénytelen volt” követni. Tehát egy merőben eltérő, az eddigiekhez képest új stratégia, tematika és poétika áll előttünk. Ám az első ránézésre és olvasatra egészen újnak tűnő verszetet finoman, apró jegyekben mégiscsak kapcsolódik a korábbi versekhez, érzelmi hangoltsághoz.

A *Conquest* koncepcióját a világhódító stratégiai játékok kidolgozott világa adja. Ezeknek virtuális tereiben, a valóságból kilépve, lassan generációk nőnek fel számtalan tematikában, hőstípusban, grafikai-vizuális látványokban és újabbnál újabb verziókban kalandozva. Kerber kötete a *Civilisation* világepítő és hódító, gyarmatosító játéokra épül, ám annak nem pusztán versprózai másolata, hanem saját invenciók által továbbépített, továbbszínűztet változata. Persze leginkább az a kérdés, mire kell a szerzőnek ez a virtuális közeg, ez a téma, a karakterek, a játék vizuális vonásai, párbeszédpaneljei és az összes *tool* és *skill*, továbbá még inkább az, hogy mit szándékozik és tud kezdeni a versnyelv ezzel az egésszel.

Számítógépes játékokba bujtatott alakokkal, virtuális terekben bolyongó tudatokkal már Jenei László *Bluebox* vagy Farkas Péter *Nebéz esők* című regényeiben is találkozhattunk. (Bizonyára további példák is akadnak.) Ezekben a művekben az ún. valóság és a szimulákrumok, virtuális közegek viszonya, ütközése, reverzibilitása, és ezeknek a humán tudatra, tudatállapotra és személyiségre gyakorolt hatása kap erős reflexiókat. Mindig az az izgalmas, hogy a látszatvilág miként építkezik a valóság elemeiből, képes-e és hogyan felülírni vagy akár helyettesíteni azt. Majd miként hat vissza a valóság – ha még beszélhetünk olyanról egyáltalán – működésére.

A számítógépes játékok világa és az innen oda belépők világának viszonya bonyolult kölcsönhatásokat generál, s mindez többféle elméleti megközelítést is megenged. E látszatvilágok ugyanis, legyenek bármennyire fantáziáltak, elrajzoltak, eltúlzottak, feldúsítottak vagy éppen minimalizáltak, sematikusak, valamiképpen mindig kapcsolatban állnak az ún. valós, nem-virtuális terekkel, elemekkel, viszonyrendszerekkel; a folyamatok, stratégiák, figurák „felismerhetők” és visszavezethetők a valóságra. Akárhogy is tételezzük ezeknek a kapcsolatoknak, működéseknek a módját, az mindenképpen bizonyos, hogy a valós és nem-valós világok dualitása, kettős működése az ebben részt vevő, ezt „irányító” személy identitására, énjére is hatással van. De Kerber kötetének értelmezésekor – ami, fontos kiemelni, nem prózakötet, mint a két fenti példa esetében – nemcsak ezek a súlypontok tűnnek lényegesnek, hanem sokkal inkább az, hogy virtuális világának, játéktérének mi köze a költészethez és a költői nyelvhez. Hiszen maga a „történet” voltaképpen egyszerű, bár nyomon követése már nem feltétlenül: egy bolygó,

„lyukacsos labda” benépesítése, egy civilizáció létrehozása a területek, képességek megszerzésével, terjeszkedéssel, ami, akár a történelem folyamán, hódítások – szövetségek, fegyverkezések, hadjáratok és csaták – szövevényéből formálódik, nem függetlenül a hatalomtól és a megszerzett nyersanyagoktól, pénztől. A történet második felében a külső támadás fenyegetése elleni fegyverkezés, kémkedés és szövetségek bonyolítják a „cselekményt”, végül a Genghis Khannal folytatott csata kerül bemutatásra.

Világteremtés tehát, mítoszi mintákra, kattintásra szétválasztani nappalt és éjszakát, eget és vizet, egy(fajta) rendet alkotni: térképhálóba, képpontokból, színekből. E játékokban a virtuális teremtés, a kisistenek világepítő játéka nem a tudatlansággal, az ismeretek alapvető hiányával kezdődik, hanem a jelenlegi civilizáció tudására, ismereteire épül, eleve egyik „csúcsteljesítményének” processzorai-ban, programjaiban zajlik, s ezek felhasználásával „ezer fejekkel [...] A Mind elő-áll”. Bár a „gép forog”, az alkotó mégsem pihen, mert folyton dönteni és fejleszteni kell, „Vonalak határozzák meg / a gondolatot, és a borítón, a betűkben / ott a kéz döntése. Ahogy helyezkedik / egy ötlet.” Kiválasztás, térképre helyezés és megnevezés, a kezdeteknél a bibliai minták, az irodalmi alkotás létrejöttének sztereotip analógiái is felismerhetők: „Összeszerelni / egy térképet. Hajók dülöngélnek / a forgácsok között, *ölelő nyelvek*. / *Megnevezni a hullámokat*, áthaladni / minden tarajon.” (Kiemelés tőlem: V. B.)

A kétféle – valós és nem-valós – dimenzió ütközését számos műfajban tetten érhetjük az irodalomban egészen a mítoszok, mesék világától a fantaszig, sci-fiig, így az átlépés az egyikből a másikba, a párhuzamos világok „létezése”, működése egyáltalán nem ismeretlen terület. Ugyanakkor a képi fordulat, a médiumok óriási változatossága, a digitális kultúra és ezen belül a számítógépes játékok újfajta kiterjedéseket eredményeztek, az interakció lehetőségei egészen új – cselekvési, kommunikációs, mentális – dimenziókat nyitottak meg. Ezek által e virtuális világok leváltak, elszakadtak a művészi ábrázolás évezredes gyakorlatától, s a jelenségek új – posztmodern – elméleti modelleket is indukáltak.

A teoretikus közelítésmódot illetően a számítógépes játékokat interpenetráció jellemzi. A két közeg, rendszer elemei kölcsönösen átjárják egymást, de nem egyesülnek, a kettő közti „járkálás”, így a feszültség, hasadtságérzet is mindvégig megmarad. A tükröződésnek e fajtájában az eredeti és a tükörkép valamilyen mértékben nyitottak egymás felé, annyira biztosan, hogy egyes elemei kicserélődjenek, megforduljanak. Mindez a kiazmus trópusával jellemezhető a leginkább. A valóság és virtualitás kettősségének viszonylatában rejlő kiasztikus elv ez esetben a költői nyelvre is nagy hatással van. A stratégiai játék látványvilágának, tájainak leírásánál, vagy olyan elemeknél, ahol a költői ábrázolás képszerűsége, például a tájfestő líra trópusokra épülő költői hagyománya a monitor felületére váltva elveszti, elvesztheti átvitt, metaforikus jellegét, s amit korábban (jól ismert, sablonos, megkopott) metaforikus, képi síkként olvastunk, Kerbernél most konkrét látványként, ikonként tűnik fel. (Erről részletesebben még később.)

Az interpenetráció leginkább a versbeszélőkkel és a *Conquest* szereplőivel, a karakterek „identitásával”, belső motivációjával kapcsolatban tűnik fontosnak, izgalmasnak. Kerber épülő civilizációját alakok, hősök népesítik be, a ciklusok is

egy-egy szereplőre épülnek, számuk a területek „kifejlődésével”, a hódítással együtt növekszik. Az esetek nagy részében működtetett külső (el)beszélő és a képernyő látványának, felugró ablakainak tematizálása mintegy metanarratív elemként végig fenntartja a külső és játékbeli valóságok dualitását. A játék menete szerint a birodalomhoz tartozó alakokat (avatárokat) egy gép előtt ülő játékos irányítja, az egyes szereplők mindenféle funkció, (rész)képesség képviselői, jelmezes „szuperegói” a műben. Miközben a karakterek egyre kidolgozottabbá válnak, múltat, emlékeket, mentális képeket, belső tudati tartalmakat, például álmokat „nyernek” a kötet világában, (ezek által a versvilág rögtön el is különbözik a stratégiai játékoktól), tehát a szereplők rendszere valóban mítosz-, regény- és meseszerű viszonyokat mutat, addig a szerző-elbeszélő mint irányító játékos, konkvisztádor teljesen visszahúzódik, gép előtti testgubóvá válik. Láthatatlan, jellem nélküli, s e játékok sajátosságaként elmondható róla is, hogy elveszti „eredeti” személyiségét, és feloldódik alakjainak, figuráinak karaktereiben, akiket szabadon formáz a saját fantáziája, vágyai alapján. E vonásában a stratégiai játék nem tér el az irodalmi alkotás módjától, ám a karakterek jóval sematikusabbak, hiszen csakis a meglévő eszközkészletből kombinálhatók össze. A belső motivációkat, álmokat is közvetítő versek valahol félúton mozognak a számítógépes és irodalmi alakformálás útján; még nem ember, már nem karakter. Hanem mondjuk homonculus.

E játékok tehát lehetővé teszik, hogy a „régiekhez” hasonló hősöket keltsünk virtuális életre a hétköznapi fásultságával, eseménytelenségével szemben, hős nélküli korunkkal, hősietlen-hőstelen művészi világunkkal szemben. Így lesznek a *Conquest*-ben Turk kapitány, Bob és a Professzor küldetések, felfedezések hősei, Rawa király és Elisabeth királynő pedig a hatalom, előkelőség, hűvös elérhetetlenség képviselői. De ezek az avatárok azért mégsem többek, „nemesebbek”, mint a populáris kultúra „szuperhősei”, elmúlt korszakok és értékrendek ironikusan kifordított, karaktergyárban készített figurái ők mindössze.

Nem nehéz Kerber Balázs kötetét összefüggésbe hozni Baudrillard szimulákrum-elméletével sem. A francia gondolkodó szerint a jelenkor emberének realitása egyre bizonytalanabb, már-már illúzió, és világot olyan modellek – szimulákrumok – népesítik be, amelyek helyettesítik és elpusztítják a valóságot. A stratégiai játékok is jellemezhetők a valóság fölé tornyosuló hiperrealitással, mint általában a szimulákrumok: a valóság elemein, a földrajzon („Kirakni világrészeket, ide is oda is / egy gömb. Forognak maguk körül, / mint a régi jelek”), az emberi kultúra ismeretein, „kincsein” alapuló, a fantázia segítségével remixelt civilizáció egyfajta szupra-realitást működtet, összeszedi a történelem térben-időben legnagyobb alakjait az ókortól a jelenig. Napóleon háborút folytathat Genghis Khannel, Szókratész és Einstein pedig bármikor paktumot köthet a képernyő felületén. Sorsfordító történelmi alakok, jelentős felfedezések, találmányok jelzik a létrehozott civilizáció fejlettségét; az emberi tudás és észállomány veleje kerülhet játékba, interakcióba a játék folyamán. A plebs pedig itt is csak termel. A szimulákrum tehát nem váltható át többé a valóságra, hanem csak önmagára. A térkép és a rajta zajló események fontosabbak, mint maga a valóság, s bár mindvégig jelzést kap a játék játék jellegének és virtualitásának ténye, a valós világ néhány bizonytalan reflexiót, szövegrészt leszámítva leginkább egyetlen képernyőre korlátozódik. Épp ezért különbö-

zik az ábrázolástól, amit a művészi megnyilvánulás alapjaként szoktunk elgondolni. A szimulákrum „az ábrázolással szembe helyezkedő szimuláció. Az előbbi a jel és a valóságos dolog közötti ekvivalencia elvéből indul ki (alapvető axióma még akkor is, ha utópikus), ellenben a szimuláció a megfelelés elvének *utópiájából*, *a jel mint érték radikális tagadásából*, a jelből mint minden referencia visszafejlesztéséből és halálra ítéeléséből. Míg az ábrázolás megpróbálja feloldani a szimulációt, melyet hamis ábrázolásnak értelmez, addig a szimuláció magába zárja mint szimulákrumot az ábrázolás egész építményét.” (Jean Baudrillard: *A szimulákrum elsőbbsége*, ford. Gángó Gábor = *Testes könyv* I., szerk. Kiss Attila, Kovács Sándor et al., Szeged, Ictus-JATE, 1996, 161–193, 164.) Mindez talán azért is tűnik lényegesnek, mert mintha a kötet költői kockázatvállalása is ebbe az irányba tartana. A líra nyelv nem ábrázol, nem „szándékozik” általános értelemben vett látványokat, benyomásokat, érzeteket rögzíteni és közvetíteni, hanem szubverzív módon felrúgja a (korábban valóságra vonatkoztatható) költői nyelvet és jelhasználatot. A jelölők és jelentések viszonyait olyan mértékben borítja fel, bizonytalanítja el, vagy hagyja konkrét és átvitt, szó szerinti és metaforikus, látvány és látvány képzete oszcillálásában, ami pontosan megismétli a digitális világ pixeleiből összeálló illúzió mintha-hatásait.

Kerber Balázs második kötete az elemeire, (nyelvi) jelölőire esett világ és nyelv kétségbeesítő és egyben felszabadító szétszórtságára és újrahasznosíthatóságára fókuszál, s ez a vonás már jelen volt az első kötet *rendszeretlen* észleleteiben is. Továbbá arra, hogy mindennek, tehát mindennapi életünknek, nyelvünknek, költészetünknek már csak nagyon képlékeny, bizonytalan kapcsolata van egy feltételezett, valaha talán volt valósággal – minden csak stratégia, kreáció kérdése, önillúzió és önképfarmálás. Az (újra)alkotás lehet komoly küldetés, komolykodó játék vagy az önáltatás teljes tudatában történő időtöltés. A darabkák végtelen variációiból összetákolható világ a rész-egész viszonyok elrendezésén múlik, ahogy a kötetnek is egyik uralkodó trópusa a szinekdoché és a metonímia, s bár a rész-egész viszonyok meg- és felidéznek valamit, mondjuk korábbi képeket, képzeteket, mégsem dönthető el sok esetben, hogy a monitoron megjelenő pusztá látvány kerül leírásra mint valamit jelölő, a játékban jelentéssel bíró vizuális elem, vagy az adott „kép” már nyelvileg átvitt, képszerű jelentésben érthető, értendő. Míg a „ruhaujjként mozdul az est” vagy a „Lép a nyakkendő, / szellő kerekedik” inkább Tóth Árpád-os trópusnak tűnik, addig a „vékony rúdnak veti hátát / az egyenruhás. Parancsoló mutatóujj, / sapka szarva.” sorok esetében nem lehetünk biztosak benne, hogy a képernyőn megjelenő mutatóujjról, vagy az egyenruhás (ember) „hivatalos” intéséről, figyelmeztetéséről van-e szó. A mindenség szétszórásának legszebb jele a kötetben konfettidarabokká robbanó főhős, Turk kapitány: „*Konfettik vagyunk!* – / kiáltja a kapitány [...] Aztán teste kettéválik, majd keze, melyben / a pisztolyt szorongatta eddig, hirtelen zsiráfnyakká / változik. [...] A kapitány / bajsza szétszóródik, haja légbé száll, úsznak a szálak / a kékben, felhő alá, felhő fölé. [...] Csörömpölnek az elröpült alkatrészek. TURK / bal szeme szétplaccsan egy oszlopon, jobb szeme / metró alá kerül. Legurul a biztonsági sávról. Ruháit / a szél tépdesi, amint szlalomoznak a levegőben.”

A játék adta látvány, színkavalkád, az eszközkészletek, kezelőfelületek ablakai, kategóriái, a választható tárgyak, eszközök és mindenféle opciók vizuális jeleinek

gazdagsága mintha a költői eszközök, képek gazdagságát, burjánzását is fokozná: „*valójában a szavak / megállíthatatlanok, részben azért, mert folyton / termelődnek, részben, mert a képek kavalkádjában / nincs más választás. Úgy érzem, hogy a száj / egy ágyú. Vagy delfin, akinek bolygónyi óceán / áll rendelkezésére. Bolyongó tengeralattjáró, / eltévedt zseton.*” Amellett hogy pergő, rövid mondatok, gyors közlések igyekeznek nyomon követni az összetett képernyőképeket és a feltartóztathatatlanul zajló eseményeket, a gombamód kipattanó városokat, a fehér területek hirtelen feltárulását és benépesedését, ezt az áradást a képszerű versnyelv, a képzavarokig feszülő trópusok próbálják érzékeltetni, átlényegíteni. Az (összetett) szavak szintjén működtetett sajátos sűrítések (kunkorlyuk, kockaszere-nád, bajuszlegyintés), a metaforák és hasonlatok hemzsegése néhol követhetetlenül eluralkodik, mondhatni túlfut. S bár jó ideig ott motoszkálhat a befogadóban, hogy nem ismeri eléggé a stratégiai játék kifejezéseit, eszközeit, elemeit, azért viszonylag hamar az is bizonyossá válik, hogy a metaforák, megszemélyesítések jelentésbeli összefüggéseit, az azonosítások, társítások alapjait nem mindig fogjuk feltétlenül megtalálni, hogy a hasonlatok sokszor csak eljártsszák, hogy két dolog hasonlít. Viszont az esetek többségében a trópusok működéséhez jelentéseket társíthatunk, értelmezhetők, csak esetleg az okozza a nehézséget, hogy gigantikus, szándékoltan öncélú képhalmozásról van szó, ezért a vizuális virtuozitáshoz, képi detonációkhoz hasonlóan a nyelvi bevetések is felrobbantják az „agyat”. Mindez azt érzékelteti egyrészt, ahogy erről már esett szó, hogy szinte nincsenek már rögzített jelenségek, másrészt reálisnak tekinthető, valamiképpen referencializálható valóság sem; a szavak, jelek bármikor jelenthetik „eredeti” önmagukat, de akár valami mást is, ám a költő szubverziójának lényege épp a képalkotói merészségben, végtelenül szabad képgenerálásban rejlik. A szürrealisztikusan összehalmozott, társított képek egy pszeudo költői nyelvet, mintha-retorikát működtetnek, általában rop-pant szórakoztató módon, a játék élvezet és az irónia sanda kacajaival, de időnként mégis túljáratottak, a játék – stratégiai és nyelvi, vagy a kettő tán ugyanaz? – keretein belül is túlságosak, különösen, amikor a versfolyam túl sűrűn operál az angol kifejezések „játékos” bevetésével: laggol, skill, tools, campelni, select, drop stb.

Ugyanakkor a virtuális közegre ráhasaló, „mindent lehet” gerjesztett poétikában szépen rejthetők el a lírai hagyomány műfaji, megszólalásmódbeli, képalkotói elemei, mint például a trubadúrlíra tradíciója „*Elisabeth karcsú / faág, / egy gránátalmafa ága. [...] A kockás padló, / mint a könny / egy holdas éjszakán*”. Hasonlóak az első személyben írt álomleírások és a hősök „belső” dalai vagy a (digitális) tájlíra felfokozott képei, színei, a túlrajzolt, túldizajnolt világ kizsákmányolása a szinesztézia trópusa által („marcipános ízű délelőtt”). Nem beszélve az intertextusok sokaságáról, ami szintén a már megírt, már használt nyelv, poétika elemeinek újra-felhasználását, recycling-ját hirdeti. Ám épp a korábbi versdarabok használata, jellege alapján talán nem nagy merészség felvetni, hogy a szerző mintha a József Attila-i rendkeresés, rendteremtés feladatát is mintájául tekintené, az *Eszmélet* rendre, rendezettségére és rácsra, hálózottságra vonatkozó sorai minduntalan átszövik a pixelekből szőtt sorokat is.

Mit hódít hát meg a szerző a *Conquest*-ben? Nem gondolnám, hogy különösebb társadalmi-, kultúrkritikai indíttatása lenne a kötetnek, bár az irónia, távolságtartás

mindenképpen végig jelen van. A humor és a dolgok túljáratása e játékok sztereotip és addiktív vonásaira, a szimulákrum leleplezésére is irányulnak. De a játék élvezete, az öröm erősebben uralja e kötetet. A világteremtő, világhódító stratégiák végtelen számú kimeneteléhez, végtelen bővíthetőségéhez, az újrapróbálkozás, terjeszkedés széles lehetőségeihez, tételen tétjéhez hasonlóan a nyelv, a „stratégiai próza” kidolgozása, művelése, bővíthetősége, az alkotás öröme és a költői nyelvet újra és újra próbára tevő terjeszkedés történik Kerber Balázs versprózájában. Ezt a kreatóri, játék(os)folyamatot, örömet tapasztalhatjuk meg, mi, befogadók is. És igen, akarunk a játszótársai lenni. (*Jelenkor*)

VISY BEATRIX

Határátlépések (t)rendje

LÁZÁR ERVIN: SZÁZPÉTTYES KATICA

Az Osiristől a Móra által átvett kiadói jogoknak köszönhetően, kortárs illusztrátorok együttműködésével indult el az elmúlt években egy új gyerekirodalmi Lázár Ervin-életműkiadás. A sorozat az újraközlések mellett szövegek újrendezésével új kötetet is létrehozhat, ahogyan ez novellák esetében bevett kiadói gyakorlat. Ilyen újszerűen szerkesztett kötetnek tekinthetjük a *Százpéttyes katicát* Dávid Ádám szerkesztésében, hiszen egyaránt tartalmaz kiadatlan szövegeket, és két, már korábban megjelent felnőtt (*Csillagmajor*, *Hét szeretőm*), valamint két gyerekirodalmi (*A manógyár*, *A kalapba zárt lány*) kötetből tesz közzé válogatást. Lázár Ervint a magyar gyerekpróza és mesei nyelvezet megújítójaként tartjuk számon, ebben a kiadványban pedig javarészt az eddig nem gyerekeknek szánt novellák is szerepelnek, ezzel új helyet jelölve ki maguknak a gyerekirodalmi kánonban. A *Százpéttyes katica* különböző időszakokban született, zömében egyéb kötetekben megjelent, illetőleg három, mindeddig kiadatlan szöveget tartalmaz, s ezt az alcím is jelzi: mesék, mesenovellák, kiadatlan írások – a hátlapon feltüntetve: a hat évesnél idősebb korosztály számára.

A szövegek egyfelől erős intratextuális kapcsolatokat teremtenek az életművön belül, de egyben intertextuális viszonyokat is létesítenek a kortárs gyerekirodalom egyes darabjaival. A Lázár Ervin által megújított mesei történetészövés egyik legfontosabb jegye az emberség, a szeretet, a tiszta szív középpontba állítása. „[A]z Úveghegy vára mindenki előtt nyitva áll, csak szeretet és tiszta szív kell hozzá”, olvashatjuk *Az élet titka* című novella végén az elhíresült szövegrészt. Meséiben, történeteiben az alakok még akkor is tartózkodnak az olykor nyers, sőt brutális népmesei fordulatoktól és karakterjegyeiktől, ha erőteljesen népmesei szüzsére íródtak, mint például a *Szegény Dzsoni és Árnika* vagy *A legkisebb boszorkány* esetében, és bennük egy korántsem probléma- vagy konfliktusmentes, ugyanakkor mégis kedves, humoros világ épül föl. Ennek a szeretetteljes és gyakran önmagára reflektáló mesei világnak fontos jellemzője a megbékélésre, a vigasztalásra, az indulatmentességre, az elfogadásra való törekvés. Az egyes történetek finoman hangolják össze a való világban adódó nehézségek és a fantázia/képzlet mindenre