



BIRÓ ISTVÁN (1988) Eger

II. helyezett

BIRÓ ISTVÁN

Virtuális emlékművek

A gamergeneráció interaktív műalkotásai

„Az ördög nem az anyag fejedelme, az ördög a szellem elbizakodottsága, a mosolytalan hit, a soha kétségbe nem vont igazság.”

Umberto Eco: *A rózsá neve*

Mikor a modern művészet interpretációja és hierarchikus viszonya szóba kerül, egy vélt vagy valós gondolattérben helyezünk el koordináta-rendszerünket. Az a dualista-heurisztikus irodalomértelmezés, ami hídként feszül a zoroasztriánus és neoposztmodern világkép között, a valóságunkban épp zenitre ért. Az átmenetek korát éljük, egyben egy új korszak hajnalát is az esztétikai értelmezés terén, hasonlót, mint a filmművészet betörésekor. Generációnk megélte az egyszerű képi alakzatokból álló játékok evolúcióját a filmszerű grafikai minőségig. Ezzel együtt pedig megélte azt a bigott, megérteni képtelen és hamis dilemmákon alapuló ítélkezést is.

Valós kérdés, hogy művészet, konkrétan esztétikai kategória-e a számítógépes és a konzoljáték¹ (továbbiakban videojáték).² Nagyjából annyit gondoltak róla, hogy „rétegműfaj”, amelynek megvannak a maga „egyedi hatásai”, és éppenséggel némi hasznot, értéket is tulajdoníthatunk neki, olyasfélével, mint, mondjuk, a tündérmeséknek vagy a Rubik-kockának.³

Kiváló történetvezetés vagy megkapó grafika ide vagy oda, a legtöbben talán odáig mennek, hogy a műfaj egyes darabjaira rámondják: „már” (vagy „talán/ esetleg”) művészet, a maradékot pedig száműzik valami alantasabb szférába. Ami engem illet, mióta rájöttem, hogy Hideo Kojima⁴ vagy Markus Persson munkája sokkal többet (és egészen mást) mozgat meg bennem, mint egy újabb eszképiista kamaradarab, foglalkoztat az a kérdés, hogy ez az értékelés jogos-e vagy sem. Hogy egy kézzelfogható analógiával szolgáljak: manapság szinte pontosan azokkal az érvekkel támadják a videojátékokat, mint egy évszázada a filmeket.

A film hatalmas erénye a 20. század elején az volt, hogy a művészetet elhozta a tömegeknek, akik akkor már nem részesülhettek a színházművészetből, amely visszahúzódott a kőszínházak mélyére. A film vonzereje ezenfelül a szintetizáló hatásban rejlett, ami ma is érvényesül. Ötvözi az álló- és mozgóképet, a zenét és a drámát. Sokáig ez elegendőnek is bizonyult, de ahogy a nézőközönség egy része a passzív befogadásról az aktív cselekvésre állt át, úgy az élmény középpontjába az interakció került. A posztmodern esztétikai értelmezés szerint minden befogadó egyben az adott mű társszerzője is, hiszen a pszichológiai lenyomat nem egyezik meg minden esetben az alkotó szándékával,⁵ sőt, azzal ellentétes is lehet. A videojátékok már a korai időkben ezt az esztétikai érzetet elégítették ki a döntéshelyzetek beépítésével, a lenyomat nem pusztán befogadásával, hanem teremtésével. Így a mindenható mű vagy mindenható olvasó (befogadó) kettőssége feloldható a videojátékokkal, amelyek megtestesítik az esztétikai szinkretizmust.

A kanonizált esztétikum elveit azonban nem tudjuk számon kérni a videojátékokon, hiszen alapvetően nem művészeti, hanem szórakoztató céllal hozták létre őket, és befogadásukhoz az előfeltételeket adottnak tekintették. Ez egyfajta szellemi állapottér, amelyet nemcsak egyénileg, de tömegszinten is definiálhatunk. Ahogy a tömegfilm befogadói is hasonlóan reagáltak a vásznon zajló eseményekre, úgy egy játékos cselekvési mintája is hasonló lesz, legyen amerikai, japán vagy éppen magyar.

A *Kortárs* folyóirat „Irodalmunk újulása” címmel pályázatot hirdetett, amelyben arra kerestük, hogy a mai multimédiás és meglehetősen összetett kommunikációs csatornákat működtető világunkban miként lehet megújítani az irodalmi formákat úgy, hogy azok hitelesen és hatékonyan eljussanak a közönséghez. Az arra érdemes dolgozatokat adjuk közre a mostani és jövő havi lapszámunkban.

BARBÁROK A MONITOR MÖGÖTT

A pályázat kiinduló gondolata, a megújulás nemcsak a művészetre értendő, hanem a befogadó közegekre is. A művészeti megújulásnak ebben a szakaszban nagyobb szüksége van az új közegekre és az új állapotterekre, mint azoknak a régi művészetekre. Ilyen új közeg a virtuális tér, a virtuális testek világa. A virtuális világ művészetét jó közelítéssel úgy kell tekintenünk, mint egy folyamat termékét, ami reakcióként indult a valóságtól eltávolodó művészeti ágakkal szemben.⁶

Mikor arra kerül a sor, hogy a prekonceptiókon túllépve érvelni is próbálnának amellett, miért alacsonyabb rendű a videojáték (vagy általában a gamer- és képregénykultúra), néhány egyszerű érv szokott előkerülni. Két fő típust különíthetünk el. Az egyik szerint ezzel a műfajjal az a baj, hogy infantilis és profán: klisékkel dobálózik, nem sarkall gondolkodásra. A legnagyobb gonddal kivitelezett játékok és képregények legfeljebb „igényes iparismunkák” lehetnek, amelyek elszórakoztatják az embert, de ekkor sem éri el a valódi, gazdag és elgondolkodtató művészet magasságait. Az egydimenziós esztétika, a csak kanonizált és populáris szempontrendszer ismerő iskola vívja itt utóvédharcait. A nem élő populáris esztétikumot értéknek tekinti, és mint folklórt tanulmányozza és védi, de a velünk élő populáris esztétikumot mereven elutasítja. A művészetet hierarchiába kényszeríti, ahol a tömegkultúra egésze csak alárendeltje lehet a „magas” kultúrának. Ezen irányzat legmegengedőbb képviselői egészen a remisszióig elmennek, de komolyan nem veszik górcső alá a játékokat.⁷

A másik jellegzetes vád szerint a gamerkultúra⁸ – egyelőre maradjunk ennél az általános megnevezésnél – hibája, hogy nem a valóságra reflektál. Nem az emberi kapcsolatok mibenlétét vagy a társadalmi problémákat elemzi, hanem fantáziavilágokat épít (mint a science fiction vagy a fantasy), vagy egyszerűen eltereli az emberek figyelmét (mint a könnyűzene). Ezek pótszerek a látványosságba, a *Trónok Harca*-szerű filmek és *Witcher*-szerű játékok infantilizmusába menekítik a problémáitól szorongó mai embert, aki nem akar szembenézni a valósággal. Az ilyesmi kellemes időtöltés lehet, de biztosan nem művészet.

Ezen két vádnak alapvetően ugyanaz a logikai kiindulópontja. Noha mást mondanak, ugyanazt sugallják: hogy a gamerkultúra valamiféle alacsonyrendű pótlék a gondolkodni nem akaró emberek számára; szabadidős proxy-kultúra, a valódinak csak tökéletlen mása, mint a római antikvitást utánzó nehézkes palmürai szobrok. Hasonló még abban is, hogy a művészetnek a pusztán esztétikumon kívül feladatot szán. A művészetnek nevelnie kell, a befogadóra olyan hatást kell gyakorolnia, amely által több lesz. Lunacsarszkij⁹ még tartalmatlanságnak tartja a populáris kultúrát, de nem tartja veszélyesnek, míg a mai interpretálók már versenyt borzonganak a művészmozik és kamaraszínházak kiürültségén. Ezt egyfajta tömeges pszichózisnak tudják be.¹⁰

Itt érhető tetten a művelt ember legkomolyabb féltelme a virtuális közeg új művészetétől, amely az egyoldalú műveltségéből és merevségéből sarjad. Az új virtuális terekben új kapcsolati hálók épülnek, amelyeken új kódokon zajlik a kommunikáció. A skálafüggetlen hálózatok¹¹ elmélete szerint ezek már nem értelmezhetőek sem digitális, sem analóg, hanem csak kvantum alapú modellekkel. A videojátékok és képregényfilmek (áttelesen értendő ez a sci-fi és a fantasy) ellenfelei magukon viselik a 20. századi, tartalmilag a szocialista realista vagy szélsőségesen absztrakt, formailag szinte kizárólag a könyv médiumán alapuló nevelési rendszer mintáit. Míg eltökélten és óriási lendülettel küzdenek az új generációk olvasóvá, befogadóvá neveléséért, teljesen elfeledkeznek önmagukat saját maguk igényes és értelmes befogadjává nevelni. Miután ez a már intakt szemléletű értelmiségi réteg találkozott a virtuális tér új tartalmaival, elkezdett bezárkózni, és ezen forma alacsonyrendűségét hirdetni. Nem értette az új kódokat, az új képi és formavilágot, az interakcióra építő tartalmakat, összességében észre sem vette, hogy ezzel lenne valamilyen tennivalója, mert kizárta a műalkotások köréből. Nem gondolták végéig, hogy tulajdonképpen saját inadekvát kódolásuknak estek áldozatául, amikor ennyi negatívumot tulajdonítottak a termékeknek. A régi módszerekre visszavezethetetlen alkotási folyamatok beazonosíthatatlanok, mivel hasonlóan a hollywoodi szuperprodukcióhoz, azok nem egyéni, hanem kollektív működés eredményei.¹²

Az internetes közönség sokszor nem rendelkezett előfeltevésekkel, mivel a hagyományos művészet már nem tudta megszólítani őket. Az egyre jobban önmagába zárkózó magasművészet teljesen elveszítette a kapcsolatát a nagyobb közönséggel és a populáris művészeti ágakkal. A videojátékok világa nem folytathatja ott, ahol a film, a könyv vagy a képzőművészet abbahagyta, először

elemekre kell bontania a hagyományos művészeti nyelvet, és saját fejlődési szükségletei alapján újja kell alkotnia a befogadó és a mű viszonyát. A hagyományos művészeti ágak művelői, főleg a magasművészeti formáknál, hagyományait tekintve egy homogén közönséget feltételeznek, azonban a videojátékok ezt nem engedhetik meg maguknak.¹³ Nekik létkérdés a közönség kiterjesztése, a heterogén befogadói réteg megszólítása.

POPULÁRIS ESZTÉTIKA ÉS SEMATIKUS SZÓRAKOZTATÁS-E A VIDEOJÁTÉK?

Ha a gyökereit vizsgáljuk, akkor igen. A FPS,¹⁴ CRPG¹⁵ és RTS,¹⁶ amelyekből (több „nemesedési” és intézményesülési fázis után) a mai játékok műfajai megszülettek, valóban igénytelen, sokszor vulgáris iparismunkák voltak: egy kaptafára készültek, és a gamerek gátlástalan szórakoztatását szolgálták, nem pedig az analitikai képességeik fejlesztését, továbbá fittyet hánytak a társadalmi problémákra meg az örök eszmékre. (Nyilván egy csomó közkezen forgó hiedelmet is kritikátlanul megtartottak, így még rasszizmussal, szexizmussal és xenofóbiával¹⁷ stb. is lehet vádolni őket, ha valakinek nagyon kell a muníció.) A videojátékok előtörténetével kapcsolatban tehát mindkét vád – a közhelyszerűség és a „mondanivaló” hiánya – megállja a helyét.

Térjünk át a jelenlegi helyzetre. Mint tudjuk, ma már temérdek videojáték jelenik meg, sok a egydimenziós sci-fi és a primitív önisméltó fantasy, főleg az olyan alkalmazott műfajokban, mint a számítógépes szerepjátékok. Kétségtelen, hogy a mai videojátékok jelentős része továbbra is inkább a vásári szórakoztatás örököse, semmint a magas esztétika ifjú kuzinja. Az akadémiai értékelések általában ezeket a műveket azonosítják az egész műfajjal.

De rögtön hozzá kell tennünk, hogy a helyzet ennél bonyolultabb. A videojáték-termés komoly hányada ugyanis ma már nem fér bele a primitív pixeltobzódás kategóriájába. Rengeteg a furcsa, különutas alkotó, akiket már igényes tömegtermelőnek is bajosan hívhatunk, mert korántsem folytatásokat gyártanak sorozatban. Vannak, akik kifejezetten keveset jelentenek meg, nagy műgonddal és aktuális problémák beemelésével (mint Hideo Kojima), mások sokat írnak ugyan, de nagy kihagyásokkal és egész eltérő témákról, amelyek időnként még ki is lógnak a zsánerből (mint a *Witcher*¹⁸ sorozat), megint mások sorozatírók ugyan, akár még kliséket is használnak, de ezt valami egészen sajátos, varázslatos technikával teszik (mint a *Dear Esther*¹⁹ alkotói). A sor nyilván folytatható. Ha hozzátesszük, hogy mindegyik felsorolt játék világsiker, kijelenthetjük, hogy a mai videojátékokban korántsem a zsigeri erőszak az egyeduralmodó. A nagyvonalú általánosításokat tehát fenntartásokkal kell fogadnunk.

Azonban ne higgyük, hogy ezzel az apró relativizáló manőverrel megcáfoltuk az eredeti vádak. Mert hiába hagyta el sok fejlesztő a tömegtermelés terepét, hiába találunk egészen egyéni kezdeményezéseket, és hiába nagyok a játékok közt is az eltérések, nem tagadhatjuk, hogy a videojáték-műfajok továbbra is bővelkednek klisékben, a stílus helyett a cselekményre helyezik a hangsúlyt, és nem az emberi és társadalmi relációk elemzése a fő gondjuk. A legtöbb játék ma is kitalált világokban játszódik, félig vagy alig kidolgozott figurákat használ, és nemigen tör filozófiai babérokra – amiben jeleskedhet, az az ügyes történetészövés és a fantázia kiteljesedése. Nyilván mindenre található ellenpélda: a műfajt védelmezők kedvenc stratégiája, hogy keresnek valami egyedi fejlesztőt és különleges játékot, amely egészen hasonlít a magasabb esztétika művelőihez (mint a már említett Kojima vagy Simon Bradbury), vagy egy befutott képzőművészt, aki besegített játékoknál (mint Jakub Różalski), és a zsáner többi részét megvetéssel félresöprik, mondván: az csak szemét a köznépek, az igazi befogadó tudja, mit keressen. Ez a stratégia engem az eredeti sznobokra (*sine nobile*) emlékeztet, akik elkeseredetten próbálják arisztokratának tettetni magukat, és élen járnak egykori ismerőseik becsméréseiben. Lehet azt az elvet követni, hogy a játékokat belepasszírozzuk a hagyományos esztétika sztereotípiáiba, épp csak az a gond, hogy meg kell tagadni hozzá a virtuális világ gyökereit, és bármennyire igyekeznek az ember kimosdatni kedvenceit, mindig, a legnemesebb szerzőn is rajta marad a skarlát betű, hogy valójában honnan is ered.

Lehet úgy tenni, mintha a játékokból mély társadalomkritikai jelentéseket és művészi intenciókat olvasnánk ki, de az ilyesmit nehéz komolyan venni. A játéknak nem célja a közhelyek kerülése, nem célja az esztétikai hagyományra való reflexió és a társadalmi valóság elemzése. A videojáték nem esztétikai kategória. Kell még valamit mondani? Kell.

Az, hogy a videojátékok nagy része sematikus elemeket használ, hogy a cselekmény fontosabb benne, mint a jellemábrázolás, és hogy képzelt világokban játszódik a valódi helyett, annyira nyilvánvaló tény, hogy vitatkozni sem érdemes rajta. Nem az a kérdés, hogy tudunk-e találni pár rétegjátékot, amire ezeknek egy része nem igaz, és emiatt valami módon felmentést jelentenének az egész műfaj számára. A kérdés az, hogy a felszíni jegyek megállapítása egyenlő-e az esztétikai státus meghatározásával. A kérdés az, hogy a kliséhasználat, a cselekmény elsődlegessége és a képzeletszerűség kizárja-e ez esztétikai minőséget.

Mint látható, a kedélyes magától értetődőséggel előadott ítéletek mögött valójában egy kész szempontrendszer lappang: határozott elképzelés arról, hogy mi nevezhető művészinak, és mi nem. Azonban ez az ítélezési alap a vádaskodások során rendszeresen eltűnik. Emiatt pedig nem igazi érveket hallunk, hanem egy sor retorikailag hatásos, de logikailag hiányos következtetést.

KI VISZI ÁT A KÉPERNYŐ MÖGÉ?

Ha eljutottunk ideáig, fel kell tennünk a kérdést: mit tekintünk egyáltalán esztétikai kategóriának, és milyen jövőt szánunk neki? Mi az esztétika, mi a művészet? Nyilván milliő meghatározást hallhatnánk róla a hivatalos kánonból (lehetőleg minél több idegen szóval). Ezeket azonban nyugodt szívvel félretehetjük, abból a megfontolásból, hogy a hétköznapi kommunikációban is következetesen használjuk az *irodalom* szót anélkül, hogy vaskos elméleti meghatározásokat gondolnánk hozzá. Tehát nyilván van a fejünkben valamilyen prekonceptcionális, intuitív definíció arról, hogy mi az esztétika. Újabb, immár logikailag származtatott kérdésünk tehát az, hogy mire szoktunk gondolni, mikor „esztétikáról” beszélünk.

Innen már viszonylag könnyű a dolgunk. Mert mire is gondolunk a köznapi beszélgetések során, ha a „művészetre” hivatkozunk? Az egyik válasz kiolvasható iskolai tanulmányainkból: Villonra, Picassóra, Leonardóra stb., vagyis a hivatalos művészetre: arra, amit az esztéták és az általuk írt tankönyvek annak tekintenek.²⁰ Lényegében tehát egy sor intézményesen (az akadémia, az iskolák stb. által) elismert szerzőről van szó – ez az egyik művészetelméleti meghatározás, amelyre a műfajokról folytatott vitákban hivatkozni szoktunk. Ezt fogjuk „intézményi” definíciónak nevezni.

A másik lehetőség, a *művészet* szó köznapi értelme szintén nagyon egyszerű: annyit jelent, hogy „színvonalas alkotás”. Jobban kibontva: „Olyan alkotás, amelyet szerintem nagy múgonddal és az átlagosnál nagyobb tehetséggel alkottak meg, amelynek befogadása nagy élményt nyújtott nekem stb.” Avagy: „Olyan alkotás, amit nagyon szeretek, és sokkal jobb, mint amelyet a tömeg élvez.” Ez utóbbi kicsit rosszindulatú átfogalmazás, de azért van benne igazság. Az ilyen típusú szóhasználatot hívjuk a továbbiakban az irodalom „szubjektív” definíciójának.

Összefoglalva: a „művészet-e a videojáték?” kérdést visszavezettük arra a mögöttes kérdésre, hogy mit is értünk művészetten, mikor illet kérdezzünk. Arra jutottunk, hogy a fogalmat a köznyelv szemszögéből kell megközelítenünk, a köznyelvben pedig egyrészt a hivatalos (akadémiai) művészetértelmezést értjük rajta, másrészt pedig a számunkra emlékezetes, lenyűgöző, értékes stb. alkotásokra aggatjuk díszítő címkéként. Ebből viszont máris kiolvashatjuk a választ kiinduló kérdésünkre: a videojáték nem művészet az első definíció szerint, mivel jelenleg nem oktatják az iskolákban, és alig kutatják az egyetemeken – és természetesen bármikor irodalomná válhat a szó második értelmében, kinek-kinek az egyéni ízlése szerint. Ez a megoldás a nagy dilemmára.

A „belső érték”-elmélet szerint létezik egy objektív mérce a műalkotások azonosítására: valami univerzális eszközkészlet, amelyet csupán alkalmazni kell egyes művekre, és megtudjuk annak értékét. Csakhogy a marxista irodalomértelmezésnek ez volt a nagy tragédiája, és rájöttünk, ilyen módszer nem létezik. A műértékelés nem olyan, mint a programozás. Nincs egy adekvát eszközkészlet hozzá. A zsinórmérce a kollektív tudatban van. Az objektív értékrendet viszont individuumok interpretálják. Ugyanúgy, ahogy a jogot is értelmezik: bírók és bírói testületek alkalmazzák, a művekről születő ítéleteket is egyének: kritikusok, esztéták alkotják meg. Az ő predikciójukon alapszik az a bizonyos módszer.

Az első rész összefoglalásaként néhány szó arról, hogy egyáltalán miért is kell egyáltalán foglalkozni ezzel a kérdéssel. Az az érdekes a művészet/nem művészet polémiákban, hogy mindenholva, minden kulturális területre beszivárognak, függetlenül az adott terület státusától. Hiába írja le

a hivatalos esztétika a videojátékokat mint alantas szórakoztatóipari kinövést, a zsáneren belül éppúgy kiépülnek az ilyen alá-fölé rendeltségek. A *Battle Chasers: Nightwar*²¹ és *Metal Gear Solid* azért mégiscsak „komolyabb” és „mélyebb”, mint a *Call of Duty*; az RTS azért mégiscsak intellektuálisabb, mint az FPS; Kojima más szinten van, mint a *Battlefield*-sorozatot termelő iparosok stb. De nemcsak az esztétikai peremterületek grottójában megy a sárdobálás: az, úgymond, „magas” művészetben még ádázabban ölik egymást, elvégre ott állami pénzről és akadémiai elismertségről van szó. A fehér alapon fehér négyzetek festői éppúgy hányják a tüzet a vászont összefirkáló amatőrökre, éppúgy megy a fúrás, hogy ki a progresszív, ki az, aki behódolt a divatnak, ki a nyomorgó zseni, aki nem alkuszik, de cserébe ő lesz a meg nem értett művész.

SZEKÉRVÁRAK

Persze ezek a táborok kifelé azonnal összezárnak, ha az akadémián kívüli művészetek alacsonyrendűségét kell hangoztatni: ez a közös alap, azt mindenki elfogadja, hogy az összes kívülálló inkompetens, de hogy bent, a fellegvárban ki a Jani, az már soha véget nem érő viták kérdése. Érdekes, micsoda elkeseredett csatározások folynak az ilyen művészcsoportok és esztétikai ideológusaik közt az erkölcsi felsőbbrendűségért, hogyan acsarognak egymásra, mondjuk, a modern zenében a dodekafon avantgárd hívei és a neofolkloristák, miközben a kívülálló a műveiket ugyanolyannak hallja.

Így a „kié is az igazi esztétikum” jellegű viták nemcsak az irodalom határvonalán termelődnek újra, hanem szerte a kultúrában. Az averzió ezen kauzalitási struktúrája azt indikálja, hogy valójában szó sincs itt értékelési elvek kereséséről és esztétikai vitákról. Nem elveket keresünk és esztétikáról vitatkozunk: ezt akkor tesszük, mikor végigjártsszuk a legújabb *Metal Gear* részt, és eszmét cserélünk róla. Amiről az általános esztétikai vitákban szó van, az az egyéniségkeresés és a másikon való vélt vagy valós felülemelkedési kényszer. A társadalmi fejlődés harmadik hullámát éljük; nap mint nap ismeretlen emberekkel kerülünk interakcióba, virtuális adattestünk leszakad rólunk, és a társadalmi elidegenedettség ezen fokán motoszkál a kérdés, hogy talán mi is csak egy arc vagyunk a tömegből. Úgyhogy igyekszünk egyéni Instagram-sztorikat készíteni, egyéni lejátszási listákat létrehozni – miközben tudjuk, hogy milliók gyakorolják ugyanazokat a közhelyes rituálékat, mint mi. Éppen ezért kétségbeesett kis megerősítő stratégiákhoz kell hát folyamodnunk, hogy az egyéniségünk integritását (vagy annak látszatát) fenntartsuk: ezek egyike, ha azt hisszük, minket az ízlésünk a többiek fölé emel, hogy már a Steam²² fiókunk tartalma bizonyítja, milyen kifinomultak vagyunk. Mi egy elit körhöz tartozunk, és ha ebben sok ezren vagyunk is, üsse kő: sok ezer még mindig kevesebb, mint hatmilliárd. Én kiemelkedtem a mocskból: megvettem a legújabb kis példányszámú belvárosi verseskötetemet, és megvilágosodtam. Neked sincs más feladatod, csak ugyanazt szeretni, mint én. Akkor te is különleges leszel.

Ilyenek hát ezek az esztétikai viták. Ezek azonban azt eredményezik, hogy a magyar magas- és populáris művészet között nyíló szakadék még tovább mélyül. A művészet megújulás helyett önmagába zárkózik, a tömegek érdeklődését nem tudja felkelteni, így hosszú távon elveszíti vitalitását. A következő részben a megoldás egy verzióját ismertetem.

VIRTUÁLIS EMLÉKMŰVEINK

„Építsünk szállítható, mozgó emlékműveket a vonatok platójára!”

Vlagyimir Hlebnyikov: *Javaslatok*

A fenti vita önmagában nem is lenne gond. Esztétikai témában már egész sok igen jó megoldás született a bezárkózás feloldására: a sárga kilencvenes évek, a francia és olasz újhullám, az orosz futuristák, és még sorolhatnám. 1968 óta viszont mintha szellemi fazonigazításon estek volna át a magasművészet képviselői, nem biztos, hogy előnyükre. Ismerjük el, ez még posztmodern szinten sem az első kiégés, elvégre ott voltak, mondjuk, Duchamp dadái vagy éppen a maoizmusba kissé ir-

ritálón beleborult értelmiségiek hatvan éve – aki felüt egy tetszőleges Medvetánc-példányt, tudja, miről beszélek –, ez a mostani elefántcsonttorony-attitűd viszont kissé meglepő.²³

Nem feltétlen az a probléma, hogy bizonyos alkotásokat láthatóan egy igen szűk körre méreteztek. Nem kell messzire menni, ott van például Murakami Haruki²⁴ vagy Viktor Pelevin,²⁵ akik képesek arra, hogy bárki által élvezhető magas irodalmat írjanak. Vagy ott vannak a Nolan-filmek,²⁶ amelyek egy érdekes terminusban helyezkednek el a művész- és a közönségfilmek között. Sajnos a legtöbb magyar művészfilm és könyv szigorúan egy körúton belüli közönségre, illetve ennek holdudvarára van méretezve.

Az ebből való kitörés egyik útja lehet az, hogy a videojátékok ipari felfogására analógiásan alkalmazzuk a szovjet futurista felfogást. Maga a futurizmus az orosz századelő irodalmi és művészeti avantgárdjának egyik legmeghatározóbb, legtermékenyebb mozgalma, amely azzal az igénnyel lépett fel,²⁷ hogy szétzúzza az esztétikai múltat, a művészi formálás minden régi rendszerét. Ez teszi hasonlóvá a mai, a virtuális világ populáris esztétikumával. Az orosz futurizmus nemcsak a korabeli kulturális és irodalmi térben harcolta ki a helyét, hanem látens módon későbbi időszakok művészi útkeresését is meghatározta.

Ahogy az orosz futuristák kiáltványként akár a saját testüket használták a ritualizálás erősítésére, úgy most ezt digitális adattestünkkel tudjuk megtenni.²⁸ A videojátékok hatalmas előnye minden más médiumhoz képest a korosztályon belüli társadalmi penetrációja. A hagyományos műfajok egyfajta kulturális kizsákmányolást folytatnak a gamer-szubkultúra irányában, ha időben cselekszünk, a magyar művészeti élet organikus fejlődésben világelsőként egyesülhet a videojáték-kultúrában. Immár nem az a kérdés, hogy lehet-e játékból filmet vagy könyvet csinálni, hanem hogy kell-e egyáltalán. De ugyanez igaz fordítva is. Miért próbálunk meg fontos és értékes tartalmakat előállítani ugyanannak a tucat embernek, akik passzív befogadóként működnek, ha áttörhetjük a negyedik fal világát, és interakciót folytathatunk?²⁹ Az értelmezést ki kell terjeszteni horizontális irányban minden befogadó felé, vertikálisan az Ed Wood-szerű trashtól Tandori Dezsőig. Ahogy egy videojátékokat fejlesztő cég piackutatásokat és SWOT analízist végez, úgy a művészetnek is egy iparizációs attitűdön keresztül fel kell mérnie azokat az előnyöket, amelyekkel már rendelkezik. Ha egy átlagos cseh kultúrafogyasztónak egy szemlegyztes magyar filmet említünk (*Fekete kefe*), akkor a szakembereken kívül nagyon kis mintán mérhetünk befogadást. Viszont ha egy átlagos cseh videojáték-fogyasztónak megemlítünk egy magyar fejlesztőstúdió keze közül kikerült játékot (*Sine Mora, Haegemonia*), akkor már szignifikáns találatokat kapunk. A világ vezető stúdióinál rengeteg magyar dolgozik, különböző művészi és kreatív posztokon. Szaktudásuk és egyedi látásmódjuk a *Witcher* és a *Panzer* sorozatot is sikerre vitték. Ezek olyan tények, amelyek mellett nem lehet elmenni, ha a mai, virtuális térben hiteles alkotásokat akarunk létrehozni. Hogy miért nem használtuk eddig ezeket az előnyöket?

A válasz véleményem szerint a Kuhn-féle paradigmaelmélet felhasználásával közelíthető meg.³⁰ Kuhn tudományfejlődésre vonatkozó elmélete – némileg vulgarizálva – a következőképpen foglalható össze: a tudományban időről időre kialakulnak uralkodó elméletrendszerek (paradigmák). A kutatások során egyes elméletekkel szemben rivális elméletek bukkannak fel. A régi és az új elméletek egy ideig egymás mellett élnek, majd a régi elmélet képviselői lassan kihalnak, és átveszik helyüket az új elmélet hívei. És így tovább, és így tovább.

Lefordítva ezt a mi helyzetünkre: a jelenlegi irodalmi-esztétikai kánon legsúlyosabb terhe öröksége az 1949 és 1989 közötti időszak átpolitizált értelmiségi-irodalmi léte. Az ebben az időszakban kialakult irodalmi kánon/paradigma minőségi változása még nem következett be, alakulása továbbra is inkább politikai (tudomány- és aktuálpolitikai), semmint tisztán esztétikai tényezők függvénye. Ebbe a kánonba/paradigmába nem fér bele a művészetelmélet kiterjesztése a videojátékokra. Nem ismeri és nem használja fel, ezáltal önmagát zárja el egy minőségileg új tértől (kibertér³¹), egy mennyiségileg új befogadó rétegtől (gamerek) és egy új csatornától (interakció). Ezzel elveti magától azt a lehetőséget, hogy a folyamat részeként annak szabályozója legyen.

Így szabályozás híján a posztmodern virtuális tér fenomenológiai világokat fikcionál, ahol a jel, a tárgy elvileg nem mutat túl önmagán, az élményen, amelyet nyújt, vagy a fiktív világon, amelyben előfordul. A videojáték műalkotásának világán belül sem depszichologizálásról kellene beszélnünk, inkább a hagyományos értelemben vett pszichologizálás redukciójáról. Innen ered a látszólagos primitívsége is, amelyet olyan gyakran rónak fel.

A redukált pszichologizálás még pszichologizálás marad, csak talán a befogadó belső pszichológiai érzékelésére bíz sok mindent, a pszichológiai konszenzusra hagyatkozik, vagy valóban redukált pszichéjú társadalmi „termékeket” jelenít meg. Utóbbi esetben viszont témájául választott egy olyan jelenséget, amelynek nagyon is megvan a maga pszichológiája és szociálpszichológiája. Ezt szinkretizálja a virtuális tér egy többdimenziós elméleti teszeraktban. Ahogy az irodalmi műfajok ciklikusan megújultak azáltal, hogy az írók felfedezték maguknak az emberi lélek belső mikrokozmoszát, úgy a mostani megújulásnak a makrokozmosz felé kell fordulnia. A kibertérben a virtuális adattestünk leválasztódik, és olvasási vagy éppen keresési előzményeink alapján új öntudatra ébred, amelynek akár része lehet a magyar irodalmi hagyomány is. Ezért kell úgy alakítani a műfajokat, hogy az irodalom definícióját kiterjesszük, hogy a felhasználók és a befogadók közé egyenlőséget teszünk. Ahogy egy játék története, képi és hangí világa nyomot hagy a befogadóban, nyomot hagy annak reakciósémájában. Ha a mai magyar irodalmi élet nem vesz részt ennek a reakciósémának az alakításában, véglegesen elveszti a lehetőséget az irodalmi értékek átmentésére. Nem kell félni a kísérleti műfajoktól, mert ezek közül talán egy-kettő megéri azt a fejlettségi fokot, hogy komoly tradíciókra tegyen szert.

A bevezetésben írtam, hogy az átmenetek korát éljük, és eszerint is kell kezelni az itt születő műfajokat. A Római Birodalom bukása után a korai középkorban egy felületes szemlélő azt láthatná, hogy a fejlettből egy fejletlenebb állapotba került Európa nyugati része. Mégis, ebben a látszólagos sötétségben és primitivitásban voltak elvetve valami sokkal fejlettebb létezésnek az esendő magvai. A kanonizált és nem kanonizált irodalom szellemi kapuin már zörgetnek a barbárok. Beszédük érthetetlennek tűnik a művelt ember számára, szórakozásaik látszólag alantasak. De a kapuk elől nem mennek el.

Rajtunk múlik, égni fog-e Róma.

JEGYZETEK

¹ A videójáték olyan elektronikus játék, amely a felhasználói felülettel való folyamatos kölcsönhatáson alapul, valós idejű vizuális visszajelzést generál a két- vagy háromdimenziós megjelenítő eszközön (pl. tévéképernyőn, számítógépes monitoron), valamint további érzékszerveinkre is hathat.

² RABIN, Steve, *Introduction to Game Development*, Charles River Media, Massachusetts, 2005.

³ Nemrég jelentek meg újabb bejegyzések *Gamer nemzedék* címmel, amelyben okos irodalmárok és esztéták merengenek, hogy vajon mi is lehet ez a furcsa dolog, amelyért milliók rajonganak, pedig ők már rég megmondták, hogy vacak.

⁴ Hideo Kojima japán játékfejlesztő és dizájnner, nevéhez kötődik a Metal Gear sorozat.

⁵ BÓKAY Antal, *Irodalomtudomány a modern és posztmodern korban*, Osiris, Budapest, 1997, 77.

⁶ GRIFFITHS, M., *Computer game playing and social skills: A pilot study*, *Aloma*, 2010, 27, 301–310.

⁷ *Mozifolklor és Kameratöltőtoll: A populáris filmkultúra elméletéhez*, kézirat, Filmművészeti Könyvtár 72, Magyar Filmtudományi Intézet és Filmarchívum, Budapest, 1983, 450.

⁸ KELECSÉNYI László, „Mindegy, mi az, csak igaz ne legyen” – *Kelecsényi László beszélgetése Király Jenővel*, *Filmvilág*, 2013/12.

⁹ Anatolij Vasziljevics Lunacsarszkij (Poltava, 1875. november 24. – Menton, Franciaország, 1933. december 26.) bolsevik művelődéspolitikus, esztéta, kritikus, író, műfordító.

¹⁰ LUNARCSAVSZKIJ, A.V., *Válogatott esztétikai munkák*, szerk. S. NYIRŐ József, Kossuth, Budapest, 1968.

¹¹ BARABÁSI Albert-László, ALBERT Réka, *Emergence of scaling in random networks*, *Science*, 1999. október 15., 509–512.

¹² Mindez egy szélesebb értelemben is megvilágíthatja a slipstream, a post-genre scif-fi és a heterogén esztétikák kulturális stratégiáját, hiszen a hibrid energia megtöri a populáris kultúra és a magasművészet témáinak formáinak szilárd tradíciókból való eredeztetési kényszerét is: „Elvégre modern tapasztalat, hogy bárhol jöhet magasművészet, és az integrációs és dezintegrációs folyamatok mobilitása gyakran fölcseréli a centrumot és a perifériát.” RADNÓTI Sándor, *A piknik. Írások a kritikáról*, Magvető, Budapest, 48–104.

¹³ WEBER, Rolf H., *Internet of Things – New security and privacy challenges*, *Computer Law & Security Review*, 2010/26, 23–30.

¹⁴ A First Person Shooter a videójátékok azon műfaja, ahol a játékos belső nézetből, a főhős szemszögéből látja az eseményeket.

¹⁵ Computer Role Playing Games: olyan szerepjáték, amely konzolra vagy asztali számítógépre van adaptálva.

¹⁶ Real Time Strategy: A valós idejű stratégiai játék.

¹⁷ BURGESS, M. C. R., *Playing with Prejudice: The Prevalence and Consequences of Racial Stereotypes in Video Games*, Taylor & Francis Group, LLC, 2011.

¹⁸ A *The Witcher* (az eredeti a *Wiedźmin* szóból fordították) egy lengyel szerepjáték, amelyet a CD Projekt belső fejlesztőstúdiója készített. Lengyelországon kívül az Atari látta el a 2007 októberében megjelent program ki-

adói teendőit. A játék a lengyel fantasy-író, Andrzej Sapkowski *Vajak* című regénysorozatán alapul, és a BioWare által fejlesztett Aurora Engine grafikus motort használja.

¹⁹ A *Dear Esther* egy először 2008-ban közzétett videójáték, ami azonban csak 2012-ben ért el számottevő sikert, miután jelentősen átalakítva újra kiadásra került a Thechineseroom által. Ez a játék volt az első „sétaszimulátor”. Az ilyen kalandjátékok jellemzője, hogy a játékosnak nem vagy csak minimális mértékben van lehetősége az interakcióra a játékon belül, helyette a hangsúly a játék által művészién bemutatott világ vagy történet a játékos általi befogadásán van.

²⁰ Ez egy sajátosan „üres” definíció: nem mondja meg, milyen tulajdonságokkal rendelkeznek a művészeti alkotások, hanem a szakértők közmegegyezését veszi alapul. Egy regény, vers nem attól lesz irodalom, hogy valami sajátos belső értékkel bír, hanem attól, hogy a professzorok annak tekintik. Jól látszik ez a művészeti ítéletek változékonyságán: Shakespeare-t például a közvetlen utókor enyhén ízléstelen népszórakoztatónak tartotta, aztán a 19. század környékén hirtelen rájöttek, hogy a nyugati kultúra egyetemes géniusza.

²¹ Képregény alapú szerepjáték, amely Joe Madureira művein alapszik.

²² A Steam egy tartalomtovábbító és -kezelő rendszer, amelyet a Valve Software fejlesztett ki. Funkciói különféle számítógépes szoftverek (túlnyomórészt játékok) digitális áruházi rendszerben történő értékesítése, többjátékos módok menedzselése és közösségépítő háló fenntartása.

²³ ZIFF, B., RAO, P. V., *Introduction to cultural appropriation: A framework for analysis = Borrowed power: Essays on cultural appropriation*, Rutgers University Press, New Brunswick, NJ, 1997, 1–27.

²⁴ Murakami Haruki (Kiotó, 1949. január 12.) japán író és műfordító.

²⁵ Viktor Olegovics Pelevin (Moszkva, 1962. november 22.) orosz író.

²⁶ Christopher Nolan (London, 1970. július 30.) angol filmrendező, producer, forgatókönyvíró.

²⁷ A futurizmusnak két alirányzatát lehet elkülöníteni. Az egyik a nyugati irány, amely Olaszországban volt legjellemzőbb, és politikailag a fasizmussal, a másik a keleti irány, amely Oroszországban alakult ki, az irodalomban Majakovszkij révén a kommunizmussal került kapcsolatba.

²⁸ A modern biztonságpolitika tényként kezeli a digitális adattest sérülékenységét a kibertérben. Azonban ha az immanens test tiszta idolként működik, már önmagában is egy műalkotás lenyomata. Így nem az adattal, hanem az adat hiányával negatívan kell definiálnunk.

²⁹ R. Ingarden harmincas években írott könyveiben Husserl hatására a fikciós tárgyakra nem tartja érvényesnek azt, amit a reális tárgyakra (hogy egyértelműen meg vannak határozva), mert ez esetben a szavak és mondatok szintjén olyan hézagok keletkeznek, amelyeket az olvasónak kell kitöltenie vagy konkretizálnia. Ez azonban még nem jelenti azt, hogy Ingarden a szubjektívizmus valamilyen formáját részesíti előnyben, ugyanis ha lehetőséget kap is az olvasó a meghatározatlan helyek egyéni kiegészítésére, a mű szerkezeti vázának rekonstrukciója dönti el, mi számít helyes, és mi önkényes olvasatnak (1977).

³⁰ KUHN, Thomas, *A tudományos forradalmak szerkezete*, Osiris, Budapest, 2000, 123.

³¹ A *kibertér* szót (kibernetika + tér) William Gibson sci-fi-szerző alkotta meg 1982-ben megjelent *Burning Chrome* című novellájában és 1984-es *Neurománc* című regényében.

III. helyezett

ANDRISKA JÁNOS

#irodalom – Megújuló műfajok online

„Erőnk az értelmezésben van”

„Olvastatok a *Hajnali táncosnőt?*”, kérdeztem egy baráti társaságban a minap.

„Hajnali mit?”, néztek rám kérdően.

„Hajnali táncosnő... novella... *Ady*”, válaszoltam.

Erre mindenki meglepődött.

„*Ady* írt novellákat?”

Igen, írt, nem is akármilyeneket. Persze, a középiskolai oktatásban erre nem jut idő, mint ahogy a mindig kiváló, irodalmi igénnyel megírt újságcikkeire sem. Ellenben a diákok felmondhatják a leckét egy-egy esszében, ahol a legkevésbé az egyéni hangot értékelik; meg olvashatnak ókori irodalmat,¹ amely alsó hangon egyetemi tananyag; vagy Dante *Isteni színjátékát*, amihez nekem bő harminc év kellett – meg némi alkímiai, szabadkőműves és rózsakeresztes előtanulmány.²

De tekintettel arra, hogy komolyabb fórumokon az offtopic hozzászólásokat kizárással büntetik, ezt a szálát elengedem – mivel a magyar irodalom megújulásáról értekezünk, az oktatás most köz-



ANDRISKA JÁNOS (1978) Debrecen