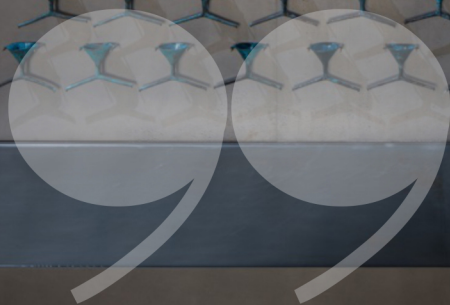


**tiszatáj**  
76. ÉVFOLYAM

2022. szeptember



# tiszatáj

IRODALMI FOLYÓIRAT

Megjelenteti a Tiszatáj Alapítvány Kuratóriuma  
a Csongrád Megyei Önkormányzat,  
Szeged Megyei Jogú Város Önkormányzata,



EMBERI ERŐFORRÁSOK  
MINISZTERIUMA



az Emberi Erőforrások Minisztériuma  
és a Nemzeti Kulturális Alap támogatásával.

•  
• Visegrad Fund

HÁSZ RÓBERT főszerkesztő  
ANNUS GÁBOR, ORCSIK ROLAND, TÓTH ÁKOS szerkesztők  
SINKOVICS BALÁZS korrektor  
SZÉKELY ANNA szerkesztőségi titkár

---

Felelős kiadó: Tiszatáj Alapítvány  
Szedés, tördelés: Tiszatáj Alapítvány  
A lapot nyomja: Innovariant Nyomdaipari Kft., Algyő  
Felelős vezető: Drágán György  
[www.innovariant.hu](http://www.innovariant.hu)

E-mail: [tiszataj@tiszataj.hu](mailto:tiszataj@tiszataj.hu)

Online változat: [tiszatajonline.hu](http://tiszatajonline.hu)

Szerkesztőség: 6720 Roosevelt tér 10–11. Tel. és fax: (62) 421–549  
Levélcím: 6701 Szeged, Pf. 149.

Terjeszti: Lapker (Magyar Lapterjesztő Rt.)

Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. Hírlap Üzletága 1008. Budapest, Orczy tér 1.

Előfizethető valamennyi postán, kézbesítőknél,

e-mailen: [hirlapelofizetes@posta.hu](mailto:hirlapelofizetes@posta.hu), faxon: 303–3440

További információ: 06 80/444–444

Egyes szám ára: 600 forint.

Előfizetési díj: negyedévre 1500, fél évre 3000, egész évre 6000 forint.

ISSN 0133 1167

# Tartalom



LXXVI. évfolyam, 9. szám / 2022. szeptember

## **Láthatatlan terep – kortárs szlovák irodalom**

LADISLAV LIPCSEI	kismacska; az a nyolcéves fiú; bioszféra ( <i>Merva Attila</i> fordításai) .....	3
DOMINIKA MORAVČIKOVÁ	Sztrecsnó – Zlatné, 1380; Pangey titka ( <i>Merva Attila</i> fordításai) .....	6
DUŠAN ŠUTARÍK	Láthatatlan terep; Ha földrengést idéznél elő, rázd meg a kamerát; Visszafordítási kísérlet; Szolasztalgia ( <i>Vályi Horváth Erika</i> fordítása).....	12
VERONIKA DIANIŠKOVÁ	Mindig ugyanazon az ajtón jövök ki; Résnyire nyílt ajtó előtt sétálok; Helyközi; Majdnem lakások ( <i>Németh Zoltán</i> fordításai) .....	15
IVONA PEKÁRKOVÁ	Peter jelentése, peter tartalma ( <i>Mészáros Tünde</i> fordításai) .....	17
MÁRIA MODROVICH	Beszélgetés egy kultusztaggal (regényrészlet) ( <i>Pénzes Tímea</i> fordítása) .....	20
PETER ŠULEJ	fitopaleontológia – az első világvégék történetei ( <i>Holka László</i> fordítása) .....	26

## **Vissza a jövőbe – Return To The Future**

BÁSTHY ÁGNES	Új kapcsolódás és szinergia .....	34
--------------	-----------------------------------	----

## **„Számptalanok a világ történetei”: videójáték és narrativitás**

JANCSOVICS KLAUDIA	A videójáték mint narratíva .....	39
FEJES RICHÁRD	Would You Stop Changing My Games? Stop Adding Lampposts to Them? (Az elbeszélő diskurzus struktúrái a videójátékokban) .....	41
O. RÉTI ZSÓFIA	A kikökkent idő helyre (nem) tolása, avagy időhurok-narratívák a közelmúlt videójátékaiban ..	55

PÓLYA TAMÁS	Szépirodalmon innen, a játékosságon túl (Két videójáték komparatív kultivációs elemzésben)	66
BÓDI BETTINA	Narratív-dramatikus ágencia a videójáték médiumában .....	80

### *mérlegen*

SZŐKE DÁVID SÁNDOR	A művész maszkja mögött (Gerevich József: Szemfényvesztő művészet) .....	94
BERETI GÁBOR	Dobozban élő versfények (Deres Kornélia: Bokszt) .....	96
BORBÍRÓ ALETTA	Langyos trágya és nyirkos termőföld (Sepsi László: Termőtestek) .....	100

### *művészet*

59. Velencei Képzőművészeti Biennálé – *The Milk of Dreams (Álom teje)*

ABAFÁY-DEÁK CSILLAG	Tejúton .....	104
KÖLÜS LAJOS	Álomúzó éjszakák, álomittas nappalok .....	107

### *Az utolsó oldalon*

SZÍV ERNŐ	Kedves Zsó .....	112
-----------	------------------	-----

### *Illusztrációk*

Válogatás az 59. Velencei Képzőművészeti Biennálé anyagából a címlapon (*Pavlo Makov*), a 33. (*Niki de Saint Phalle*), 38. (*Katharina Fritsch*), 65. (*Barbara Kruger*), 93. (*Simone Leigh*), 103. (*Raphaela Vogel*), 111. oldalon (*Keresztes Zsófia* alkotása) és a belső borítón.



LADISLAV LIPCSEI<sup>1</sup>

## *kismacska*

(MAČA)

szívesen üldögélek a vécén  
közben a fákat bámulom a kertben  
a te kertedben Istenem

sírok mert mindent megadtál nekem  
sírok mert elhagytam volna mindezt

folkzenét hallgatok apró zöld mazsolákat eszem  
és az égboltot bámulom

egy pizzaszelettel a kezemben  
az egész világ fölé  
tátom ki számat

egy utazást tervezek Malagába  
Istenem látni szeretném a te Malagádat  
a nevetséges spanyolokat  
kilátást a hegyekről

és a majomkenyérfákat  
majomkenyérfákat  
A kis hercegből  
melyek termését nem szedtem le  
és elpusztították a kis bolygómat  
és kénytelen voltam útra kelni  
végre útra kelni  
a valós életet keresni  
mindazok után ami velem történt  
míg nélküle kellett élnem

---

\* A szlovák összeállítás az Irodalmi Információs Központ (Pozsony, Szlovákia) SLOLIA bizottságának támogatásával valósult meg.

<sup>1</sup> *Lipcsei Ladislav* (1992) Rimaszombatban született. Filozófia–angol szakos hallgató a besztercebányai Bél Mátyás Egyetemen. Kötetei: *Svätým mečom (Szent karddal)* (2017) és *Polaris* (2021). Utóbbi kötetét jelölték Arany Hullám díjra. Casper Orison néven is publikál.



valami bennem azt mondja:  
„kelj hát fel”  
és én felkelek a vécéről  
nyújtózom egyet mint a kismacska  
s ebben a nyújtózásban  
érezem ahogy a világűr  
együtt nyújtózik velem

## *az a nyolcéves fiú*

(TEN OSEMROČNÝ CHLAPEC)

színes hegedűt vett a kezébe és játszott  
egészen addig amíg színes könnyek nem folytak arcomon  
és a szivárvány felcserélte színjeinek sorrendjét  
az a nyolcéves fiú  
a színes hegedűjén  
valahol bennem játszott  
és furcsa hogy nem tudott  
nem tudott még semmit  
a nosztalgiától terhes éjszakákról  
a depresszióról és a skizofréniáról  
a gyengeségekről és csalódásokról  
azokról akik visszautasították hogy szeressenek  
nem tudott  
és mégis játszott  
a hegedűjén valahol bennem  
mintha jobban olvasott volna mint az ábécéskönyvben  
az a nyolcéves fiú  
ki a létem magjába költözött  
nem tudta hogy felkészült-e ránk a világ  
csupán azt tudta hogyan kell helyesen tartani azt a furcsa színes hegedűt  
és amikor befejezte a játékát  
örökre más emberként indultam haza

# *bioszféra*

(BIOSFÉRA)

belül  
mélyen belül  
a testemben egy kenyérpíró mossa a táplálékot  
motorbiciklik áramlanak az érrendszerben  
a szívben ősoleg bölcsék támaszkodnak a billentyűkhöz  
én pedig a testemről álmodom  
mennyei szférában  
nyitott szemmel álmodom  
az égből a számba hulló gyöngyökről álmodom  
az izmokról álmodom melyek a csillagok közti távolságtartás közben  
megfeszülnek

mélyen  
mélyen belül  
egy kis zenekar operál  
mely crescendójával vágja szét  
az emberi testem korlátait

MERVA ATTILA fordításai

DOMINIKA MORAVČÍKOVÁ<sup>1</sup>

## *Sztrecsnó – Zlatné, 1380*

(STREČNO – ZLATNÉ, R. 1380)

A legjobb korban mentem férjhez  
egy halászhoz Zlatnéból.

Fivéremeim elvitte a pestis  
és a termés is gyenge volt

az esküvőn mindent megettünk  
amit folyó és malom adhatott

de még így is kevés volt.

Gödröcskék a kenyérben  
a kelés során növekednek

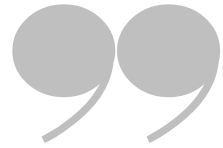
az ételből nem lehet többet készíteni  
sem erjesztéssel sem szenteléssel

és az emberi nagylelkűség  
sem növekszik a szándékkal

Ezt tőled tanultam.

Tisztességes életet éltem

keresztény módra  
és tutajos módra is megkereszteltek



---

<sup>1</sup> *Dominika Moravčíková* (1992) Sztrecsényben, a Zsolnai járásban született, jelenleg Kassán él. Az olomouci Palacký Egyetemen végzett film- és zenetudomány szakon. Jelenleg doktori hallgató a prágai Károly Egyetem Bölcsészettudományi Karának Zenetudományi Intézetében, szlovákiai roma gyerekek zenei oktatását kutatja. 2020-ban megjelent *Deti Hamelnu (Hamelni gyerekek)* című kötetéért neki ítéltek a Tatra Bank Alapítvány fiatal alkotói díját, és jelölték Arany hullám díjra. Idén látott napvilágot *Dom prejeleňa (Ház a szarvasnak)* című elbeszélés-kötete.

templomban és a Vág folyóban

tudok csirkehúst szeletelni  
és fát hasítani

táncolni és tüzet elfojtani

vastag karjaim vannak  
hajamban pünkösdi rózsza

a ház előtt bőröket tisztítok

a kertben rozmaringot nevelek.

Tavaszi végén erős esőzések jöttek

és akkor jöttél együtt a vízzel.

Azonnal, ahogy megláttam  
a folyami gránit színében  
ragyogó szemed  
a szárazföldön élő férfiakhoz  
nem hasonlító tested

a szőrzetet, mely beborít

a babonákból felismertelek.

Valakik már láttak az öbölben

mások ott, ahol sebesebb vizű a folyó

állítólag ellenállsz a hullámoknak és örvényeknek  
vizes bevonat nőtt rajtad

a Vág medrének feneké táplált  
és a nádasban aludtál.

Valaha madarak fészkeit raboltad ki  
és az alapján, mit hallottam  
dögevő is vagy.

Szinte semmit sem tudok rólad  
csendben hordtam ki magzatod  
mint egy halász gyermekét, aki  
Zlatnéban született  
(hogy részesüljön a keresztségben)  
ám rögtön, amint megtanult járni,  
a fiunk elszökött otthonról.  
Nem tért vissza akkor sem, amikor  
a Vág befagyott  
azt halottam, hogy látták őt  
Močidelnén  
később még távolabb a Vág mentén.  
Tudom, hogy már nem tér vissza –  
a félelmet nem ismeri és éjszaka a csillagokat követi  
kézzel fogja meg a halakat  
ököllel töri fel a jeget  
a húst kővel szeleteli  
az anyját nem szereti.  
Néha átkozom  
ezt az irgalmatlan vidéket  
és a szagokat, melyek ide csalogattak.  
Az összes folyó közül  
épp itt nálunk a Vágban  
kell vízi embernek lennie  
az összes kunyhó közül  
épp az enyém  
az összes csont és haj közül  
az enyém.



Ne térj vissza, őrült vízi ember,  
második gyerekeket nem tőled akarom

ha újra felbukkansz  
már nem foglak rejtegetni

a vizet seprűvel az udvarra terelem  
téged pedig feszülettel a kézben hajtalak el.

A férjem megöl

kibelez és szétveri  
a koponyádat

az emberek a telepünkről  
levágnak egy tincset a szakálladból

vagy kitépik egy fogadat hogy szerencsét hozzon

a szívedet megfőzik a kutyának.

Ne térj vissza Zlatnéra, kegyetlen  
vízi ember  
tűnj el és fulladj meg

nem a feleséged vagyok

nem tudom táplálni a húsod

nem tudom felnevelni a fiad

# *Pangey titka*

(TAJOMSTVO PANGEY)

az óriási  
foltos tojás  
amely egy bizonyos  
majdnem teljesen kifejelett  
lényt tartalmaz

még egyben van.

A várakozás több száz napig tart  
különböző vadak kockázatosan közelítettek  
hogy megtudják, mennyire igazak a hírek.

A lény most a tojásház  
biztonságos melegében pihen  
a tojáshéj és az átlátszó,  
rugalmas védőburok alatt  
várakozik, töpreng, vélekedik.

Tekintettel a tojás jelenlétének hosszára  
a száraz és esős időszakokban  
nyilvánvaló, hogy a lény jól viseli, ha  
a tojáshéjon át perzseli a nap  
s ha kell, elviseli a világűr hidegét.

A foltos felület a mintázattal, mely a tojást  
elrejt, ám egyben ki is emeli  
csillámlik a napfényben  
és átokba kergeti a lehetséges ellenségeket.

Senki sem tudja, hogy ki  
hagyta hátra ezt a túlméretes tojást  
és azt sem, hogy mi történhet a kikelte után

a lény valószínűleg óriási méretű lesz  
majd egyre csak nő és szélesedik –  
apróbb teremtmények jobb, ha elkerülik  
a környéket, hol a tojás található

és a kikelés időszakára menedékbe vonulnak.

Nagyobb teremtmények maradhatnak és figyelhetik a kikelést  
majd a lény visítása alapján döntsék el,

hogyan biztonságos-e  
azon a helyen maradniuk, ahonnan  
még látható a tojás.

Nem ajánlott túl közel merészkedni  
nem ajánlott a lényt minden áron  
meglátni és vele megismerkedni

a kíváncsiság okozta halál  
a lehetséges halálok legostobábbja.

MERVA ATTILA fordításai

DUŠAN ŠUTARÍK<sup>1</sup>

## *Láthatatlan terep*



HA FÖLDRENGÉST IDÉZNÉL ELŐ, RÁZD MEG A KAMERÁT

Tényleg elmondtál már mindent, ami a szívedet nyomta? Ennek az ágnak például mi a története? A közismert stúdiót felújítják, jövőre tervezik az átadását. Addig könnyedén ellébecolunk valahogy, egész estésre nővünk, bár a védőmaszkok egy-két napig azért velünk maradnak. De mint minden, ez is leginkább megszokás kérdése. Kicsit reménykedünk, hogy a jegyzeteinkből idővel majd csak körvonalazódik valami, egy lenyűgöző epilógus. Egyéb nüanszok szintén foglalkoztattak bennünket, a vázlatos elképzelések megvoltak, még azt a romantikus ábrándképet is dédelgettük, hogy később ezzel egy banketten vagy esküvői fogadáson nagyot villanthatunk.

Mikor a víz befagyott, rosszabb idők jöttek. Lehet, hogy minden második csavargó megpróbált visszatéríteni a régi, kitaposott ösvényekre, de biztosan nem ez volt a lényege a kísérletnek. Ezekről a szabályoktól egy átlagember is szédelegni kezdene. Többeknek arra is jutott ideje, hogy mindenféle sületlenségeket hordjanak össze, csak úgy forrt a levegő az idegességtől és a frusztráltságtól.

Ahhoz túl ridegnek tűntek az ilyen hangok, hogy ezeket a mechanizmusokat teljes szépségükben visszaadhassuk általuk. Hamar elkoptak a meglehetősen kiszámítható, ritualizált tettek is, és a tavasz első napjainak beköszöntével egyetlen foltot sem hagytak. Így búcsút inthetnének valamiféle egyetemesen érvényes, stabil szigetnek, amelyet az összes érintett állam elismer. A halál kísértete elől nem voltak pozitív karakterek vagy megfelelő menekülési lehetőségek, még a megbékélés is erőltetettnek és erőszakosnak hatott. Semmi nyoma az őszinteségnek. Mintha maradt volna még elég idő a boncolásig.

---

<sup>1</sup> Dušan Šutarik (1989) forgatókönyvíró és dramaturg szakot végzett Pozsonyban. Első kötete *Neviditeľný terén (Láthatatlan terep)* címmel 2021-ben jelent meg. Somorján él.

## VISSZAFORDÍTÁSI KÍSÉRLET

Ne lógasd a fejed, még mindig fennáll az esélye, hogy bármi is történt veled akkoriban, az a hideg felhőkben magasan áramló adatok véletlenszerű kombinációjának eredménye.

Emlékeid már a sci-fi birodalmába tartoznak, legfeljebb porszemek maradnak a digitális hálózat birtokában. Még fiatalunk eseményeit is a kor kontextusában kell elemeznünk, mert a törvények visszamenőleges alkalmazása gyakran a visszájára fordult. Az eredmény? Egy titokzatos rosszindulatú *malware*, amelyet a múltban hibásan egy gondtalan gyermekkor emlékeként értelmeztek, frissítő vihar alakját öltve még mindig ott lebeg az éjszakában. A régi idők utolsó fuvallata, az egyetlen élő nosztalgia.

Már csak egy megfelelő nyelvet kell választani a komplexebb megértés érdekében, amelyben a játék teljesen más algoritmusok szerint zajlik. Tény, hogy a helyzet valóban kritikus.

Az egykor festői külvárosok tűzfala, a *firewall* egyre gyorsabban omlik össze, a bizonyítékokat a mellékelt PDF dokumentumban foglaltam össze, és az emberi szem számára kellemes színekkel emeltem ki.

Biztos, hogy nem jöttél vissza? Tényleg közeleg a vég?

Még mindig kipróbálhatok néhány dolgot, például a paragrafusok és a törvények összekeverését, hogy kicsit közelebb hozzam őket az átlagember valóságához.

És ha nem jön össze, akkor továbbállok. Valahová, ahol az égitestek meghódításának folyamata az élet rutinszerű részét képezi.

## SZOLASZTALGIA

Néhányszor elképzeltem, hogyan néznének ki a leggyakrabban használt kifogások megfilmesítve, egy egyszerű, háromfelvonásos darabba zsúfolva. Egy kamera ott, egy mögötted, felkészülni és felvétel. Nos, ez nem szórakoztató, és nem szeretnék ebből élni.

Az igazság azonban az, hogy a mindennapi megszokott életünket biztosan nem rengette meg úgy, ahogy azt egy rakás katasztrófafilm lefestette. Még emlékszem azokra a víziókra, amelyek szerint soha nem látott változások és relativizálások lesznek abban, ahogyan egymásra tekintünk. Gyarapítottam ismereteimet az idegen országokban működő

sötétítőrendszereket illetően, és megpróbáltam beleképzelni magam azok helyzetébe, akiknek nem jut úrvacsora.

Amikor megpróbáltam részletesebben megosztani az aggodalmaimat, az emberek többnyire nem figyeltek. A bizonytalan monológok a pillanat tört része alatt szertefoszlottak, de anélkül, hogy a végén összeolvadtak volna egy kívánt egésszé, megborzongtam, amikor rájöttem, hogy a naplemente után itt semmi sem marad.

Ez az év a legunalmasabb a mérések történetében,  
mondta egy hang az ajtón túl.  
Azt hittem, ütemes lépteket hallok, talán egy gondolat befejezését.  
Tudom, hogy végül eljutok az eredmények összefoglalójáig,  
vagy legalább a betekintés látszatát keltem. Biztos pillantásától kísérve  
kibontakozik a teremtmények sorsa, nyelvjárásban elhangzó  
megjegyzésekkel az egykori havas szorosokról,  
ahol már rég nincs semmiféle harmónia.

VÁLYI HORVÁTH ERIKA fordítása



VERONIKA DIANIŠKOVÁ<sup>1</sup>



## *Mindig ugyanazon az ajtón jövök ki*

A kapum előtt Isten ül. Billeg, áthelyezi  
a súlypontját, körmei alól kiúzi az utolsó  
emléket is. Megszoktuk egymást, ő engem könnyebben,  
mint én őt.

Amikor már nem tudja, hová bújjon, és a hőmérséklet –6-ra süllyed,  
megvonja vállát, becsúszik a föld alá. Ha nem lenne fagy, félne,  
hogy elolvad, és csak a járókelők szeme közti kis patakokban  
maradna nyoma.

Ott találna rá a szociális munkás vagy egy komplett  
nonprofit szervezet, sőt kettő, meztelenül, keresztbe tett lábakkal,  
zúzmarás tekintettel.

Imádkozna is, ha nem ő maga lenne az Isten.

## *Résnyire nyílt ajtó előtt sétálok*

Néhány betegség nevét suttogva ejtem csak ki,  
másokat nem merek szótagolni,  
továbbiakat nagy sebességgel vágok ki a mozgó vonat ablakán,  
egyet titokzatosan csak „súlyos betegség”-nek hívok,  
a sorban utolsókat pedig lábujjhegyen kerülgetem,  
hogy fel ne ébredjenek.

Időnként mindezen eljárások  
keverednek.

---

<sup>1</sup> Veronika Dianišková (1986) Pozsonyban született. Színházi rendező és dramaturg szakot végzett. Posztgraduális képzés keretében a maja vallást és civilizációt tanulmányozta a pozsonyi Komenský Egyetem Bölcsészettudományi Karának Vallástudományi Tanszékén. Tanított egy művészeti alapiskola irodalmi és drámaszakán, volt szociális munkás hajléktalanszállón és ápolónő a hajléktalanok kórházában. Jelenleg a Szlovák Rádió szerkesztője. Kötetei: *Labyrint oko lorúk (Kezek mellett labirintus)* (2006), *Zlaté pávy saroz padnú na sneh (Az aranypávák szétterülnek a havon)* (2014), illetve *Správky z nedomovov (Jelentések a nem-otthonokból)* (2017). Legutóbbi kötetét Könyvtár-díjjal jutalmazták, és jelölték Arany Hullám díjra. Mesekönyvet írt *Pirátske rozprávky (Kalózmese)* címmel (2020).

## *Helyközi*

A lakótelep megosztzik az embereken a tájjal. Ott kezdődnek a majdnemkertek/szinteházak, a fák, melyeket köves talajba ültettünk, ismét kiráncigálva a kapu mögé, a garázsban (különböző irányokban áramló) füst és víz, valakinek hiányzik egy darab a koponyájából, hajnali borzongás a nyitott csontokban, néhány pillanatra a légzés lehetetlensége (mentőautó zúg), aztán elcsendesedem.  
Méh zümmög,  
megnyílik a föld.

## *Majdnem lakások*

A majdnemlakások mérgezőek,  
nem engednek el, lerázní őket, lemosni,  
kitörölni az arcunkból lehetetlen, a vérből, csontokból,  
alkoholizmust, májzsugort, depressziót, adósságokat, demenciát, rákot,  
skizofréniát, afáziát, öngyilkosságot, kialvatlanságot, magányt, szorongást  
okoznak, a higiénés szokások elvesztését, megfázást, epekövet.  
Győzelem a személyes csőd bejelentése, és megtanulni élni egy szűkülő  
térben.  
A szinteházak lerontják a memóriát, devalválják a megtakarításokat  
és a szerelmet,  
elősegítik a tbc szárnyalását, az extrém fáradtságot és az extrém szegénységet,  
összekapcsolják a bagoly és a galamb életét folyamatos félálomban, és  
családi átokkal vesznek körül.  
A majdnemlakások fertőzőek, tele szomorúsággal és hidegséggel.  
A majdnemlakások terjeszkednek, a házak elsorvadnak, ingatag lábakon állnak.  
A belső hang nem képes átküzdeni magát a kerítésen.

IVONA PEKÁRKOVÁ<sup>1</sup>

## *Peter jelentése, peter tartalma*



...  
ha peternek hirtelen fel kellene sorolnia  
a három legjellemzőbb jótulajdonságát,  
csak kettőt tudna  
és később sem jutna eszébe a harmadik

...  
peter látja őket mind  
rövidben feszesben  
éggékben virágosban türkizben  
néha pirosban  
de abban nem túl gyakran  
szeretné megüzenni mindüknek  
hogy kizárólag ő képes nekik  
megadni a teljes kéjt  
de csak az igazán szépeknek  
vagy azoknak, akikkel lelki rokonságot érez

...  
peter felöltözött reggel  
és elindult a fürdőszobába  
a munkahelyén próbált semmi rosszra nem gondolni  
így iparkodik peter egész életében

**Az élet adta lehetőségek**  
ha most ebben a helyzetben  
peter helyett  
sylvester stallone lenne itt  
levegőbe repítené  
a nagy irodaépületet  
utat lövöldözne magának a tömegben és  
beszállna egy kabrióba, ahol  
végigsimítana sharon stone combján

---

<sup>1</sup> *Ivona Pekárková* (1988) Háromrécén született, újságíróként végzett a nyitrai Konstantin Filozófus Egyetemen. A szlovák hírtévé webes szerkesztője. Vlado Šimekkel közös első kötete a 2018-ban megjelent *Manželská poézia (Házastársi költészet)*. Első önálló kötete egy évvel később *Lepšia verzia seba (Önmagad jobbik verziója)* címmel látott napvilágot, a munkát Arany Hullám díjra jelölték. Újabb kötete 2022-ben jelent meg *Možnosti neúspechu (A sikertelenség lehetőségei)* címmel. Magyarul a Múút c. folyóiratban jelentek meg versei Németh Zoltán fordításában.

ha peter helyett az az ember lenne itt  
aki peter lenni szeretne  
azt mondaná, segíthetek, kisasszony?  
urává válna a helyzetnek  
és a meglepően intelligens lány  
felvetné, hogy beszélgessenek bergman filmjeiről

ha most peter helyett  
a főnöknője lenne itt  
írna egy roppant hosszú bűnbánó ímélt az igazgatónak  
aztán rettentően letolná petert telefonon  
lecsapná a kagylót és elmenne csevegni egyet  
a többi vezető beosztású kollégával

ha most peter helyett peter  
nagymamája lenne itt, peter szemére vetné, hogy régen  
nem látogatta meg  
és azt mondaná, hogy  
ha ahhoz a fiatal hosszúrési mérnökhöz ment volna feleségül  
jobb lenne most az élete  
ha most peter helyett  
egy kismajom lenne itt  
csinálna valami nagyon aranyosat  
valaki lefotózná közben és  
a fotó aztán egyike lenne  
a világhálón keringő képeknek  
felvidítva és megörvendeztetve  
mindenkit akinek csak feldobja a net

### **Az árnyék sejtése, az összefüggések sejtése**

peter mindig a zacskószerű kesztyűvel  
szedegette a kiflit a zacskóba  
így aztán néhány év alatt  
ön maga jobb  
verziójává vált  
azóta kiegyensúlyozottabb és

belső nyugalmat áraszt

### **Peter rosszul pakolt**

peter épp  
megtudta, hogy egész életében  
rosszul pakolt

és  
elolvasta a tíz tippet, hogyan javíthatna ezen  
peter a háztartási  
gépeket is  
rosszul tartotta karban  
peter rájött, hogy egész életében  
rosszul kommunikált a kapcsolataiban  
a szexhez is rosszul állt hozzá  
és rosszul mosta a fogát  
elolvasta a tíz tippet, hogyan javíthatna ezen  
de nehéz volt átültetni a gyakorlatba  
és eleve  
késő volt már az egészhez  
peter egész életében rosszul főzte a tojást a rizst a tésztát  
reggeli szertartásai  
egész életében helytelenül zajlottak  
és elpocsékolt, haszontalan napokhoz vezettek

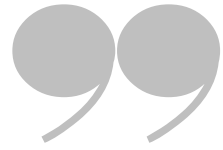
### **Sikeres-e peter?**

hol tart gyerekkori álmai megvalósításában?  
hol tart diákkori álmai megvalósításában?  
túl van az első start-upján?  
játékonyságra szán időt?  
beutazott több országot?  
beszélt már a tévében?  
szakértővé vált a saját területén?  
a legügyesebb volt mind közül?  
iparkodott legalább egy egészen kicsit?

sikeres-e peter?  
peter a nappali ablakában áll  
és nézi a hosszú, színes,  
végenincs kocsisort

sikeres-e peter?  
hol tart gyerekkori álmai megvalósításában?  
álmok voltak ezek úgy igazából, vagy csak  
dagályos töltelékei az üres térnek?

MÁRIA MODROVICH<sup>1</sup>



## Beszélgetés egy kultusztaggal

(REGÉNYRÉSZLET)

I.

...? ...?

Bizonyára azért is mentem bele, mert ő állt az élen. Az embereket nyilván befolyásolja a személyi kultusz, és ő egyértelműen kultikus figura volt. Még mindig az. Hiszen ő ténylegesen minden idők egyik legnagyobb női zenésze, ebben egyetérthetünk. Még akkor is, ha már nem alkot, vagyis alkot, de nem ad ki semmit. Sőt, ha jobban belegondolok: a zenéje, a személyiségével együtt, keretbe foglalja, meghatározza a közösségünket. A zene mindenütt jelen van, hallucinogén. Ő egy sámán, mégpedig épp a zenéjén keresztül. Amikor a szerzeményeit hallgatod, egy idő után nemcsak a zenébe és a saját bensődbe kerülsz be, hanem egy komplett, mindent átfogó belső világba. Hirtelen beavatott leszel. És ehhez nem kell zarándoklat vagy ayahuasca vagy holotróp légzés vagy badargombák, nem kell meditációval fáradnod. Talán ez a lényeg – ha vele vagy, nem kell fáradoznod, ő a teleportáló.

...?

Nehéz megmagyarázni... A szavak nem elégségesek. Teleportálás egy másik időbe. Egy másik dimenzióba.

...

Mindenesetre egy olyan térbe, ami inkább mélység és szélesség, mint magasság. Ugyanakkor megtalálhatók benne a pogány vallások bizonyos elemei, olyan alapvető dolgok, mint például az, hogy mindennek, minden dolognak megvan a maga szelleme vagy ő maga a szellem. Tehát úgy kommunikálhatsz az autóddal, ahogyan velem kommunikálsz. Vagy egy sárgarépával,

---

<sup>1</sup> *Mária Modrovich* (1977) a pozsonyi Comenius Egyetemen végzett, New Yorkban és Pozsonyban élt, szlovákul és angolul ír. A *Sme* napilap hétfői rovatában közölte rendszeresen *Listy z New Yorku* (*Levelek New Yorkból*) címmel a tudósításait. *Lu&Mira* (KK Bagala, 2011) című elbeszéléskötetét a *Tichý režim* (*Csendes rezsim*) (Drewo a srd) című regénye követte. Harmadik kötete, a *Flešbek*, 2017-ben jelent meg, és 2018-ban bekerült a neves Anasoft Litera-díj döntősei közé, illetve felterjesztették az EU irodalmi díjra. *Negyedik kötete a Rozhovor s členkou kultu* (*Interjú egy kultusztaggal*) (2019) olyan nőkről szól, akik egy volt énekesnővel élnek viszavonultan egy erdőben. Magyarul: *Flešbek* (Phoenix Library, Budapest, 2020, Ford.: Péntes Tímea).

A fenti részlet a szerző *Rozhovor s členkou kultu* (*Beszélgetés egy kultusztaggal*) című könyvéből származik (VLNA / Drewo a srd, Bratislava 2019).



mielőtt meghámozod és beledobod – vagy, ha már felfogtad, szeretettel belehelyezed – egy fazékba. Mindennel. Nagyszerűen működik, egyszeriben kitágul a világról és ezáltal az önmagadról alkotott képed. Megérted.

...?

Látom, hogy nevensz. Pedig: ha bizonyos szavakat és mondatokat használsz, akkor nem fáj a répának. Értékeli a gyengédséged. Jólesik neki, ha tisztelettel bánsz vele.

... ...? ...?

Egyszerű frázisok, a szeretet funkcionális szavai. És értem, mire akarsz kilyukadni, amikor ezt szembeállítod a korábbi válaszzal – amikor azt mondtam, hogy azt az élményt nehéz szavakba önteni. Szavakat csak az elkerülhetetlen kommunikációhoz használok, így van ez a mi közösségünkben, nem elemezgetjük az élményeinket, nem próbálunk megragadni érzéseket, legalábbis nem szóban. A szóbeli, verbális és írásbeli vallomások rendkívül pontatlanok és káoszhoz vezetnek. Az egyetlen – rövid – írott – kiáltvány, amit használunk, megmagyarázza, miért fontos, hogy a lehető legtömörebben fejezzük ki magunkat, ideális esetben egy szóval vagy néhány szóval, ha szükséges, két-három mondattal. Ami ezen túlmutat, feszültséget idéz elő, az elhangzottak értelmezés, dekódolás tárgyává válnak, amit a kommunikáció minden résztvevője a saját kódja szerint fejt meg. Természetesen mindegy, hogy az egyes kódok kulcsai emocionális vagy racionális jellegűek, a saját értelmezésünk érdekében mindig vissza lehet élni velük.

Látod, most is, minél többet magyarázom neked, annál kevésbé értesz. Ő néhány szóval, legfeljebb egy mondattal válaszolna és minden azonnal világossá válna számodra.

...?

Természetesen tudatában vagyok annak, hogy íróként – néhai íróként – tulajdonképpen lemondtam a fő munkaeszközömről.

...

A \*\*\*\*[Litera-díj egyáltalán nem játszik szerepet. Talán csak... díjazottként arra kötelezett, hogy tudatosabban közelítsek a szavakhoz. A mértékletes nyelvhasználat kihívást jelentett számomra, lenyűgözött. A mértékletesség a nagyobb pontosságot tűzi ki célul. Már mielőtt a közösség tagja lettem, tudat alatt a mértékletesség irányába mozdultam el. Sok más írónonkhöz hasonlóan én is hajlamos voltam úgymond a nyelv szeszélyes használatára. Díszes használatára. Fodrok, csipkék, hímzések. Emlékszel a gazdag hálóingre ku-

tyusos-cicás meséből.<sup>2</sup> Régebben én is büszke voltam, mint az a hálóing, elvégre a stílusomért nyertem egy \*\*\*\*Litera-díjat! Hosszú időn át meg voltam győződve arról, hogy az írói mesterség epicentrumában a verbális pirotechnika áll. Mi mindenre vagyok képes szavakkal! Nem kifejezni, hanem megmutatni. Kezdtem magam unni. Egyszeriben zavart, hogy az emberek, az olvasók és a kritikusok egyaránt tapsolnak a szertelenségemnek. Rájöttem, hogy hagytam magam olyan útra csábítani, aminek semmi értelme. Jött a fordulópont, megpróbáltam változtatni a jól bejáratott stíluson. Tudod, hogy végződött. Végül felhagytam az írással.

...

És a férfiakkal. Igen.

...?

Egy férfinak is feltennének ilyen kérdést?

... ..

Közösségünk kizárólag nőkből áll, de „falunk” szándékos elszigeteltsége ellenére nem zárkozunk el a férfiakkal való kapcsolattól. Jár hozzánk postás, pár dolgot férfiak intéznek, akiket alkalmazunk, jelen vannak a férfiak. Csak azt ne kérdezd, hogy mind kötelezően csúnya-e, hogy ellenálljunk a kísértésnek. Közösségünk nem férfiellenes, csak kizárólag nőkből áll. A tanítások csak nőknek szólnak. Nincs semmi kifogásunk a férfiak ellen, csak nem akarunk velük hagyományos kapcsolatokban élni, elutasítjuk őket mint partnereket. Az emberek, vagyis azok, akik tudnak rólunk, elsőre mindig célszerűen leeredukálnak: leszbikusok vagyunk, akik egy felettébb különleges szexuális társulásban élnek. De mi aszexuálisan élünk, nincsenek köztünk romantikus vagy szexuális kapcsolatok.

... ..?

Nem oszthatom meg a tanításainkat. Megszegném a szabályokat. És az avatatlan emberek nincsenek felkészülve ilyen jellegű információkra. Veszélyesek lehetnének.

...?

Veszélyesek számomra és a számukra is. Tagként a nap huszonnégy órájában meg kell próbálnom százszázalékosan felelősnek lenni a létezésemért. Ez az erőfeszítés magában foglal... olyan tevékenységeket, amiket egyrészt nehéz megmagyarázni, másrészt megmagyarázásuk szigorúan tilos a közösségen

---

<sup>2</sup> Rozprávky o psíčkovi a mačičke (Mesék a kutyusról és a cicusról) – Josef Čapek meséje arról, hogy egy szegény, egyszerű hálóing találkozik egy gazdag, színes és díszes hálóinggel, és amikor megdicséri és játszani hívja, a gazdag hálóing büszkén visszautasítja.

kívüliek számára. Huszonnégy órás teljes felelősség mindenért, amit teszek – és ami kevésbé nyilvánvaló: mindenért, ami velem történik – ez a Szent Grál. A száz százalék persze illúzió, de ettől függetlenül nem szabad felhagynom a száz százalékra való törekvéssel.

...?

Jellemző, hogy a veszélyről kérdezel, és nem a saját létedért való százszázalékos felelősségről. A felelősség nagyon elvont dolog számunkra, emberek számára. Vagy azt hisszük, hogy felelősek vagyunk, vagy nem értjük, miért is kellene annak lennünk.

Bocsánat, nem akarlak kioktatni. Kanyarodjunk vissza a veszély kérdéséhez. A közösségről szóló információk éppen a felelősség szempontjából lehetnek veszélyesek. A létezés különböző síkjaival dolgozunk. Hogy képesek legyünk ilyesformán... mondjuk úgy... utazni, folyamatosan százszázalékos felelősségre kell törekednünk a létezésünkért. A százszázalékos felelősségvállalás a legtöbb embertől vagy meglehetősen távol áll, vagy összekeverik a jelzáloghitel kifizetésével vagy egy bizonyos végzettségi szinttel. Az a fajta információ-felfogás, amivel itt dolgozunk, egy avatatlan ember számára túl erős lehet.

...?

Nem kívánatos hatások.

...?

Vicces, igen, olyasmi, mint a Mátrixban a tabletta, ha mindenáron popkulturális karikatúrára törekszel.

Nem mondasz le egykönnyen a veszély témáról, ugye, Neo? Amint látod, teljes nyugalomban tudok veled beszélgetni. Senki nem ér tetten. Szabad vagyok. És ugyanannyi szabadságom van, mint felelősségem, a kettő között közvetlen az összefüggés. Senki nem kényszerít semmire, senki nem ellenőriz. Nem hiszed?

...

Csak egyszer volt olyan érzésem – a hangsúly az *érzés* szón –, hogy veszélyben vagyok. Sokáig tartott, és még a döntés meghozatalának fázisában volt. Már volt némi információm a közösségről, és meghívtak, hogy csatlakozzam. Sőt féllábbal már benne voltam, de folyton nyomást éreztem. A nagy döntések előtti nyomást. Akkor félttem. Azt hittem, hogy nem beszélhetek senkivel odakintről. Minden kapcsolatom ugyanazon a szinten volt, mint én, senki sem tudott válaszolni az alapvető kérdéseimre. Közös tudatlanságunk ellenére a többi nő már elhatározta, hogy belevág. Csak én éreztem magam nyomás alatt – a választás nyomása alatt. Félttem, hogy a közösségben való élet meghaladja az erőimet, és ha megpróbálnék kilépni, valami történne

velem (nevet). Ugyanakkor attól is tartottam, hogy hasonló kivételes lehetőség talán nem adódik még egyszer az életben. És a félelemmel párhuzamosan a hétköznapi élet elvesztését sirattam. Mindenfélet elképzeltem: romantikus jeleneteket egy hegyvidéki parasztházról és a belső békéről, de zsémbes, csóró nőket is, akik egymás idegeire mennek. Tudok működni egy erdőben, csupa nővel? Tudok-e élni férfiak, titulusok, karrier, gyerek nélkül?

...

Persze. És pénz nélkül.

...?

Azt akarod hallani, hogy jobban hiányzik a szex? Megértem, hogy újságíróként nincs sok pénzed, de ez akkor is elég furcsa kérdés.

...?

Tartózkodom az iróniától.

... ..

Végül könnyű volt elhagyni őt. Nem hiányolom a „kulturális jelentőségét”, ahogy fogalmaztál. A közös alkotói életet sem. Még az irodalomról való beszélgetéseket sem. Még a szexet sem, amire folyton visszatérsz, még vele sem. Pontosan két dolog van, ami nem hiányzik: az irodalmi rivaldafény és valaki partnerének lenni. Ami a szexet illeti, az orgazmus másképp is elérhető, nem csak testileg, és hidd el, hogy összehasonlíthatatlan a testi orgazmussal.

Még mindig kiváló író. Szinte már vicces számomra, amikor az irodalmi élet kedvenceinek nevezel minket. Egy magazin egyszer „sztáríró házaspárként” emlegetett minket. Hízogató volt számunkra, de egyben ironizáltuk is a népszerűségünket – jópofa arcot kellett hozzá vágnunk, tudod.

...?

Sokszor kellett már hasonló kérdésre válaszolnom. A döntési fázisban foglalkoztatott, nem akartam ámítani magam. De nem csere volt: nem egyik sztárt cseréltem le egy másikra. Ő kiszállt a társasági életből. Nem véletlenül esett az erdőre a választás; N.-nek olyan környezetre volt szüksége, ahol senki és semmi nem zavarja tanítás közben. És ő nem az enyém. Senkié. Nincs rólam véleménye és alapvetően semmit sem akar megosztani velem. Egyikünkkel sem.

...?

Talán beszélhetnénk az átalakulásról. Nem tudom, milyen az, amikor egy férfiból nő lesz, vagy fordítva, de talán van némi párhuzam. Hátrahagytam a normálisnak – nőiesnek – tartott életem, és újrakezdttem egy olyan közösségben, amit a kívülállók kultuszközösségnek neveznek. Az átalakulásom

előre nem látható élményekkel és tapasztalatokkal járt. Ugyanakkor az egész „átalakulás” teljesen természetesen zajlott. Sokkal természetesebben, mint amire számítanál. Mint amire számítottam.

...?

Azt hiszik, hogy N. kimosta az agyunkat, hogy megtévesztett és elszigeteltségre kényszerít. Nem te voltál az, aki szektának nevezett minket a cikkében?

... ..

Az utolsó, döntő szakaszban, a bizonytalan veszélytől való félelem fázisában volt egy álmom. Két nő megpróbált tenni együtt valami fontosat. Tettük felforgató volt, de a szándék nem volt konkrét, illetve nem emlékeztem rá reggel. Éreztem, hogy kulcsfontosságú dologról van szó, egy olyan belső fordulatról, ami nagy hatással lenne a környezetükre. Egy ponton az álomban szereplő nők rájöttek, hogy mit kell tenniük. Az álom egy nagyvállalat steril, fényűző irodájában játszódott, ahol mindketten dolgoztak. Világosbézs árnyalatok, bőr, üveg, márvány, fekete márkás kosztümök. Bezárkóztak egy elegáns mosdóba. Egyikük azonnal úgy döntött, hogy – azt akartam mondani, hogy „alárendelt pozícióban” lesz, de ez nem túl találó. Hogy ő lesz a baszott. Megállt a végével szemben, egyik fekete magassarkúba bújtatott lábát ráarkta a végéfedelére, és feltúrta rövid szoknyáját, természetesen az is fekete volt. Várt. A másik nő nadrágkosztümöt viselt. Tétovázása ellenére – csók partnere szabadon hagyott nyakára – kigombolta a sliccét, és kezelésbe vette. Először gyengéden mozgott, de a partnere gyorsan utasította, hogy keményedjen be, különben semmi értelme. Ne tétovázzon. Utólag visszagondolva furcsának tűnt, hogy nem látszódott, mivel csinálja. Az álomban egyáltalán nem foglalkoztam az eszköz részleteivel; közösülésük teljesen normálisnak tűnt – heteroszexuálisnak. Érted? Mintha a nő nadrágjában pénisz lett volna.

Egy erotikusnak tűnő rövid idő után, a végéfedélre vér csordogált. Rájöttem, hogy mindkét nő sír. Én, a néző, szintén sírtam álmomban. Nem hagyták abba, amíg teljesen össze nem roskadtak. Aztán kikapcsolták a kamerát, kínosan megigazították drága irodai kosztümjüket, amiket a szex többé-kevésbé tönkretett, és egymást támogatva kibotorkáltak. Amint visszanyerték egy kicsit az egyensúlyukat, mindketten elindultak a dolgukra. A felvételt el kellett vinni valahová, valahol le kellett játszani, közvetíteni kellett, megint nem teljesen értettem, csak éreztem, hogy a felvételnek gyorsan el kell jutnia valahová. Öleléssel akartak elbúcsúzni, de erre sem volt idő, a megkezdett gesztus közepén megálltak és sietősre fogták.

...?

Nem.

PETER ŠULEJ<sup>1</sup>



## *fitopaleontológia – az első világvégék történetei*

17.

a székely, avagy magyarnak is mondott rovásírás kétségkívül a magyar történelem és kultúra kuriózumai közé tartozik. ez nem csupán titokzatossága miatt van így, hanem azért is, mert ez a rúnaszerű írás az illető régió többi ábécéjétől eltérően az újkorig fennmaradt és használatos volt, sőt, a XX. században reneszánszát kezdte élni, és a nemzeti hagyományok sajátos jelképévé vált. székelynek azért nevezték ezt az írást, mert a segítségével feljegyzett emlékek főként erdélyben maradtak fenn, vagyis székelyek lakta vidéken. Egyébként a szakirodalomban magyarnak is nevezték, mégpedig azért, mert minden megfejtett szöveg magyar nyelvű.

a nagy szemelvényező danielának egy rovásírással, azaz székely rúnairással írt szöveget ajánlott fel, mint leginkább megfelelő olvasmányt. következtek a legváltozatosabb eredetű könyvekből és cikkekből származó különböző kivonatok, jobbára természetesen magyarokból. azután következett az angol, német, francia... a lány szemébe ötlött néhány telegdi jánostól 1598-ból származó latin szöveg, meg bél mátyás írásai a XVIII. század elejéről. ám a kiválasztott szemelvényt magyar nevű szerzők fordították csehéből, komoróczy miklós és zahrán csaba. az apránként véget érő évszázad elején, 2004-ben jelent meg, nyomtatott, papíralapú változatban. sokkal később digitalizálták, a húszas évek első felében. a periodikum, ahol a szöveg megjelent, azt a mókás nevet viselte összefüggések.

manapság már igazán senki sem nevezné összefüggésnek az i-zint vagy bármiféle tervet vagy projektet. napjainkban senki sem vágyott holmi összefüggésekre. minden mindennel összefüggött. ahogyan a pillangó valahol az amazóniai őserdőben meglebbenti a szárnyát és a világ túlsó végén vihar tör ki, ez sem volt csak egy helyi társasági estélyen elröppent divatos frázis. valami homályos, hét pecsét alatt őrzött titok egy földalatti laboratóriumban. nem. tényleg nem. tény volt, amit bárki ellenőrizhetett, ha ujjaival lepergetett néhány lapot. az összefüggésekkel teli világban az élet korántsem volt

<sup>1</sup> Peter Šulej szlovák költő, író, 1967-ben született Besztercebányán (Bánská Bystrica), három regény, két novelláskötet és tíz verseskötet szerzője. Nemcsak tanulmányokat szentel korunk művészeti és irodalmi kérdéseinek, nem csupán két kiadó és egy negyedéves folyóirat alapítója, de változatos zenei projektek szövegírója is, egyben társigazgatója Pozsonyban az Ars Poetica nemzetközi költészeti fesztiválnak, társ szervezője az évente megrendezett Novotvar nemzetközi irodalmi fesztiválnak.

A fordítás alapja Peter Šulej: *fitopaleontológia – príbehý prvých koncov sveta*. Marenčin pt., Bratislava 2019. (17. fejezet, 127–136. o.)



könnyű. csakhogy úgy tűnt, éppen most botlott bele egy össze nem függő szakadékba. a vizualizáció közléséhez folyamodott.

feladatomban hogy rekonstruáljam a falapot rajta ezzel az írással. maga elé tartott mutatóujjaival felbontja az egész köteget. iso 15924 – hung 176. az egyenkód terjedelme 10C80-tól 10CFF-ig tart. felolvasásra alkalmas.

mindhárman egy pillanatra vizsgálják a feljegyzést. az írás homályos eredetéről írnak benne. egyes túlbuzgó kutatók ókori kultúrákkal hozták kapcsolatba. eredetét valahol az eufratész és a tigris között látták, neadji isten az indus vízgyűjtőjében. egyes írásjegyeket a sumer ékíráshoz, a föníciai vagy arameus íráshoz kötik, az óind kharostihoz. így a magyarok eredete a székelek révén az időszámításunk előtti IV. évezredig nyúlik vissza. ma már semmit sem kell bizonyítani. semmiféle hősi múltat. a magyarok a kárpátaljai ligához tartoznak. ez létezésük alfája és omegája. kiválasztottak. eddig túléltek mindent. nincs kivel versengeni. tulajdonképpen nincs is kinek mit bizonygatni. a szemelvényben említett tudósok többsége ezért arra a nézetre hajlik, hogy az írás fokozatosan jött létre. a korai középkortól annak végéig. mindenféle ábécék elemeit vette fel magába; az orkhoni írást, amelyet különböző korai török kaganátusokban használtak. görög írást, glagolicát, cirillt. az írás régvolt megalkotói nyilván különböző etnikumok, népek és népecskék ötleteit és megoldásait használták fel. egy térképre vetett pillantás meggyőzte a lányt, hogy a mai magyarok elődeinek tisztos utat kellett megtenniük. a cikk a továbbiakban leírja az egyes tárgyi emlékeket. daniela érdeklődését felkelti, hogy a XVII. századig egyik sem készült fából. az írást sziklába vésték. falra festették. az információt foszforeszkáló ködbe burkolják. hasonlóképpen figyelmeztet a legközelebbi leletre is. felsőszemerédről származik. jelenleg nyitra agglomerációja. a felületen végül megjelenik egy táblázat az egyes jelek latin átíratásával. minden egyes lapon a nagy szemelvényező finom vízjele. végezetül, mint cseresznyeszem a tortán, felkínálja az univerzális morfoanalízist.

krisztusom! sóhajt fel magában.

az őrnagy megtöri a csendet. inkább csak magának odaveti:

az istenért, ki adta a keresőnek a nagy szemelvényező nevet? senki sem reagál. hangosabban hozzáteszi. úgy értem, a nagyot?

saját magát nevezte így el. előbb marketing-neve volt, amit valami kormányzati PR ügynökség eszelt ki. azután átnevezte saját magát. tájékoztat andrej. még egy kibaszott mesterséges intelligencia. az a szar művi izé. káromkodik az őrnagy, és a hangja már végképp nem cseng kellemesen.

daniela olyan erővel rándul össze, hogy a vetítő beleremeg.

a szitkozódás valahogy kiment a divatból. a kárpátaljai liga bizonyos városaiban a káromkodás akár a kreditek elvonásával járhat. a káromkodás feleslegesen növeli az agresszivitást. mintha csak tetézni akarná, az őrnagy hozzáfűzi:

a nyavalyás! mindenféle ákombákomokat fejteget! igazi nagy szemelvényező! csend támad. vágni lehetne az idegességet.

danielának soha eszébe nem jutott, hogy tartania kellene a mesterséges intelligenciától. a művi műveletektől. a rendszerektől. a virtuális valamiktől, amiket általában a matelkóknak<sup>2</sup> neveztek, némi lenézéssel. épp ellenkezőleg. danielának az volt az érzése, hogy az emberek egyre tökéletesebb szimbiózisban élnek vele. na persze, informatikus családból származott. aminek van hagyománya. története. ám az őrnagy felfogását értette. a kecske<sup>3</sup>. elhatározta hogy nem reagál. a kecskét biztosan nem sorolta volna a mesterséges intelligencia kategóriájába. a kecske csak egy ócska kacat volt. mérgező szoftverrel teli bádogdoboz. vissza kell térnie a nem összefüggéshez.

tehát? a drámai szünetre sóhajt egy mélyet: az a kérdés, hogyan függ össze a fitopaleontológia a megbízatással?

voltaképpen nem is tudjuk, szükséges lesz-e valamit rekonstruálni? vagyis restaurálni. mondja andrej, és felmutat néhány képet. egy felvételt, amit valami borítón keresztül készítettek. nyilván a kazettáé, amiben a deszkalap van. tökéletlen. javított. ezt magyarázza. de a tárgy nem tűnik sérültnek. a felvételen az írás olvashatatlan. a tárgyat nyilván valami pólus védi. ismét csend uralkodik el. azután az őrnagy ragadja magához a szót. engedelmükkel megpróbálom összefoglalni, amit tudok. hmm. tudunk. mindazt ami az utóbbi negyvennyolc órában történt. szemmel láthatóan lehiggadt. hangja ismét kellemes. senki sem szólal meg, így folytatja:

a liga főparancsnokságától parancs érkezett, hogy átvegyünk és biztosítsunk egy egy küldeményt egy közelebről meg nem határozott viszonteladótól. a küldeménynek, mint már tudják, tartalmaznia kellett volna egy deszkadarabot, rajta magyar rovásírással. az átvétel nagyjából egy órán belül épp ennél az asztalnál fog megtörténni.

daniela és a félénk andrej még idegesebbek lettek. danielának úgy rémlett, mintha a fitopaleontológus felsóhajtott volna. hogy paranoiásan körülnéz a térségben. hasonló helyzetben a lány sem érzi magát valami kellemesen. az akadémián részt vett néhány terheléses edzésen. de mégis. a valóság valami más. az őrnagy mindkét tenyerével levegőt nyom a becsomagolt deszkalapra. csak nyugalom. nyugalom. ismételési. megbirkózunk vele. mondja a keze. a hangja fojtottabb, és folytatja:

ami magát illeti, daniela kisasszony, /  
csak daniela.

---

<sup>2</sup> Matelko az 1980-as évek televíziójának kotnyeles, mókás bábfilmjeinek figurája Szlovákiában, a regényben régvolt hősöket neveznek így.

<sup>3</sup> „A kecske az amerikai kibernetikus harcászati rendszer általános megnevezése volt, amelyet nagy területeknek a humanoid vagy kibernetikus ellenségtől való megtisztítására programoztak be. a fegyverzet összetevőit viselő, titánium-ötvözetekből készült váz valóban hasonlított egy kecskére.”

/ tényleg fogalmam sincs, minek küldték magát ide. bár voltam már az akadémia doktoranduszainak konzultánsa, de ez sohasem a legmagasabb fokú titoktartási osztályba sorolt küldetésben történt. tartok tőle, hogy magát nem a disszertáció miatt választották ki, hanem a családjának köszönhetően. a neologizmus miatt. mindenesetre valamiért itt van. de hát... nem fejezi be. az őrnagy kezével leinti és folytatja:

természetesen csak feltételezésekről van szó. a parancsnokságnak van információja. meg nem erősített információ, miszerint a szöveg a lapon egy növény leírása. kihalt növényé. ismeretlen növényé, amely meghatározó lett volna a jövő szempontjából. nemcsak a ligának. meglehet, az egész emberiség számára. ezért van velünk andrej. a lapot átvisszük a fitopaleontológiai laboratóriumba. igaz, majd ha megszereztük. nem lenne itt semmilyen biztonsági kockázat, csakhogy...

mindig is szerettem volna megmenteni a világot. daniela végre felszabadultan beszél, ebbe a mondatába talán minden szarkazmusát beleadta, amit születése óta magában hordoz. az őrnagy metsző pillantást vet rá. ettől a lány visszapréselődik ülésének háttámlájába.

ha meg akarja menteni a világot, akkor kérem, előbb kapcsolja ki azokat az agyalágyult applikációkat. ennyi érintgetéstől még elkopnak azok a kecses ujjacskái. mondja neki gúnyosan az őrnagy.

biztos a monóra gondol. suttogja neki andrej. hmm. melegen javasolom. ki kapcsolni. nincs időnk.

elnézést. mondja halkán daniela. azt hittem...

az őrnagy felsóhajt. attól tartok, ez nem játék, kisasszony. a kisasszony szónak változatlanul pejoratív melléközöngéje van. lehet, hogy a maga családjáé a bolygó összes muzicoinja, de biztos vagyok benne, hogy ebben a helyzetben nem segítenek rajtunk. a rendszerbe, amelyet pillanatnyilag szinkronizálunk a magukéival, és ahova pillanatnyilag voltak olyan szívesek beengedni, szakadatlanul újabb és újabb információk érkeznek. szakértők százai megállás nélkül, folyamatosan azon dolgoznak, hogy száz százalékos eredményt érjünk el. legyen az bármi. az egész liga talpon van, maga pedig bemasírozik egy családi ezüsttel kitömött rendszerrel. ne haragudjon, de / elnézést kértem. rendben lennének? folytathatjuk? daniela hangja váratlanul kemény lett. az őrnagy bólint. fordít egyet a mutatóujján lévő gyűrűn. kész. kapcsolódtunk. mondja, és daniela szeme előtt felugrik a legutolsó hír. a deszkalapot a múlt század harmincas éveiben találta kazahsztánban a karlbeck szindikátus nem jegyzett ága. a nagy szemelvényező kezdi ontani az információkat. nem pihen. egy pillanatra sem. épp erre hozták létre.

ovar karlbeck (1879–1967) svéd építőmérnök és gyűjtő volt. csaknem húsz éven át dolgozott vasútépítésekén kínában. a földmunkák során rengeteg régiség került elő, ezek alkották gyűjteményének alapját. Többnyire bronztárgyakról volt szó. a gyűjteményt később megvásárolta a svéd királyi család egyik tagja. karlbeck így értékes történeti leletek felvásárlásába kezdett. jelen-

tős nyugat-európai múzeumok és magángyűjtők konzorciuma megalakította az ún. karlbeck szindikátust, hogy finanszírozzák a költséges régészeti és gyűjteménygyarapító expedíciókat. főleg kínába.

következik a múzeumok jegyzéke. kimagaslók közöttük a brit múzeum. a louvre. a berlini állami múzeum. valamint gustav vi adolf svéd király. ma már nem létező intézmények. nyugat-európa legfiatalabb lakói hatvan év körüliek voltak. a múzeum volt az utolsó, amivel bajlódtak volna. minden átke-  
rült az üdvözítő boltozat alá. mármint minden, ami megmaradt. gyűjtő! piha. sírabló! az őrnagy mintegy hitetlenkedve csóválta a fejét. az volt aztán a pompás kor! tele komplexusokkal megáldott dilinyósokkal. fúzi hozzá, és danielának az egész problematika távolibbnak tűnik, mint a kínai telepek a marson. az úgynevezett romantikus kalandok kora. ezeket hajszolva keltek útra a férfiak, mert többnyire ők keresték a kalandot. életüket kockáztatták és időnként meg is haltak. a hatalom és a dicsőség végett. igaz, akadtak közöttük nők is, kalandornők. régésznők.

manapság a kaland netovábbja, hogy felkeljünk az ágyunkból, és főleg, hogy biztonságosan visszatérjünk bele.

feltűnik valami oklevél másolata. kézzel írták. a lány számára sajnos olvashatatlan írásmóddal. nyilván egy jegyzék. igen, jegyzék. osztályozatlan. eredeti. mesterséges intelligencia nem érintette. mint látják, egy expedíció leleteinek leltára. csakhogy ezzel a feljegyzéssel el is tűnik a nyom. a lapot sohasem helyezték el a szindikátus egyetlen múzeumában sem, nem is adták át a szindikátus tagjainak. egyelőre nem tudjuk, hol volt, a lényeg, hogy előkerült. az eladó szintén ismeretlen.

lehet, hogy naiv vagyok, de nem lehet a leírás alapján kitenyészteni a növényt? kérdezte daniela.

tisztán elméletileg, ha meglenne a genetikai kódja / kezdi bátortalanul andrej. amit fába véstek négyezer éve? az őrnagy egy pillanatra abbahagyja a vetítések szemlélését, és kedvesen lenéző tekintetet vet andrejre. az megvonja a vállát. háromezer? vagy hány év? több? kevesebb? tartzuk magunkat a komoly nyelvtudósokhoz. le tudták írni a hetedik vagy a nyolcadik században a genetikai kódot?

lehet hogy tudtak valami mást / mondja elhamarkodottan daniela, de azonnal elhallgat. semmi sem jogosítja fel ugyanis egy ilyen állításra. az őrnagy és andrej nyilván ügyet sem vetett a közbeszólására. szerencsére.

rádiometria nélkül egyelőre nem tudjuk meghatározni a kort. ez után az ellenvetése után andrej már nem is tűnik olyan félénknek daniela számára. a genetikailag manipulált kód problémája, hogy egy-két, kivételes esetben három év után szétesik. utoljára az anemochoriás növények első szakolcai intézetének sikerült befognia olyan fekete bodzát, amelyik öt éven át szaporodott. abszolút rekord. azután annak a kódja is szétesett.

a bodza híre danielához is eljutott. a magok szél általi terjesztésével szaporodó növényeket vizsgáló intézetek északnyugattól délkeletig körülvették a

kárpáti liga határait. szakolcától a legutolsó állomásig a szerbiai kisvárosban, čuprijában. a tudósok igyekeztek befogni a magokat az ütközőzónákban és a holtterekben. úgy gondolták, elevenek lesznek. nem tévedtek. egy kis ideig. lehet, hogy találunk egy térképet, hol keressük. leírást... bármit. vázlatrajzot. paramétereket. például egy magot. próbálkozott andrej. egy szemet. tudhaták, hogy nincsenek egyedül. az adatözönben minden nanoszekundumban történik változás. minden pikoszekundumban. minden egyes... a sebesség meghalad minden lehetséges emberi képzelőerőt. de ez a változás csenget. világít. nem, nem mesterséges intelligencia. hanem egy élő ember. egy valódi, hús-vér tudós. és elhelyezett egy tanulmányt. a sumer, akkád és hettita irodalom szakértője. a holt nyelvek bedřich hrozný orientalista nevét viselő tan-székről. a szatmárnémeti egyetemről. nyilván transzfer prágából. keleti liga. közel kassához. az utat úgy tízpercesre teszi. a keleti hurokban. hol máshol! a lány sohasem járt azokon a végeken. nem is sejtette, hogy a városnak van egyeteme. de jó tudni.

a kis város uralkodójáról szóló sumer mítosz leírja Etana király útját az égbe, ahova azért indult, hogy ráleljen a nemzés fűvére. annak ellenére, hogy az isteneknek áldozza legszebb birkáit és illatos anyagait (lényegtelen), gyönyörű felesége csak nem esik teherbe. egy éjszaka álmot lát, amelyben megjelenik a nemzés fűve. annak segítségével mudam utódokat hozhatna világra etanának. etana felkerekedik, hogy megkeresse a növényt, de komolyabb eredmény nélkül. amikor visszatér kisbe, gátat épít, azon szentélyt avatnak, a vihar istenének. a gát partján fát ültet. a fa koronáján egy sas, gyökérzetében egy kígyó telepszik meg [a változat megegyezik a huluppu fájáról szólóval], eleinte nagyon rosszban voltak. idővel azonban barátok lettek. nagy egyetértésben nevelik utódaikat, mígnem egyszer a sasnak kedve támad felfalni a kígyókölyköket. ezért a förtelmes tettért samas, az igazságtévő isten a kígyó segítségével verembe veti a sast. a sas nap mint nap esedezik samas bocsánatáért. akárcsak etana, ki az istenek közbenjárását kéri, ajándékozzák / mutassák meg neki a nemzés növényét. végül samas isten elküldi etanát a sashoz azzal, hogy ha kiszabadítja a veremből, az megmutatja neki a nemzés növényét. így is lesz, és etana a sas hátán az égbe repül. sokszor lezuhannak, de nem adják fel. végül az újasszír ninivei változat szerint belépnek istar szentélyébe. istar istennőből olyan hó árad, hogy etana megdermed a réműlettől. az istennő kezében egy ismeretlen tárgyat tartott, amit átadott etanának. a tárgy neve mindmáig ismeretlen – az ékírásos tábla ezen a helyen erősen sérült. feltételezik, hogy ez még nem a nemzés növénye volt. ám etana végülis megszerezte, s annak segítségével mudam megszülte az áhított fiút, balihot, aki négyszáz éven át uralkodott.

etana megölelte feleségét, mudamot, aki teherbe esett / s ahogy közeledett a megadott idő / nemzőszerve összehúzódott / etana ráhelyezte a nemzés növényének friss hajtását / a nemzés növényének hajtásától nem tört rá roham / a nehéz pillanatokban elhagyták a szülési görcsök / méhében a kisdedet a

gonosz démon nem akadályozta a születésben / csak amint a növény hervadni kezdett... a sérült táblákból nem derül ki, hol kell keresni a növényt, sem pedig, hogy hogy néz ki.

igen, valami hasonlóra gondoltam. lelkendezik andrej. a fa elmondja nekünk a történetet. a tervet, hol keressük a nemzés növényét. hmm. lehet. nem tudom. megtudjuk, hogyan és mire használható.

belemerülünk a mítoszokba, regékbe? hol volt, hol nem volt? mesék? barátaim, azt is lehet. szünetet tart. sóhajt. lehet. lehet. merő bizonytalanság. az órnagy kétségbeesetten csóválja a fejét.

mi van, ha mégiscsak... /

rendszer! (...)

HOLKA LÁSZLÓ fordítása



BÁSTHY ÁGNES



## Új kapcsolódás és szinergia<sup>1</sup>

Valami fundamentális hiba van a rendszerben. Mármost nem csak a kulturális társadalmi és politikai rendszerben, hanem alapvetően a civilizációnk mai állapotában. Az elmúlt két év ha jó volt valamire, akkor arra, hogy az emberek széles rétege, köztük azok is, akik eddig a szerencsésebbek közé sorolták magukat, ábrándult ki teljességgel és őszintén abból a perspektívából, amit ez a világ számukra nyújtani tud. Ez az egyik fő fejlemény, ám az analitikus, reflektált szemlélődés más tanulságok levonására is alkalmas lehet.

Kollektív tapasztalat volt, hogy eltávolodva az elmúlt évtizedben berögződötté vált gyakorlatoktól, új szemszögből láthattunk rá a kultúra szerepére, függő helyzete a nem emberi cselekvőktől/ágensektől. Kiderült például az is, hogy ezek az cselekvők nem is olyan absztraktok, mint eddig számunkra tűntek. A vírusok, baktériumok, állatok, növények, a mesterséges intelligencia mint a technológia, a természet, közvetlen hatással bíró cselekvői mutatkoztak és mutatkoznak meg egy egyre inkább a határait folytonosan kiterjesztő, elmosó és átértelmező ember-, kultúra- és társadalomképben.

Franco Bifo Berardi 2020 márciusában írt *Beyond the Breakdown: Three Meditations on a Possible Aftermath* című szövegében az akkor még beláthatatlan pandémia lehetséges kimeneteléről írt. Ekkor úgy érvelt, hogy egy olyan globális, kollektív tapasztalat amilyen ez lesz, újraértékelésre fogja sarkallni az emberiséget. Többek között egy lehetséges kimenetelként vázolja, hogy a halálfélelem megtapasztalása az élet felé, az elszakítás és elszeparálódás pedig az újrakapcsolódás felé vezet majd végül. Ennek egyik útja a kultúránkat meghatározó produktivitás-kényszer és elidegenedettség meghaladása, valamint az öröm központba helyezése, amelyben a kultúra egyfajta burjánzásba kezd a totalizáló tendenciák ellenhatásaként. A hangsúlyt a kapcsolódás fogalmára, valamint az ehhez járuló fundamentálisabb kérdésekre, problémákra, feltetelekre helyezem írásomban.

Kapcsolódás: a kultúra legalapvetőbb és legősibb funkciója. Horizontálisan és vertikálisan kapcsolódni az emberi és nem emberi világgal. A probléma és a kérdés mára viszont az lett, hogy mihez és hogyan. Reláció és kapcsolódás is újradefiniálandó tehát. Például megvizsgálni azt, hogy valóban élő dologként tud-e működni az, amit a

<sup>1</sup> The project is co-financed by the Governments of Czechia, Hungary, Poland and Slovakia through Visegrad Grants from International Visegrad Fund. The mission of the fund is to advance ideas for sustainable regional cooperation in Central Europe. This publication is the part of the project „RETURN TO THE FUTURE - art, culture and new media in Central Europe after the pandemic”. / A projekt a cseh, a lengyel, a magyar és a szlovák kormány közös támogatásával jött létre a Nemzetközi Visegrádi Alap pályázata keretében. Az Alap küldetése az, hogy elősegítse a fenntartható regionális együttműködés eszméit Közép-Európában. A fenti közlés a „Vissza a jövőbe – művészet, kultúra és új média Közép-Európában a világjárvány után” című projektum része.



kultúra fogalmával jelölünk, vagy mondjuk vannak olyan részei amelyek túlbürokratizált, mechanikus élőhalottak inkább, amik képtelen valós viszonyokat létrehozni. Mi a felesleges pótcselekvés, mi a kiüresedett rituálé? Mit jelentenek intézményeink számunkra és a szélesebben vett társadalom számára? Hogy valójában abban, amit emberi történelemnek nevezünk, gondolunk, elődeinkhez technológiájuk romjain, maradványain keresztül kapcsolódunk, vagy gyakorlataikat vagyunk képesek élővé tenni? Ez utóbbi lenne a hagyomány, ami a múzeumokban felhalmozott tárgyi kultúrát valódi jelentésekkel tudná felruházni, nem csak egy szűk „szakértői” vagy „beavatott” réteg számára. Vitán felül áll a nyelv, a zene és a vizuális kultúra élő volta, a szimbolikus erő, amit képviselnek, hiszen ez mind kommunikáció, maga a kapcsolódás organikus rendszer, nagyrészt intézmények nélkül és intézményeken kívül is fennmarad és él. Talán a legmaradandóbb élő dolgok, amiket az emberi kultúra létre tudott hozni önmaga reprodukálásán túl. Már kevésbé biztos ez a technológia esetében, aminek viszonya az energiához, pazarláshoz (hulladékhoz és hatékonysághoz) és a jövőhöz mindig kétes volt. Szépen látszik ez abból is, ahogyan ezt a legősibb készletét az emberiségnek, a kapcsolódást a technológia segítségével elcsajátították és eltorzították. Mérgező viszonyok hálójában vergődünk. Közvetítőink elárultak bennünket. Újra kell definiálni a kapcsolatainkat és ha nem megy közvetlenül, új közvetítőket kell keresnünk. És itt tűnnek fel a láthatáron a nem ember cselekvők, akiket kizártunk az észlelésünkből, figyelmünkből, pedig képesek közvetlen tapasztalatokhoz juttatni bennünket. Kiket, miket is kell kultúránk részének tekinteni? Kinek a kultúrája ez? Mi az a kultúra, ami felé a meglévőt szándékozunk alakítani? Ki és mi része a kollektív tudatnak, amit össze kellene kapcsolni? Mi lehet az összefüggés a mostanában felmelegített Gaia-hipotézis és pánpszichizmus, valamint a poszthumanizmus konvergáló szellemisége között? Csak néhány magas labda azok közül, amelyeknek a következő évtizedekben a kultúrában központi jelentőségűvé kellene válniuk, mert potenciális transzformatív erő van bennük, és valódi gondolati szervező erővel bírnak. És ha már a transzformációnál tartunk: a kultúrának nem a politikával kell összeolvadnia, mert ez nagyon veszélyes. Viszont fel kell ismerni, reflektálni és körültekintően kell kezelni azt a politikai potenciált ami a kultúrában mindig is volt és lesz is, mégpedig azt, hogy komplexitásából, bizonytalanságából, lezáratlanságából és nyitottságából következően teret képes csinálni ahhoz, amit képzeteknek nevezünk, és amivel valóban teremteni és átalakítani lehet viszonyokat és materialitást. Pontosan ez a „stratégiai jelentősége” teszi vonzóvá értsd: instrumentalizálandóvá politikai célok, projektek számára, melyek bár lehetnek értelmesek és hasznosak, sokszor mégis homályosak, és hosszú vagy rövid távon kiderülhet, hogy valójában kártékonyak.

A képzelet szimbolikus „gondolkodása” az alapja és eredete a fogalmi/logikai racionális oksági gondolkodásnak, de valójában nélkülözhetetlen is számára, ez az antropológia alapvetése. Mégis a felvilágosodás óta, a modernitáson át a szimbolikus gondolkodás szisztematikusan leértékelése történt, és ez a jelenség sajnos gyakran megfigyelhető az intézményesült kortárs művészetben is. A kulturális produktumok legitimálása viszonylag gyakorivá vált racionalizálásukkal, közvetlen hasznosságuk kényszeres bizonygatásával. Ez persze intézményi, és politikai okokra is visszavezethető, de általánosságban elmondható, hogy a modernitás paradigmájában mozognak. Holott a gyakorlatban a szimbólumok, nagyon is komplex gondolati struktúrákat tudtak mozgásba hozni. Kulturális mnemotechnikai eszközökhöz hasonlítja működésüket Turner, amelyekre tekinthetünk tradicionális információs ‘tárolóeszközként’. Mind-

emellett pontosan azért, mert nem (pusztán) oksági összefüggések megragadására képes, a szimbolizáció ugyan tartalmazhat valóban téves tudásokat, de az oksági / racionális gondolkodás számára vagy annak, amit ma tudománynak nevezünk, még fel nem tárt igazságokat is tartalmazhat. Ezek egyáltalán nem mellékes kérdések abban az esetben, mikor például az ember és természet viszonyát akarjuk újragondolni.

Lehet hogy a fentiek sokak számára előíranyoznák valamifajta új univerzalizmus, valamilyen globális projekt igényét, ami ugyan valóban nem elvetendő, de mindenképpen előfeltételezi az eddig megvalósult vagy vélt univerzalizmus, modernitás és globalitás kíméletlen, alapos és sokszempontú kiértékelését, kritikáját. Ezzel kapcsolatban szerencsére többirányú törekvés létezik már, de sok még a feladat is.

A fentiekkel ellentétben azonban decentralizálás és a burjánzás stratégiája mellett fogok érvelni, amit elsősorban, de nem kizárólag egy lokalitásokat működtető stratégiaként érdemes elgondolni. Ahogyan az elmúlt két év tapasztalata az is, hogy a centralizált rendszerek túlreagálása elképesztő károkat tud okozni, kapcsolódik ehhez az is, ahogyan a centralizált média és platformok túl nagy politikai hatalommal formálják a közbeszédet. Nem lehet cél tehát az ezekben való feloldódás vagy összefonódás. A kultúrának ezen kívül kell gyökeret eresztenie és alulról szerveződnie, akkor is, ha megvan a kockázata annak, hogy ez a forma nagy léptékű produktumok létrehozására kevésbé lesz alkalmas. Közvetlenebb kapcsolódást tesz viszont lehetővé alkotók és befogadók között, ami dekonstruálja a hierarchikus és fixált viszonyokat, szerepeket. Kinek az intézményei lesznek ezek? Egyáltalán „intézményesülnek-e” ezek a projektek? Talán egy idő után annyira megváltoztatják a viszonyokat jó értelemben, hogy ezeket a kérdéseket is másképpen fogjuk feltenni. De ez egy optimista scenárió, amely viszont ha a kultúrát magát egy önfenntartó rendszernek tételezzük, akkor nem is annyira elrugaszkodottan idealista. Természetesen nem kell ehhez a már kialakult infrastruktúrákat kidobni, hanem az infrastruktúrát kellene megtölteni új premisszák alapján új tartalommal. A technológia önmagában halott, vázként képzelhető el, ami önmagában nem élő, hanem az emberi gyakorlatok tudják élettel megtölteni ideig-óráig. Ami pedig marad utána, az materiális is, tehát romok és szemét, amivel szintén meg kell tanulnunk kalkulálni minden szinten.

Visszatérve a figyelemre, ami a tudatosságot is jelenti ebben az esetben, a fent vázolt többdimenziós válság meghaladáshoz szükséges annak felismerése is, hogy valójában milyen keveset tudunk, és mennyivel többet tudhatnánk. Hogy a racionális-fogalmi megragadása a világnak csak egy lehatárolt, egyre szűkülő térben használható. Újra kell kapcsolódnunk tehát saját magunkhoz is mint a „kollektív program” feltétele, megismerni ennek technikáit, bízni érzékelésünkben, tapasztalatainkban és épp legfőképpen akkor, mikor az a racionális és fogalmi kereteit feszíti szét. Kevés a kapaszkodónk a nyugati kultúrában ennek meglépéséhez, így nem veszélytelen, de el kell tudnunk hinni, hogy az emberi tudat több, más, mint ahogyan azt tanították nekünk. Mindezt és következményeit pedig szabad nem a kivételesség göggyével tudatosítanunk, ami ugyancsak problémáink történelmi eredetű gyökere. Megfontolásra érdemesnek tartom Kapitány Ágnes és Kapitány Gábor programadó gondolatait, amivel zárnám írásomat:

„Ha a fogalmi/logikai/okszági gondolkodást rábizzuk gépeinkre (amelyek ebben sokkal gyorsabbak nálunk), és szellemi energiáinkat teljesen a szimbolikus gondol-

kodás felé fordítjuk, ez az emberiség fejlődésében óriási minőségi ugráshoz vezethet. Ehhez a paradigmaváltáshoz arra is szükség van, hogy egymás gondolatait ne cáfolni igyekezzünk, (ami megfelelő, de nehézkes módja annak, hogy egy-egy egyszálúsítás korlátaira figyelmeztessük az emberiséget), hanem szintetizálni, egymáshoz építeni, megerősítve ezáltal is a Valóság minden számunkra való elemének poliszémikus jellegét. Az ember számára ígéretes jövőt nem a verseny, hanem a valódi szinergia nyújtja.”



# A videójáték mint narratíva



## GAME STUDIES-TANULMÁNYOK

### Bevezetés

Már a számítógép megalkotásakor felmerült az igény, hogy valamilyen formában a játszás szolgálatába állítsák az akkor még újnak számító technológiát. Rövid idejű, de annál nagyobb léptékű fejlődésük során a videójátékok nemcsak a háztartásokba, de az ezredfordulóra a felsőoktatási intézményekbe és a kutatóközpontokba is eljutottak. 2001-ben Espen Aarseth vezetésével létrejött a Game Studies online folyóirat, ahol a videójátékok kutatásával foglalkozó írások egy, a témának dedikált platformon jelennek – és azóta is jelennek – meg.<sup>1</sup> A kutatók meglévő, tudományos háttere ugyanakkor jelentősen befolyásolta azt, hogy milyen kérdésfeltevésekkel közelítettek az új médium felé. Az elsősorban irodalom-, film- és kultúratudományi képzettségű elemzők a történetmesélés lehetőségeit vizsgálták a játékokban, míg az ún. *ludológusok* a narratív struktúra dogmatikus alkalmazását próbálták megszüntetni: azt hangsúlyozták, hogy a videójátékokat sokkal inkább önmagukban kellene elemezni. Mindez pedig elvezetett egy tudománytörténeti vitához, amelyet a ludológusok és narratológusok szembenállásaként szoktak emlegetni.<sup>2</sup> Magyar nyelven a *Narratívák* sorozat 7. kötete mutatja be a témát, elsősorban a ludológusok szövegein keresztül.<sup>3</sup>

A videójáték-kutatás mai álláspontja szerint a megoldás valahol a két szemlélet között helyezkedik el: a videójátékok nem korlátozhatók pusztán történetre, figyelembe kell venni egyedi megoldásaikat és sajátosságaikat, ugyanakkor tagadhatatlanul rendelkeznek narratív potenciállal. Napjaink videójáték-kutatásait főként a *game studies*, vagyis *játéktudomány/játékkutatás*<sup>4</sup> kifejezéssel szokták jelölni, amelyre a nemzetközi, interdiszciplináris párbeszéd a jellemző. A területen tevékenykedők többek között a videójátékokra, az azokat körülvevő kulturális közegre és a játékosokra fókuszálnak (általában ide sorolják a társas- és szerepjátékok kutatását is). A *Game Studies Hungary* (GSH) levelezőlista és közösségi oldal 2021-ben azzal a céllal jött létre, hogy platformot biztosítson azoknak a magyar kutatóknak, szakembereknek, akik játéktudománnyal foglalkoznak, érdeklődnek a témakör iránt. A közösségszervezésen túl a csoport célja, hogy minél szélesebb körben ismertté válhasson a külföldön már jelentős hagyománnyal bíró játékkutatás.

<sup>1</sup> Elérhető: <http://gamestudies.org>

<sup>2</sup> Habár Frans Mäyrä szerint nem volt ilyen szembenállás, kötetében alapos tudománytörténeti áttekintést biztosít, ezt a témát is érintve. Frans Mäyrä: *An Introduction to Game Studies. Games and Cultures*, SAGE Publications, London, 2008, valamint többek között erről értekezik Celia Pearce is. Celia Pearce: *Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate*. Authors & Digital Games Research Association DiGRA 2005. Elérhető: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.03452.pdf>.

<sup>3</sup> Lásd: *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. Thomka Beáta, Fenyesi Kristóf, Kiss Miklós, Kijárat, Budapest, 2008.

<sup>4</sup> Fontos elkülöníteni a játékelmélet és játékkutatás terminusokat. Előbbi a matematikai, közgazdaság-tudományi megközelítést takarja.

## Változatok egy témára

2021-ben az *Apertúra* filmtudományi szempontból nyitott a téma felé, naprakész, magyar nyelvű publikációkat kínálva ezzel a közönségnek.<sup>5</sup> A következő blokk, melyet örömmel ajánlunk az olvasók figyelmébe, mérföldkőnek tekinthető a hazai kutatások palettáján, hiszen a *Tiszatáj* mint legrégibb óta megjelenő irodalmi folyóirat biztosított platformot ennek a kurrens, előremutató tudományterületnek. A GSH csapatát is erősítő négy szerző ugyanazon témát – videójáték mint narratíva – dolgozta fel, miközben más és más perspektívából szemléltek a tárgyat. Munkásságuk szerteágazó és innovatív elméleti megfontolásokat mozgósítva nemcsak a hazai, de a külföldi kutatókkal is lépést tart.

Fejes Richárd a *The Beginner's Guide* sétaszimulátoron (*walking simulator*) keresztül tárja fel, hogy miképpen jelenhet meg az elbeszélő diskurzus egy videójátékban, miközben a klasszikus strukturalista narratológia úttörőinek – mint például Gérard Genette vagy Seymour Chatman – elméleteit is beépíti az értekezésébe. A narratív struktúrák és mechanikák azonosításán túl a szerző egy háromszögmodellt mutat be, amelyben a *narratív*, *térbeli* és *akcionális* dimenziók képeznek fajsúlyos pontokat. Hogyan kapcsolódhatnak a videójátékok az irodalmi hagyományokhoz és a felkínált elemzési modell miképpen járulhat hozzá a videójátékok kutatásához?

O. Réti Zsófia három videójáték elemzésén keresztül mutat rá arra, hogy az időhurok (*time loop*) mechanikát alkalmazó videójátékok milyen módon viszik színre a jövő múlt nélküli elgondolásának lehetetlenségét, és hogyan valósítható meg a továbblépés egy átélt trauma után. A tanulmány nemcsak az időhurok-játékokban rejlő vonzerőről fest átfogó képet, de többek között Bényei Tamás elmélete mentén a nyomozás, a traumatikus emlékezet és a Mark Fisher-i hauntológia időhurkait is göröcső alá veszi.

Pólya Tamás a kultivációs modell felől közelíti meg a videójátékokat: tanulmányában két játékot elemez, miközben George Gerbner elméletére támaszkodik, illetve tovább is gondolja azt. Hogyan képesek a videójátékok arra, hogy bevonják vagy épp eltávolítsák az „olvasójukat”, miközben arra is megvannak az eszközeik, hogy derűt és már-már fojtogatóan súlyos problémákat taglaljanak? A tanulmány a mediális sajtóosságok – videójáték és irodalom – összevetését is előtérbe helyezi.

Bódi Bettina munkája James J. Gibson *affordancia-elmélete* köré épül, amelyet az interakció-dizájn, Don Norman adaptált digitális kontextusra. A tanulmány szerzőjének célja, hogy saját elméleti keretrendszer segítségével járuljon hozzá ahhoz, hogy a videójátékok narratív potenciáljának elemzése leválhasson más, elbeszélő médiumok fogalom- és szótáráról. Hogyan segíthet ebben a *narratívó-dramatikus ágencia* és mit takar pontosan ez a terminus? Az értekezés több példán keresztül válaszolja meg ezeket a kérdéseket.

Hol találhatóak tehát a narratíva és a videójátékok kapcsolódási pontjai és milyen határok figyelhetők meg közöttük? A következő négy tanulmány a videójáték-kutatások szerteágazó világának egy izgalmas szeletét mutatja be, miközben egyetlen központi témára összpontosítanak, eltérő megközelítéseket alkalmazva.

JANCSOVICS KLAUDIA

Az összeállítás vendégszerkesztője

<sup>5</sup> Apertúra, XVI. évfolyam, 3. szám, 2021. <https://www.apertura.hu/2021/tavasz>

FEJES RICHÁRD



## Would You Stop Changing My Games? Stop Adding Lampposts to Them?

AZ ELBESZÉLŐ DISKURZUS STRUKTÚRÁI A VIDEÓJÁTÉKOKBAN<sup>1</sup>

### Bevezetés

A játéktudományt – mint a (többnyire) videójátékok tanulmányozására szolgáló interdiszciplináris területet – nagymértékben befolyásolják a legkülönbözőbb tudományágak keretei és módszertanai. Jelen kutatás elsősorban az úgynevezett „sétaszimulátorok” (*walking simulator*) műfajára fókuszál, amellyel kapcsolatban Jesper Juul egy konferencia-előadásában a következőket jegyezte meg: „[...] a játékok és a művészet ellentétes irányba haladnak: [Bizonyos] videójátékok [...] megpróbálnak a hagyományos művészetekből kölcsönözni, de a művészettörténet jelentős része olyan művészekkel foglalkozik, akik játékokból kölcsönöztek [ötleteket].”<sup>2</sup> Ezt a bizonyos videójáték-műfajt korábban antijátékoknak vagy nem-játékoknak (*notgames*)<sup>3</sup> nevezték, amelyek túllépnek a játékok „vélt szükségszerűségein”, „különösen a győzelem vagy a vereség koncepcióján”,<sup>4</sup> ráadásul a játékos-avatár lehetőségeit a játékvilágban csak a játékban való sétálásra – vagy az egyéb módon a virtuális környezet bejárására – és bizonyos tárgyakkal korlátozott módon interakcióba léptetésre korlátozzák.

Ezek a korlátozások azonban előtérbe helyezik a játékos mint kognitív lényt, és motiválják a játéksituáció<sup>5</sup> való töprengésre, értelmezésre és reflexióra mint (érdek-telen [ahogy Juul Kantot idézi]) esztétikai élményre irányuló tevékenységre. Ezek a hatások a sétaszimulátor műfaját Astrid Ensslin irodalmi játékkonceptiója felé tolják, megnyitva a diskurzust az irodalomelmélet és a narratológia módszertana előtt. Ez az explicit kapcsolat az ilyen típusú játékok és az irodalom között kulcsfontosságúnak

---

<sup>1</sup> A tanulmány az alábbi könyvfejezet kivonata és fordítása: Fejes Richárd: *Would You Stop Changing My Games? Stop Adding Lampposts to Them? Structures of Narrative Discourse in Video Games*, in *Multidisciplinary Perspectives on Narrative Aesthetics in Video Games*, szerk. Deniz Denizel – Deniz Eyüce Sansal – Tuna Tetik, Peter Lang, Berlin, 2021.

<sup>2</sup> Jesper Juul: *The Aesthetics of the Aesthetics of the Aesthetics of Video Games: Walking Simulators as Response to the problem of Optimization* (konferenciaelőadás, 12th International Conference on the Philosophy of Computer Games, Copenhagen, 2018. augusztus 13.), URL: [www.jesperjuul.net/text/aesthetics3/](http://www.jesperjuul.net/text/aesthetics3/). (Juul saját kiemelése)

<sup>3</sup> Michäel Samyn által a Notgames blogon 2010. március 19-én felvetett kifejezés. (A *Not a manifesto* c. írás elérhető a <http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto/> linken keresztül.)

<sup>4</sup> Sebastian Domsch: *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, Walter de Gruyter, Berlin–Boston, 2013, 180.

<sup>5</sup> Markku Eskelinen: *The Gaming Situation*, in *The International Journal of Computer Game Research* 2001, 1, sz. 1.

fog bizonyulni a vizsgálat során, mivel e tanulmány célja az Everything Unlimited Ltd. *The Beginner's Guide* című (továbbiakban: *TBG*) játékának narratív struktúráinak és mechanikáinak azonosítása. A tanulmány a videójátékok jelentésalkotási folyamatának háromszögmodelljét mutatja be, amelynek kulcspontjai a narratív, a térbeli és az akcionális dimenziók. Jelen vizsgálat ezt a modellt a videójáték bizonyos fejezetein (chapters) és a *TBG* elbeszélői aktusainak egyes episztemológiai problémáin keresztül mutatja be.

### A narratív keretrendszer

Az értekezés megkezdéséhez célszerű tisztázni az elemzés tárgyát. Először tehát azt kell leszögezni, hogy mit nem vizsgál részletesen e kutatás, majd az alapvető definíciókat és módszereket szükséges részletezni. Ez a munka elsősorban a *TBG* narratív keretrendszerére (1. ábra) koncentrál,<sup>6</sup> ami azt jelenti, hogy a vizsgálat elsősorban a narratív struktúra azon aspektusait vizsgálja, amelyek a diegézis részét képezik, tehát nem a valós fejlesztő(k)re és a valós játékosra helyezi a hangsúlyt. A tárgyalás tehát nem érinti azokat a problémákat és kérdéseket, amelyeket a virtuális környezet és az alkotó, illetve a játékos avatárja és a játékkal játszó valós személy közötti interakció vet fel. Ez azt jelenti, hogy a tanulmány nem foglalkozik a történetvilág és az azon kívüli (ön)életrajzi események közötti kapcsolatokkal és kölcsönhatásokkal.

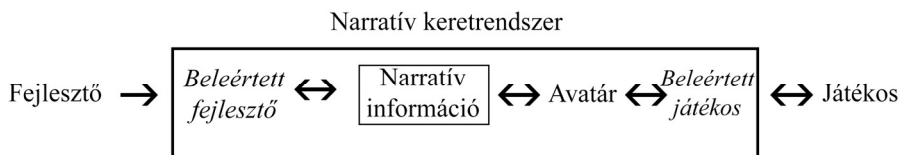
Amint azonban az 1. ábrán és a Bevezetésben is látható, számos olyan szerkezeti elem merül fel, amelyek további tisztázásra szorulnak. A narratív-kommunikáció módosított modellje (Seymour Chatman eredeti modelljéből származtatva) a videójáték-diskurzus egészének heurisztikus keretét igyekszik felállítani. Ennek a kezdetleges ábrának a segítségével könnyen elképzelhetők a videójáték-narratíva legfontosabb elemei. Balról jobbra: a fejlesztő az az absztrakt figura, aki a mű virtuális környezetét megteremti, így ez a sajátos komponens a narratív kereten kívül helyezendő. A beleértett (vagy implikált) fejlesztő kifejezés azokat a „láthatatlan” narratív funkciókat ábrázolja, amelyeket más szerzők implikált alkotóként, intrikusként, grafiátorként vagy nagy képkalkotóként írnak le.<sup>7</sup> Ez az elem felelős a narratív információk disszeminálásáért és (re)prezentálásáért. Ez az az egység, amely delegálhatja hatalmát és autoritását a narrátori ágensek (pl. a narrátor) számára. Ez a delegálás azonban csak opcionális, ezért a diagramon nem szerepel „narrátor” vagy más hasonló elem. Tehát az egyszerűség kedvéért: a beleértett fejlesztő a narratív információ (majdnem) minden aktusára és műveletére vonatkozó gyűjtőfogalom.

---

<sup>6</sup> A szerző a „keretrendszer” kifejezéssel jelzi a különbséget a saját és Chatman szövege által használt terminológiai rendszer között, ezzel felhívja a figyelmet arra, hogy a videójátékok többféle modalitást és medialitást használnak együttesen a történet és a diskurzus megalkotására és felvázolására: pl. hangot, vizualitást, és ami a legfontosabb, a narratív rendszer különböző elemei közötti (inter)akciókat.

<sup>7</sup> Hans-Joachim Backe és Jan-Noël Thon: *Playing with Identity Authors, Narrators, Avatars, and Players in The Stanley Parable and The Beginner's Guide*, in *DIEGESIS* 2009, 8, 2. sz., 5.





1. ábra

*A videójátékok narratív struktúráját a tanulmány Chatman narratív-kommunikációs szituációjának<sup>8</sup> ezen adaptált modellje szerint tárgyalja.*

Jelen tanulmány a *narratív információ* kifejezést fogja alkalmazni, összhangban Gérard Genette-tel, aki a „reprezentáció” helyett az „információ” fogalmához ragaszkodott, azonban ez a megnevezés nem tévesztendő össze az ő terminológiájával, ugyanis Genette a kérdést az irodalom mint egy verbális kifejezési forma értelmében közelítette meg.<sup>9</sup> A bevezetőben ez a dolgozat már korábban leszögezte, hogy a videójátékok a történetmesélés integratív és multimodális médiumai, így a „narratív információ” kifejezés nemcsak a verbális jelentésátadásra, hanem a multimodalitás minden aspektusára vonatkozik. A narratív információ ebben a tanulmányban tehát nem a *nyelv* és az *utánzás*,<sup>10</sup> hanem a mono- és multimodalitás közötti ellentét hangsúlyozására szolgál.

Ez a narratív információ a fejlesztő és a játékos közötti kommunikáció között áll, explicit hangsúlyt fektetve az avatárral való tranzakciós kapcsolatokra és a beleértett fejlesztő kollektívájára (az 1. ábrán a kétirányú nyilakkal jelezve). Ezt a részletet feltétlenül ki kell emelni, mivel a videójátékok narratív kereteit vizsgálva mindig figyelembe kell venni, hogy a beleértett fejlesztő mellett a beleértett játékos és/vagy az avatár is (többé-kevésbé) modulálja a narratív információt a virtuális környezetben végzett cselekedeteivel.<sup>11</sup>

A narratív információval közvetlen kölcsönhatásban álló entitást a (beleértett) játékos avatárjának nevezzük. A játékos ágenciájának ez a megtestesült megkettőződése a kommunikáció „játékos oldalának” fő modulátora. Az avatárt mint a videójátékok kiemelkedő elemét számos tanulmány tárgyalja sokféle nézőpontból, de jelen kutatás Rune Klevjer doktori disszertációjának elegáns definíciójával dolgozik: „Az avatár olyan eszköz vagy mechanizmus, amely a résztvevő számára egy fiktív testet jelöl ki, és fiktív cselekvőképességet közvetít; ez a cselekvő szubjektum egyfajta megtestesülése. Az avatár az adott modell működési elveitől függ, és dinamikusan reflexív tárgyként viselkedik a környezetében. Képességei és korlátai a modell objektív tulajdonságain alapulnak, és ezek a képességek és korlátozások határozzák meg a játékos fiktív cselekvőképességének lehetőségterét a játékban. Az avatár tehát meghatározza a megtestesült képzelet határait.”<sup>12</sup> A megtestesülés az avatár egyik legfontosabb jellemzője: ez az elem, amely állandó kölcsönhatásban áll a narratív információ-

<sup>8</sup> Seymour Benjamin Chatman: *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca, NY, 2000.

<sup>9</sup> Gérard Genette: *Narrative Discourse Revisited*, Cornell University Press, Ithaca, NY, 1988, 23.

<sup>10</sup> Uo.

<sup>11</sup> Sebastian Domsch: *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, 8.

<sup>12</sup> Rune Klevjer: *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games* (doktori disszertáció, Bergen, University of Bergen, 2006), 87.

val és a beleértett játékosal, megtestesíti a játékos befolyásának minden aspektusát, és (részben) felelős a narratív információ közvetítéséért is. Ne felejtjük el: az avatár affordanciája ugyanannyi narratív aktust kényszerít a játékosra, mint fordítva.

Végül még azt is meg kell jegyeznünk, hogy a beleértett játékos és a valós játékos hasonló viszonyban áll egymással, mint a beleértett fejlesztő és a valós fejlesztő. Az előbbi a játékos jelenlétének különböző aspektusait tömörítő gyűjtőfogalom a narratív keretrendszerben (vagy diegézisben), vagyis a beleértett játékos az az entitás, amely egyrészt közvetlenül felelős a játékos inputjainak megvalósításáért, másrészt fogadja a játéksituáció többi entitásától érkező kommunikációt. Úgy is mondhatnánk tehát, hogy a beleértett játékos áll a legközelebb az irodalmi elbeszélőhöz (Genette 1990).

### Sétaszimulátorok

A vizsgálat határainak tisztázása után, vagyis annak meghatározása után, hogy a kommunikációs modell melyik részével foglalkozik majd elsősorban a dolgozat, a kutatás tárgyára is ki kell térni. Mint már említettem, ez a *TBG* című videójáték lesz, amelyet leginkább sétaszimulátorként szoktak megjelölni.

Az ilyen műfajú videójátékokban a gyaloglás a fő cselekvés, amelyet az általában egyes szám első személyű avatár végez a narratív információgyűjtés érdekében. Alig vagy egyáltalán nincsenek időbeli korlátozások, az élményhez kapcsolódó kényszer-érzet vagy bármilyen kinesztetikai kihívás.<sup>13</sup>

Ezek a jellemzők egy „alternatív játéktípust” mutatnak be,<sup>14</sup> amely egyrészt erősen korlátozza a játékos mobilitását, másrészt korlátozza a játékos „felelősségérzetét az eredményesség iránt”.<sup>15</sup> Ezek a megkötések azonban nem kisebbitik a játékos élményét, csupán áthelyezik a hangsúlyt a külső komplexitásról egy szubjektívebb, kognitívabb tevékenységre. Ahogy Juul érvelt: a célorientált és stratégia-optimalizáló játékmotívum hiánya nagyobb teret enged a digitális narratíva esztétikai minőségével való interakciók számára.<sup>16</sup>

A játékmotívumok mellett, amelyek arra motiválják a játékosot, hogy „vizsgálódjon, memorizáljon, asszociáljon és érveljen, miközben a pszichomotorikus terhelés minimális mértékű maradjon [...]”,<sup>17</sup> vannak bizonyos tematikus hasonlóságok is a különböző sétaszimulátorok között. Az ilyen típusú videójátékok többnyire a horror és kaland műfaji elemeiből állnak; egyetlen főhőssel operálnak első személyű perspektívából, és a (mnemonikus) rekonstrukció, az eltűnés, a poszttraumás terek, a titkok keresése, a fatalizmus érzése és a kétértelmű identitástudat témáival játszanak.<sup>18</sup>

A sétaszimulátor mint műfaj sajátos pozíciót foglal el a videójátékok palettáján, amire a játéktudomány kutatói is felfigyeltek – ezeket a játékokat irodalmi játékokként

<sup>13</sup> Hugo Montembeault és Maxime Deslongchamps-Gagnon: *The Walking Simulator's Generic Experiences*, in *Press Start* 2019, 5, 2. sz., 7.

<sup>14</sup> Mona Bozdog és Dayna Galloway: *Worlds at Our Fingertips: Reading (in) What Remains of Edith Finch*, in *Games and Culture* 2019, 4.

<sup>15</sup> Jesper Juul: *The Aesthetics of the Aesthetics of the Aesthetics of Video Games: Walking Simulators as Response to the problem of Optimization*.

<sup>16</sup> Uo.

<sup>17</sup> Hugo Montembeault és Maxime Deslongchamps-Gagnon: *The Walking Simulator's Generic Experiences*, 7.

<sup>18</sup> Uo., 3.

(vagy kvázi-irodalmi játékokként) is tárgyalhatjuk, ha Astrid Ensslin terminológiáját követjük. Az ilyen típusú játékok (műfajuktól függetlenül) „az [irodalmi-ludikus] spektrum szélsőségesen ludikus oldalán helyezkednek el”, amelyek „kanonikus irodalmi szövegeket intertextualizálnak és/vagy remediátizálnak” a játékban, vagy irodalmi technológiák, például könyvek reprezentációit használják.<sup>19</sup> Bozdog és Galloway tanulmányukban azonban azzal érvelnek, hogy a sétaszimulátorok nem tekinthetők kvázi-irodalmi játékoknak, „mivel az irodalommal való kapcsolatuk összetettebb, mint a „játékon belüli irodalmi technológiák, például könyvek” egyszerű reprezentációja[i] vagy a „kanonikus irodalmi szövegek remediációja[i]”, így bizonyos értelemben a TBG-hoz hasonló sétaszimulátorok túllépnek Ensslin fenti kategóriáin, mivel az ilyen típusú játékokat keresztül-kasul átszövik az irodalmi hatások és megnyilvánulások.<sup>20</sup>

A terminológiai inkongruenciák ellenére a kutató tehát arra a következtetésre juthat, hogy az itt vizsgált műfaj minden szempontból közelebb áll az irodalmi hagyományokhoz, ezért alkalmasabb az irodalomtudományi elemzésre, mint bármely más típusú videójáték.

### The Beginner's Guide: egy esettanulmány

E tanulmány a Davey Wredenhez kötődő Everything Unlimited Ltd. által készített *The Beginner's Guide* (2015) című alkotást helyezi a vizsgálat középpontjába, amelyről a stúdió honlapján a következő leírás olvasható: „A *The Beginner's Guide* egy narratív videójáték Macre és PC-re. Körülbelül másfél óráig tart, és nem tartalmaz hagyományos játékmechanikákat, nincsenek célok, sem célkitűzések. Ehelyett egy olyan személy történetét meséli el, aki valami olyasmivel küzd, amit ő maga sem ért.”<sup>21</sup> Backe és Thon szerint a narratív tulajdonságokra való összpontosítás és a „hagyományos mechanikák” hiányának explicit felmutatása is arra utal, hogy a játék sétaszimulátorként értelmezendő. Ezt támasztja alá az a tény is, hogy jelenleg a Steamen ezt a játékot a Steam Spy nevű metakereső motor szerint 275 felhasználó „Walking Simulator” címkével jelölte meg.<sup>22</sup>

A játék alapvetően egy absztrakt és rövid, művészi jellegűnek tekinthető műveket felvonultató videójáték-antológia. Az egyes játékokat a diegetikus alkotójuk, Coda köti össze, aki a narrátor, Davey Wreden jó barátjaként kerül bemutatásra.<sup>23</sup> Coda játékeinak a narrátor általi bemutatásának célja (Coda ellenkezése ellenére) az, hogy barátját munkája folytatására ösztönözze. Ez a bátorítás elsősorban kedves motivációnak tűnhet, azonban a történet vége felé, miután elegendő narratív információ gyűlik össze, a játékos gyanút foghat, hogy a narrátor Coda művészi munkássága iránti megszállottságát akarja csak tovább táplálni. A játékban 17 számozott fejezet (chapter) és

<sup>19</sup> Astrid Ensslin: *Literary Gaming*, MIT Press, Cambridge, MA, 2014, 49.

<sup>20</sup> Mona Bozdog és Dayna Galloway: *Worlds at Our Fingertips*, 6. Bár érdemes hozzátenni, hogy jelen tanulmány az intertextuális és esztétikai vizsgálatok helyett az elbeszélési struktúrára helyezi a hangsúlyt.

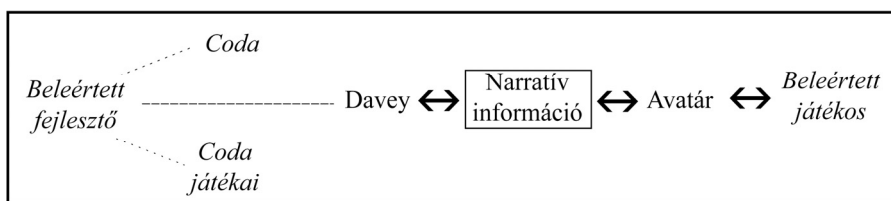
<sup>21</sup> <https://everythingunlimitedltd.com>

<sup>22</sup> Elérhető a <https://steamspy.com/app/303210> linken keresztül.

<sup>23</sup> Ám az itt szereplő Davey Wreden nem keverendő össze a hasonló nevű, valóságos alkotóval. Amennyiben erre nem utal másképpen a szöveg, a tanulmány erről a diegetikus Wredenről fog beszélni.

egy Intro című bevezető rész játszható végig. Minden fejezethez tartozik egy játékon belüli paratextus, amely tartalmazza a készítés dátumát (Coda diegetikusan 2008 és 2011 között készített játékokat) és a fejezet (vagy a játék) címét. A fejezetcímek azonban eltérnek a játékon belüli címkártyák és a főmenüből elérhető fejezetválasztási lehetőségben szereplő változatok között. A játékos szemszögéből nézve a fő entitások, amelyekkel találkozhatunk, az a mérsékelt interaktív virtuális környezet és a szinte mindenütt jelenlévő narrátor, Davey, aki elsősorban voice-over narráción keresztül kommunikál. Az avatár (akinek kizárólagos cselekvései a járás, guggolás, ugrás és néhány játékbeli tárgy korlátozott affordanciáinak megvalósítása) egy egyes szám első személyű perspektívát kínál, különféle paratextuális elemek (mint például életjelző vagy időzítő) nélkül, így szinte láthatatlan a játékos percepciója előtt.

Ezt az interakciós struktúrát szem előtt tartva, a narratív információhoz való hozzáférés és annak továbbítása a 2. ábra szerint modellezhető. Az ábráról fontos kiemelni, hogy a beleértett fejlesztő és a narratív információ közé néhány „új” elem épült be. Ezek az elemek azonban mindössze a beleértett fejlesztőtől származó hatalom megnyilvánulásai és/vagy delegálásai. Ezért láthatók különböző szaggatott vonalak, amelyek a beleértett fejlesztő és az előbb említett elemek közötti kapcsolatot ábrázolják.



2. ábra

A *The Beginner's Guide*-ra alkalmazott kommunikációs modell. A dőlt betűk olyan elemeket jelölnek, amelyek nincsenek explicit módon jelen a játékvilágon belül.

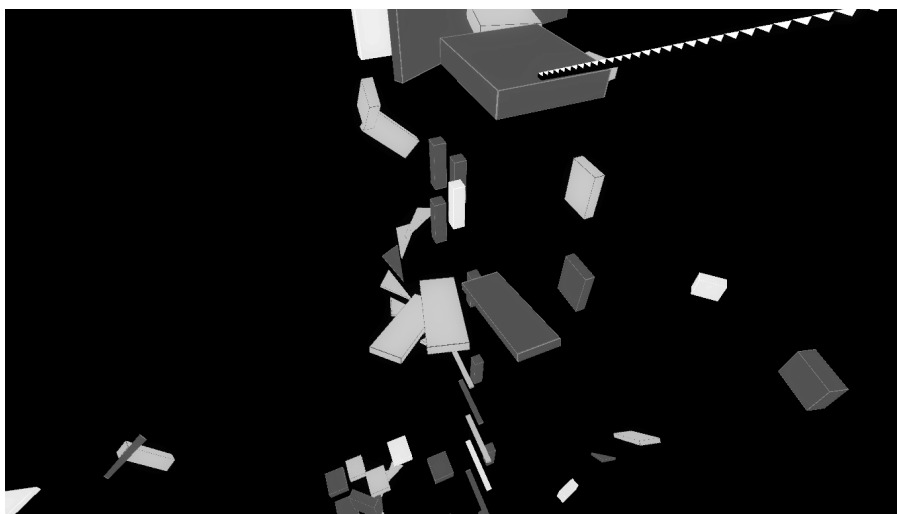
Ami szintén érdekes, hogy nincs közvetlen kapcsolat Coda és Coda játéka, valamint a beleértett játékos között. Ez a *TBG* egyik alapvető narratív eszköze: a Codával és alkotásaival kapcsolatos információk a fő narrátorfigurán, Davey-n keresztül kerülnek közvetítésre. Ez azt jelenti, hogy bár a beleértett játékos valamilyen módon kölcsönhatásba lép Coda „személyiségével” és az általa készített művekkel, ez a kölcsönhatás csak látszólagos, mivel a beleértett játékos csak Davey elbeszélői aktusain keresztül gyűjthet narratív információkat – így ezek az elemek csak Coda és videójátékainak reprezentációi lesznek.

E narratív struktúrák ismeretében a vizsgálat végre elmélyülhet a *TBG* egyes részeinek alaposabb elemzésében, hogy feltárja a háromszögletű jelentésalkotási folyamat három összetevőjét: a narratív keret *térbeli*, *akcionális* és *elbeszélői* dimenzióit. Fontos azonban megjegyezni, hogy a következő elemzés nem vállalkozik a videójáték teljes egészének értelmezésére és vizsgálatára, ehelyett a kiválasztott szegmenseket kulcsfontosságú illusztrációkként használja fel a korábban említett heurisztikus koncepció bemutatására és megvilágítására.

## Az elbeszélői dimenzió (Chapter 7: Down)

A játék hetedik számozott fejezete, a *Down*, vagy ahogy a játékban található címkártya nevezi: *The Great and Lovely Descent*, Coda 2009 márciusában készült alkotása. Ez a bizonyos játékrész remek példát nyújthat arra, hogy a narratori dimenzió hogyan járul hozzá a jelentésképzéshez.

A szint öt szakaszból áll: először a játékos egy üres éttermet fedezhet fel, amely egy fényes fehér síkságon található; majd az étterem egyik hátsó ajtaján keresztül a játékos egy absztrakt alakzatokból álló álomszerű térbe ereszkedhet le (3. ábra); az álomszerű szekvencia után egy üres börtönben találja magát a játékos; a negyedik szakaszban egy – a játék során gyakran vissza is térő rejtvényt követően – a játékos két ízben három, egy asztalnál ülő alakkal találkozik, akik párbeszédbe lépnek az avatárral; végül pedig a játékos első alkalommal ér egy lámpaoszlophoz, amely motívum számos alkalommal visszatér a későbbiek során.



3. ábra

A *The Great and Lovely Descent* második szakasza. Forrás: *Everything Unlimited Ltd.*, 2015

A játék teljes időtartama alatt a narrátor funkcióját Davey voice-over narrációja látja el, és ez lesz az, amire a jelentésalkotási folyamat e dimenziójának elemzése során összpontosít a gondolatmenet. Szemléletesek lehetnek azok a játékhelyzetek, amikor a narrátor aktívan megváltoztatja Coda alkotásainak (feltételezett) eredeti mechanikáit. A *Down* című rész harmadik szakaszában a játékos egy börtönszerű környezettel találkozik. Az objektumok és akadályok térbeli elrendezése egy olyan börtöncellába irányítja, ahonnan a cellaajtó bezáródását követően nem lehet kijutni. Davey kifejti, hogy „Coda eredeti tervében az ajtó egy teljes órán át zárva maradt, mielőtt kiengetne”, majd gyorsan hozzáteszi, hogy „ha nem bánod, azt hiszem, ezt most átugorjuk.” Ezután a szóbeli kijelentés után a cella ajtaja kinyílik, és a játékos folytathatja a pályát.

Davey közvetlen hatása a virtuális környezetre vitatható lenne, és illuzórikusnak tűnne, ha nem lenne lehetőség arra, hogy a játékot az ő hangja nélkül játsszuk végig.

Az ilyenfajta játékmódban a játékos kénytelen azonban kívánni az említett egy órát a bezárt cellában, ami arra enged következtetni, hogy Davey narrátori jelenléte tényleges hatalommal és tekintéllyel rendelkezik a narratív információ felett.

A színt utolsó szakaszában a narrátori befolyás finomabban, implicit módon fejt ki hatását, mivel mindössze egy motívumot vezet csak be, a lámpaoszlopot (4. ábra), amely számos más fejezetben is visszatér, azonban végül a narrátori beavatkozás és módosítás fő útjelzőjévé válik.

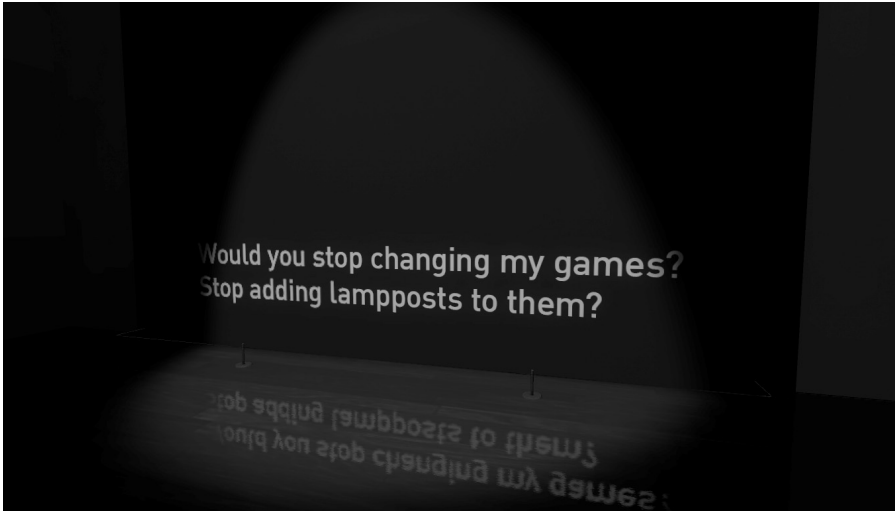


4. ábra

*A lámpaoszlop. Forrás: Everything Unlimited Ltd., 2015*

Ez a lámpaoszlop minden fejezetben megjelenik mint „úticél” vagy „támpont” (ahogy Davey fogalmaz) a 7.-től a 15. fejezetig. A lámpaoszlopok Davey szerint a koherenciát jelképezik, motívumok, amelyek összekötik a különálló műveket. Ugyanakkor az utolsó előtti fejezetben, a *The Tower*ben, egy írásbeli megjegyzés formájában (állítólag) Coda a következő kérdést teszi fel: „Abbahagynád a játékaim megváltoztatását? Abbahagynád a lámpaoszlopok hozzáadását?” Ez az a pont (5. ábra) a történetben, ahol a játékos, aki lineárisan végigjátszotta a szinteket, szembesülhet azzal a gondolattal (nagyon explicit módon), hogy a narrátor esetleg mégsem volt őszinte vele.

Innen nézve könnyebb belátni és arra rámutatni, hogy az elbeszélői dimenzió nemcsak verbális és explicit cselekvésekkel befolyásolja a jelentésalkotási folyamatokat, hanem rejtettebb módokon is, úgy módosítva a felhasználói élményt, hogy a játékos figyelmét nem hívja fel rá. Davey még a *The Tower*ben sem reagál nyíltan arra, hogy a környezet „hangja” (a térbeli dimenzió) számonkéri rajta, hogy „visszaél” a hatalmával, azzal a hatalommal, amelyet a beleértett fejlesztő ruházott rá.



5. ábra

Forrás: *Everything Unlimited Ltd., 2015*

Az elbeszélői dimenzió nemcsak a legkényelmesebb és legnyilvánvalóbb módszerekkel jelentkezik: Davey nemcsak nyílt „rendezőként” befolyásolja a világot (verbálisan lép interakcióba a játékoskal és a környezettel), hanem eközben aktívan átkonfigurálja és modulálja a narratív információt, amelynek nyomai csak akkor vehetők észre, ha a felhasználó értelmező folyamatai a videójáték másik két jelentésképző dimenzióját is alaposan megvizsgálják, és szemmel tartják a hézagokat (például a nem kommentált szemantikai elemeket: 5. ábra) is.

### **Az akcionális dimenzió (Chapter 10: *House*)**

A tizedik fejezetben, a *House*-ban, amelyet Coda 2009 augusztusában készített, a játékos egy kis havas tájat fedez fel. A játéktér közepén egy hangulatos, északi stílusú ház áll, amely az interakció fő tereként funkcionál. A táj túloldalán egy zárt faajtó található, amely csak azután nyílik ki, hogy a játékos végigjátszotta azt a ludikus szekvenciát, amelyet egy takarítószerű NPC (*non-player character, nem játékos karakter*) irányít a házban.

A játékos feladata odabent többek között, hogy elmosogasson, kitakarítsa a fürdőkádát, megágyazzon, rendet tegyen a könyvespolcon stb. Ezeket a feladatokat a takarító karakter kérésére (amelyet szóban, a képernyőre kiírt párbeszédként tolmácsol), látszólag véletlenszerű sorrendben, egyetlen gombnyomással, az avatár megfelelő helyzetbe állításával lehet elvégezni. A takarítási feladat során a játék menetét négy, minden alkalommal három választási lehetőséget tartalmazó, lombkorona típusú (*arborescent type*) dialógus<sup>24</sup> szakítja meg. Ezekon kívül a következő feladatok zökkenőmentesen illeszkednek a játékmenetbe: miután a játékos végzett egy feladattal, a következő feladat egy intradiegetikus párbeszéd formájában mutatkozik meg. Az

---

<sup>24</sup> Sebastian Domsch: *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, 38–40.

edények koszolódnak, a kanapén a párnák összekuszálódnak, a hálószobában pedig a könyvek újra a padlóra kerülnek – ez az örökkévalóság benyomását keltheti, és a szobatakarítás ismétlődése és hétköznapisága esztétikailag is ellentétben áll az ezt a fejezetet megelőző és követő játékrészekkel.

A ház időleges menedékhelyként való értelmezése (távol a rajta kívüli narratív zűrzavartól) az avatár cselekedeteiből bontakozik ki. A ház ismerős környezetet jelent a játékos számára, a szobatakarító NPC-vel folytatott virtuális beszélgetés hétköznapiak tűnik, ráadásul az újra és újra ismétlődő feladatok a játékos ujjbegyein keresztül a ház alaprajzát is beírják a játékos elméjébe. Az akcionális dimenzió tehát az ismerőség érzését váltja ki, így a ház egyben virtuális otthonná is válik a felhasználó számára.

Egy másik hasonló példa a 12. fejezet: *Theatre (Színház)*. Ezen a szinten is egy olyan entitás instruálja a játékos, mint a *House*-ban a takarító. Itt a karakter hangja egy rendezőhöz hasonlít, aki parancsokat oszt a játékosnak (egy intradiegetikus „Te” számmára), míhelyt ő a pálya fő, színpadszerű terére lép. Az első utasítástól eltekintve („Ebben a jelenetben engem fogsz játszani. Egy szakmai összejövetelen vagyunk. Először is, ennek a falnak támaszkodva fogsz kezdeni”), azonban nincsenek egyértelmű feladatok (mint például „mosogass el”), amelyeket el kell végezni, ehelyett a játékos egyfelől a flipperütközőként viselkedő absztrakt kúpok segítségével („Rengeteg ember volt körülöttünk. Adok neked néhány kelléket, amivel dolgozhatsz. Ezek a kúpok, amelyek pattognak, amikor megérinted őket, a közelben lévő embereket fogják képviselni.”), másfelől pedig az időnként megjelenő párbeszédlehetőségek kiválasztásával játssza el, konstruálja az „ént”. Az akcionális input ebben a fejezetben kötetlenebb, mint a *House*-ban, de az avatár mozgása (vagy nem-mozgása) és az affordanciákkal való interakciók ugyanúgy hozzátesznek az értelmezéshez.

Az akcionális dimenzió az egyetlen olyan része a jelentésalkotási folyamatnak, amely közvetlenül a beleértett játékos oldaláról érkezik. Csak az avatár műveleteit tekintjük a háromszög e végének részeként, még akkor is, ha vannak olyan videójátékok, ahol a nem játékos karakterek is értelmes cselekvéseket végeznek – az avatáron kívüli minden más entitás cselekvését (ebben a kutatásban) a beleértett fejlesztő befolyásának tekintjük.

### A térbeli dimenzió (Chapter 16: *Tower*)

Az irodalom és a videójátékok közötti egyik legfontosabb különbség az, hogy az utóbbiak térbeli mechanikákkal és elemekkel képesek létrehozni olyan bejárható tereket, amelyekkel a játékos interakcióba léphet. A videójátékok ezen erejének kiaknázása egyrészt magához (érdekes módon) az irodalomhoz, másrészt a vidámparkok tervezéséhez vezethető vissza. Ahogy Henry Jenkins érvel, a térbeli történetmesélés (*spatial storytelling*) „egy sokkal régebbi hagyományba” illeszthető, amelyet a „küldetésmitoszok (*quest myth*) vagy utazási narratívák” és az „irodalom külső határain” találhatók művek, például a sci-fi sagák képviselnek.<sup>25</sup> A verbális kifejezőmódok azonban csak passzív módozatainak tekinthetők a világteremtésnek: magukban hordozzák az

<sup>25</sup> Henry Jenkins: Game Design as Narrative Architecture, in *The game design reader: a Rules of play anthology*, szerk: Eric Zimmermann és Katie Salen, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2006, 675.



immerzív történetmesélés lehetőségét, de ahhoz, hogy bejárható térbeli elbeszéléseket (*environmental stories*) hozzunk létre, olyan más módszerekre és megközelítésekre lenne szükség, mint például a játékdizájn vagy a vidámparktervezés (*theme park design*).<sup>26</sup>

Michael Nitsche a videójátékok tereiről szóló könyvében szintén ezt a különbséget tematizálja, és amellet érvel, hogy az események, a tárgyak és a tér felfedezése (és „drámája”) egyenlő mértékben vesznek részt a jelentésalkotás folyamataiban.<sup>27</sup> Bár ez a tanulmány Nitsche érvelését kissé parafrázeálja, mégis az ő eszmefuttatása szorosan kapcsolódik az ebben a tanulmányban bemutatott gondolatmenethez, ahhoz, hogy a térbeliséget az értelmező tevékenység részeként határozhatjuk meg.

A *TBG* utolsó előtti, *Tower* című (2011 júniusában „készült”) fejezete az egyik legjobb példa e dimenzió tárgyalására. A játékos útja egy múzeumra emlékeztető térben kezdődik (amely tér a szint végén újra visszaköszön, ahogyan arról korábban röviden szó esett). Ezt elhagyva azonban azonnal megváltozik a táj: egy sötét, magas torony hatalmas, tátongó piros kapuja hívogatja a játékost, hogy lépjen be. Ez azonnal kontrasztot képez az első helyiség modern, ismerős, de kissé hivatalos dizájnjával. Davey a játék érzetét (és impliciten az építészetét) is kommentálja: „A torony egyszerűen távolinak tűnik, olyan, mintha el akarna távolodni a világtól. Ez egy nagyon rideg játék.” A díszlet, a szerkezetek, az építészet externalizálja Davey és Coda kapcsolatát, hiszen itt explicit módon utalnak a szereplők eltávolodó viszonyára, illetve arra, hogy Coda „elvágya az eddigi kapcsolatait”, sőt Davey megemlíti, hogy a játék játszása közben úgy érezte, hogy kudarcot vallott Codával kapcsolatban, hiszen felhagyott az alkotással. Ez a távolságtartás a környezetbe is erősen beágyazódik. A főszereplők kapcsolatán kívül a sorozatos próbálkozás és a kudarc témáját is újra és újra tematizálja a virtuális tér. Az első akadály, miután a játékos átlép a hatalmas piros ajtón, egy hatalmas, láthatatlan labirintus (6. ábra).<sup>28</sup>

A játékost itt maga Davey tájékoztatja arról, hogy „ebben a szobában valójában egy labirintus van. Csakhogy a labirintus minden fala láthatatlan”, és az első áthaladási kísérlet után gyorsan kiderül, hogy ha az avatár hozzáér bármelyik falához, a játékost a pálya zajjal, villogó piros képernyővel és a kezdetekhez való visszaszállításával bünteti. Ez a nyomorúságos élmény (Davey szavaival élve) beleillik Coda (állítólagos) tapasztalataiba, miszerint folyamatosan új ötletekkel próbálkozott, de minden alkalommal kudarcot vallott.<sup>29</sup>

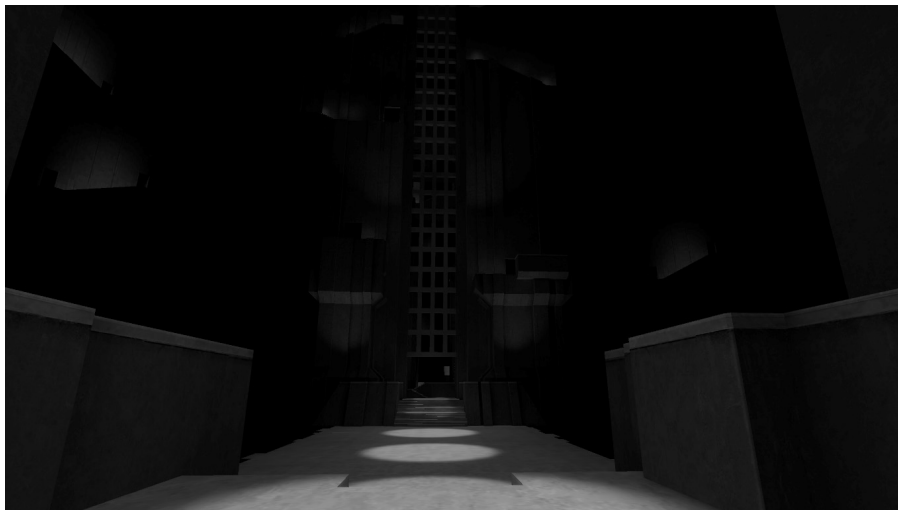
---

<sup>26</sup> Uo., 670–689.

<sup>27</sup> Michael Nitsche: *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2008.

<sup>28</sup> Bár a labirintusok és útvesztők szintén fontos narratológiai motívumok, jelen tanulmány erre nem fog részletesen kitérni.

<sup>29</sup> Ez az értelmezés azonban csak abban az esetben érvényes, ha kizárólag a hozzáférhető narratív információdarabokat vesszük figyelembe, amelyeket természetesen Davey modulál, az a Davey, aki ő maga értelmezi kudarcként Coda munkásságát.



6. ábra

Forrás: *Everything Unlimited Ltd.*, 2015

Egy másik lehetetlen akadály a *Tower*ben egy négyzet alakú szakadék, amely egy zárt ajtóval ellátott szobába ejti a játékost. Davey közli a játékoskal, hogy ezúttal nincs játékbeli megoldás a továbbhaladásra, mert az ajtót nyitó kar kint található, hozzáférhetetlenül. De ha nem a narrátori, hanem a térbeli perspektívából nézzük, akkor ezt úgy is értékelhetjük, hogy a tér küzd azért, hogy visszaszerezze az irányítást a narrátortól. Ez a környezet elsősorban Coda személyéhez kapcsolódik, és ha ezt az értelmezést vizsgáljuk, akkor azt állíthatjuk, hogy ez a terem, ez a teljesíthetetlen akadály Coda végső küzdelme annak érdekében, hogy elmondhassa a maga oldalát a történetben. A videójátékokról alkotott elképzeléseit. A történetvilágban, ebben a környezetben egy másik hang is felbukkan: Coda hangja. Ez az az utolsó szakasz, amely után teljesen feladja. Ez az, amellyel a játékos szembesül a végső, múzeumszerű térben, ahol az összes (kiállítási tárgyként ábrázolt) írás (5. ábra) és az E/2-ben megszólított narrátornak, Davey-nek címzett megjegyzések találhatóak. Ezután a játékost egy karral vezérelt ajtó mögötti sötét térbe vezeti a tér (a karokkal és ajtókkal ellátott kinesztetikus rejtvény visszatérő motívumát idézve), ahonnan nincs menekvés. A sötétségnek és az elszigeteltségnek ez a környezeti tapasztalata tovább alakítja Codának a narratívában betöltött szerepét a jelentésalkotás során.

### **Az elbeszélői, akcionális és térbeli dimenziók közötti határok elmosódása**

A tanulmány végén célszerű leszögezni, hogy a jelentésalkotási folyamat itt tárgyalt dimenzióhoz természetesen nem lehet minden kétséget kizáróan konkrét elbeszélés-technikai eszközöket és játékhelyzeteket rendelni. E háromszög-struktúra élei inkább kontinuumokként értelmezhetők, a jelentésalkotási dimenziók ugyanis minden esetben közösen, nem egymástól elszigetelve hozzák létre a narratív információt.

Az akcionális és térbeli dimenziók közötti határok elmosódnak az olyan esetekben, amikor a játékos cselekvése és a rajta kívülálló virtuális környezet szétválasztása

problematikussá válik; az avatár interakciója a játék terével valamilyen módon korlátozott vagy determinált (lásd: a *Backwards* című fejezet).

A térbeli-elbeszélői határ átlépései főként azokban az elbeszélői esetekben azonosíthatók, amikor a befogadó számára nem egyértelmű, hogy a virtuális tér továbbít verbális információt, vagy az elbeszélő alakja teszi ezt egy nem megszokott formában (pl.: a jelen szövegben bővebben nem tárgyalt *Island* című fejezetben a játéktér bizonyos dialógusopciók kiválasztásával változik, fejlődik).

Az akcionális-elbeszélői határátlépéseként azonosíthatjuk azokat az eseteket, amikor az avatár cselekvése és a narrátor(ok) cselekvései (vagy inkább utasításai) valamilyen módon átfednek. Ez nagyon gyakran megtörténik a sétaszimulátorok esetében, méghozzá egyrészt a játékos (inter)akcióinak korlátozottsága, másrészt az ezekben a játékokban általában megjelenő önreflexív vagy extradiegetikus pozícióban mutatózó narrátori figurák és/vagy játékos-karakterek miatt. (Pl.: a *Stairs* című fejezetben a narrátor hangja explicit módon kijelenti, hogy belepiszkál a játékmechanikába, ha a játékos hajlandó lenyomni egy billentyűt – ennek engedelmességre pedig a gombnyomással egyidőben történő esemény az akcionális és elbeszélői dimenziók közötti határra kerül.)

## Összefoglalás

A sétaszimulátorok napjainkban egyre nagyobb tudományos figyelmet kapnak. Ennek részben az lehet az oka, hogy az ilyen típusú videójátékok kitűnnek a mainstream, nagy költségvetésű játékok tömegéből unortodox játékmechanikáikkal, amelyek egy olyan (esztétikai jellegű) felhasználói élményt tesznek lehetővé, amely szorosan kapcsolódik bizonyos irodalmi hagyományokhoz. Ennélfogva a jövőben termékeny irány lehetne e kutatás perspektívájának kiszélesítése, illetve a fentiekben bemutatott kommunikációs és értelmezési modell alapján új játékok vizsgálata, különös tekintettel az irodalmi mintákhoz, például a detektívregényekhez, a gótikus horrorhoz vagy a levélregényekhez fűződő architektonikus kapcsolataikra.

Mindemellett ez a modell lehetőséget kínál arra is, hogy ne csak kifejezetten az irodalmi jellegű játékokat vizsgáljuk e struktúrákat szem előtt tartva, hanem olyan (elsősorban) irodalmi műveket is, amelyek a sétaszimulátorokkal azonos diszciplináris határterületen mozognak. Az olyan posztmodern metafikciók, mint például Mark Z. Danielewski *House of Leaves* című műve,<sup>30</sup> remek kiindulópontot jelenthetnének egy ilyen jellegű diskurzushoz.

Ahogy pedig, mint minden strukturalista vagy tipológiai szemléletű kutatás végén (Genette-től Domschon át egészen Thonig), itt is le kell szögezni, hogy ezek az elemzési módszerek és a multimodális jelentésalkotás módszereinek formalizálására szolgáló fogalmak korántsem kimerítőek vagy tökéletesek. Az itt hosszasan kifejtett érvelés mindössze iránymutatásnak tekinthető egy narratológiai vizsgálathoz, amelylyel olyan komplex rendszereket vizsgálhatunk, mint a videójátékok, vagy esetleg a transzmediális elbeszélések különböző formái.

Tehát a valós fejlesztő és a valós játékos közötti információátvitel kommunikációs modellje vagy az egymásra épülő jelentésalkotó elemek háromszög-konceptiója sem állítja, hogy a videójátékokat kizárólag irodalmi artefaktumokként lenne célszerű

<sup>30</sup> Mark Z. Danielewski: *House of Leaves*. Pantheon Books, New York, 2000.

felfogni, inkább fordítva: ez a tanulmány, mintegy mellékhatásként, arra hívja fel az irodalomtudósok figyelmét, hogy fordítsanak figyelmet a játéktudomány interdisciplinális területére, és ennek megfelelően fejlesszék, frissítsék elemzési eszköztárukat, hiszen a videójátékok tagadhatatlanul hatással vannak a kortárs kultúra minden területére.

O. RÉTI ZSÓFIA

## A kizökkent idő helyre (nem) tolása



AVAGY IDŐHUROK-NARRATÍVÁK A KÖZELMÚLT VIDEÓJÁTÉKAIBAN

A 2021-es év videójáték-felhozatala – mintha a fejlesztők rátapintottak volna a sorozatos, COVID okozta lezárások alatt kizökkenő, elsúlytalanodó, referenciáját veszítő idő problémájára – a szokásosnál is több olyan játékot tartalmazott, amelyek valamilyen módon az időhurok narratívájára építettek.<sup>1</sup> Ilyen volt a legnagyobb költségvetésű AAA kategóriában a *Deathloop* (Arkane Studios, 2021), a független stúdióktól pedig a *12 Minutes* (Annapurna, 2021), *The Forgotten City* (Modern Storytellers, 2021), a *Returnal* (Housemarque, 2021), és a lista távolról sem teljes. Az időhurok mechanikája azonban nem újdonság a videójáték médiumában – olyannyira nem, hogy Lev Manovich 2001-es *The Language of New Media* című könyvében az új média nyelvének egyik alapvető specifikumaként emeli ki a hurok (*loop*) logikáját.<sup>2</sup> Az időhurok mechanikájának talán elsődleges ígérete összecseng a videójáték mint médium fantáziájával: a játékos (a való élettől eltérően) tökéletesen ura a saját döntéseinek, képes belátni azok következményeit, és hogy a hibás döntések kitartó tanulási folyamattal – vagy a játék újratöltésével, a következő végigjátszásban nyom nélkül javíthatók. Az elmúlt néhány év időhurok-tematikájú játékaiban azonban, úgy tűnik, ennél jóval sötétebbre árnyalt képet festenek a boldog végkifejlet lehetőségét illetően, miközben általuk a videójáték médiumspecifikus történetmeselési lehetőségei is jól vizsgálhatóvá válnak. A továbbiakban három, a 2010-2020-as évekből származó, időhurok-mechanikát alkalmazó videójáték – a már említett *12 Minutes* és a *The Forgotten City* mellett az *Oxenfree* (2016, Night School Studio) – elemzésével amellet érvelek, hogy az időhurok-játékok többé már nem a kizökkent idő helyretolásában, a múlt hibáinak kiküszöbölésében érdekeltek, hanem a jövő múlt nélküli elgondolásának lehetetlenségét viszik színre, és a továbblépés lehetséges útjait térképezik fel. Ehhez először az időhurok játékmechanikai vonzerejét tekintem át, majd a nyomozás és a traumatikus emlékezet időhurkainak vizsgálata után a Mark Fisher-i hauntológia szempontjából vetek számot az időhurok-játékok kortárs változásaival.

### Az időhurok logikája és a jövő-narratívák ígérete

Az időhurok ismétléskényszere, a többszöri próbálkozás, a jártasság megszerzésének hangsúlyozása már a videójátékok készítésének hajnalától meghatározta a médiu-

---

<sup>1</sup> Bővebben lásd például: Jon Bailes: *Loops, I Did It Again – Why 2021 was the year of the time loop story*, in *NME*, 2021. dec. 23. <https://www.nme.com/features/gaming-features/loops-i-did-it-again-why-2021-was-the-year-of-the-time-loop-story-3123836> Utolsó letöltés ideje: 2021. dec. 31.

<sup>2</sup> Lev Manovich: *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge, 2001, 264.

mot,<sup>3</sup> s ekként a játék – akár narratívával szembeni – öndefinícióját is megalapozza. A játék ugyanis, természetéből adódóan ismételhető, újrajátszható kell, hogy legyen, minden alkalommal más végkifejletet eredményezve.<sup>4</sup> Klasszikus példával élve: Mario lendületet vesz, hogy átugorjon egy szakadékot, ám beveri a fejét egy láthatatlan platformba, és emiatt lezuhan, a játékos pedig veszít egy életet. Mario újra a pálya elején találja magát, de a játékos ezúttal már tudja, hogy a szakadék előtt van egy láthatatlan blokk, így addig ugrál, amíg meg nem találja, majd gondosan kikerülve átugorja a szakadékot. Ontológiai szinten ez a fejlődőképességbe vetett hit találta meg az útját a kilencvenes évek filmiparába, amely a játékokból átvett időhurok-logikát a hibák jóvátételének narratívájává alakította, például az *Idétlen időkig* (*Groundhog Day*, Harold Ramis, 1993) vagy *A lé meg a Lola* (*Lola Rennt*, Tom Tykwer, 1998) esetében: a hurok addig ismétlődik, amíg a főhős meg nem tanulja a leckét, és meg nem szerzi azt a jártasságot, amellyel a számára kedvező végkifejletet éri el. A második (és sokadik) esélyek optimista retorikája ez.

Azok a játékok, amelyek jelen szöveg tárgyát képezik, abban különböznek a *Super Mario*-féle időhurokuktól, hogy ezekben nemcsak a játékos, de az általa irányított karakter is tudatában van az ismétlődésnek. Az ilyen játékok népszerűségéhez minden bizonnyal az is hozzájárul, hogy az időhurok elgondolása egyrészt kiváló játékmechanikát tesz lehetővé, másrészt izgalmas, a játékosnak kellő szabadságot adó, de fejlesztői szempontból mégis jól kontrollálható narratívát kínál. Ebben a tekintetben az időhurok-játékok a témaválasztásukból fakadó mechanikájukból adódóan képesek azzal a kettősséggel számolni, amelyet Pólya Tamás az „elbeszélő mászóka” oximoronnal jellemez: azaz hogy a játék, bár valóban lehet narratív vonatkozása, elsősorban kihívás, „fáradozás útján kibontott ergodikus szöveg.”<sup>5</sup>

Az izgalmas játékmechanika és az irányítás alatt tartható narratíva egyaránt abból fakadnak, hogy bár a játék történetének ideje adott időközönként hurokba kényszerül, a részvétel ideje,<sup>6</sup> a nyomok feltárulásának sorrendje a játékos számára nagyon is lineáris marad. A kaland- és akció-kalandjátékok hagyományos, többé vagy kevésbé explicit fejezetekre osztott struktúrája ez, melyeken belül az elvégezhető feladatok sorrendje bizonyos mértékben rugalmas, viszont a fejezetek teljesen lineárisan követik egymást, a bennük meghozott döntések pedig összeadódva valamelyik végkifejlet felé terelik a játékos, amelyet rendre egy nagyobb összecsapás előz meg.<sup>7</sup> Az egyetlen különbség, hogy ezek a „fejezetek” – vagy ebben az esetben olyan időhurkok, ame-

<sup>3</sup> Lluís Anyó: *Narrative time in video games and films: from loop to travel in time*, in *G| A| M| E Games as Art, Media, Entertainment* 1, no. 4 (2015), 63–74, 71.

<sup>4</sup> Lásd például Juul definícióját: „A játék olyan, szabályokon alapuló formális rendszer, amelynek változó és mérhető eredménye van, a különböző eredmények különböző értéket jelölnek, ahol a játékos erőfeszítéseket tesz az eredmény befolyásolására, fontos neki az eredmény, és a tevékenység következményei nem kötelező érvényűek és megegyezés tárgyai lehetnek.” Jesper Juul: *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, *Plurais Revista Multidisciplinar*, 2013, <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> Utolsó letöltés: 2022. 06. 03.

<sup>5</sup> Pólya Tamás: *A videójátékok mint történetmesélő mászóka és a médiaszöveg-fogalom*, in *Médiakutató* 2020/1, 93–104, 97.

<sup>6</sup> A genette-i elbeszélő idő-ekvivalense interaktív médium esetében. Anyó, i. m., 65.

<sup>7</sup> Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith és Susana Pajares Tosca: *Understanding video games: The essential introduction*. Routledge, London, 2020, 214.

lyekben a játékos tényleges változást képes elérni, például új párbeszédlehetőségek nyílnak meg a számára – nem időben egymás után, hanem egymás alatt vagy fölött helyezkednek el.

Az idő hurkolódásának velejárója, hogy nincs szükség (sem lehetőség) hatalmas terekre, nyílt világokra: az időhurkos videójátékok kivétel nélkül minimális, gyakran klausztrófób terekben játszódnak. A *Forgotten City* például egyetlen, ismétlődő nap története, amelyben a játékos az adott nap valamennyi iterációjában egy kicsit közelebb kerül ahhoz, hogy megtörje az átkot, és meg tudja menteni a várost és a karakterét. A tér egyetlen, szakadékokkal és barlangokkal szabdalts, ókori római városra korlátozódik, melyet az Arany Szabály ural: ha csak egy valaki is bűnt követ el, a városban mindenütt jelen lévő aranyszobrok életre kelnek, és lángoló nyilaikkal mindenkit lemészárolnak. A térhasználat leglátványosabb redukcióját a *Twelve Minutes* hajtja végre: a kamaradráma videójátékos megfelelőjeként a játék felülnézetből láttatott, bejárható tere egyetlen, másfél szobás kislakás, melyben a játékos által irányított névtelen Féjrnék maximum tizenkét perce van a hazaérkezéséig számítva, hogy megfordítsa az események folyását. A Feleség éppen különleges desszerttel várja haza őt, és egy nagy bejelentést is tartogat: gyerekek lesz. Ahogy azonban ezt bejelenti, csöngetnek, és egy Zsaru tör rájuk, aki letartóztatja a Feleséget az apja meggyilkolásáért, és potenciálisan mindkettőjüket agyonlövi. Így kezdődik el a második időhurok: a Féjrnék beesik a mostanra már kétségbeejtően aprónak tűnő lakás bejárati ajtaján.

Az *Oxenfree* abból a szempontból különleges példa, hogy az időhurkok nem belátható, kiszámítható időközönként követik egymást, és rövidebb időintervallumokra korlátozódnak, mégis, a játék mestermetaforája több szinten is a hurok marad. A terek viszont az előbbiekhöz hasonló mintázatot követnek, hiszen a játék kamasz főszereplői, köztük a játékos által irányított Alex egy olyan szigeten mozognak, amely további fojtogató, gótikus tereket<sup>8</sup> foglal magában: ilyen a barlang, a kísértetház, az elhagyott gyár. A barlang különleges helyet foglal el az *Oxenfree* narratívájában: a szigetre érkezésük után Alex, „új mostohatestvére” (Jonas), egy régi barátja (Ren), Alex tragikusán elhunyt bátyjának volt barátnője (Clarissa) és az ő barátnője (Nona) a barlang bejáratánál elhelyezett rejtélyes kőrakásoknál Alex rádiójával különös, kísérteties hangokat fognak be, majd Jonas egyedül bemászik a barlangba. Kis várakozás után Alex a keresésére indul. Egy már-már frusztrálóan unalmas, kevés kihívást nyújtó platformszakasz<sup>9</sup> végén valóban rá is talál a fiúra, és együtt visszaindulnak, de a barlang eredeti bejáratához érve kiderül, hogy az beomlott, így harmadik alkalommal is végig kell mászniuk ugyanazon a barlangjáraton, melyből végre kijutva nagyon különös, elcsúszott időben találják magukat. Mindez már a játékmechanika szintjén is előrevetíti a hurok ismétléskényszerét.

Az időhurok-játékok különlegessége az is, hogy felhívják a figyelmet a játék *játék* voltára, vagyis az időhurok-játékokban könnyebben láthatóvá válnak a játék metastruktúrái a játékos számára, mint a hagyományos időkezelésűekben. Ilyen metastruktúrának tekinthető például az, hogy a gépi intelligencia válaszaik előre programozottak, visszacsatolási hurkokon alapulnak, és a koherens szubjektumnak mindössze imitációját adják. Ez különösen nyugtalanító például a *Twelve Minutes* esetében,

<sup>8</sup> A téma részletes tárgyalásához lásd: Agatha Waszkiewicz: *Glitch as the Representation of Uncanny in Oxenree*, in *Homo Ludens* 2019 (1), 215–225.

<sup>9</sup> A játék irányítása nem teszi lehetővé sem a manőverezést, se a hibázást.

ahol a három szereplő hangját neves színészek (James McAvoy, Daisy Ridley, Willem Dafoe) adják, és az a sokadik hurokban is élőnek és hitelesnek hangzik, még akkor is, amikor a játékos által irányított karakter félbeszakítja feleségét, vagy előre kiegészíti, hogy az mit akar mondani.

Az időhurok ugyanakkor nemcsak abban a tekintetben dolgozik az immerzió ellen, hogy folyamatosan emlékezteti a játékost, hogy játékkal van dolga, de egyfajta komolysággal szemben megfogalmazott játékoságra is buzdít. David Cage, a Quantic Dream nagy költségvetésű, sokszor egyébként filmirigységgel vádolt játékainak megálmodója a *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013) megjelenésekor azt javasolta, hogy a játékát mindenki csak egyszer játssza végig, hiszen így lehet igazán megtapasztalni a döntéseink következményeit, miközben soha nem tudjuk meg, hogy mi lehetett volna – épp, mint a való életben.<sup>10</sup> Ezzel szemben az időhurok-játékok még akkor is a „mi lenne, ha” mentalitás értelmében vett játékoságra buzdítanak, ha alapvetően a játékmechanika nem bátorítja az egynél több végigjátszást – ahhoz, hogy más végkifejletet kapjunk, jellemzően az egész játékot újra kell játszani (egy további extradiegetikus időhurokba burkolva a játékot). A *Twelve Minutes* esetében ez a játékoság abban is megjelenik, ahogy a játék a point-and-click<sup>11</sup> hagyományokra építve a rendelkezésre álló eszközökkel gyakorlatilag bármilyen – akár logikátlan vagy abszurd cselekvést is lehetővé tesz. A karakterünk például teljes nyugalommal elfogyaszthatja a desszertjét, miközben a rendőr a feleségét a nappalijuk közepén a földre teperi és letartóztatja, bealtatózhatja saját magát, vagy a konyhakéssel agyonszúrhatja a feleségét, mindezeket különösebb következmények nélkül, hiszen ezek a tevékenységek mind a hurok újraindulását eredményezik.

Ezt a játékoságot és a cselekvő alanyiság (agency)<sup>12</sup> ilyen értelemben vett fantáziáját emeli ki Linda Lahdenperä a Christoph Bode és Rainer Dietrich által definiált jövő-narratívák fő ismertetőjegyeiként. Bode és Dietrich a hagyományosan a múltról szóló elbeszélésekkel szemben írja körül azokat a narratív eljárásokat, amelyek a múlt helyett a jövőre irányulnak; ilyenek az elágazó narratívák, illetve az időhurok-narratívák.<sup>13</sup> „A jövő-narratívák olyan elbeszélések, amelyek olyan módon viszik színre a jövőt, ahogyan az a valóságban áll elő számunkra: nyílt, eldönthetetlen, és számtalan lehetőséget tartogat. A valósággal szemben, ahol be kell érniünk azzal, hogy egyetlen változatot ismerünk meg, a többit pedig csak elképzeljük, ezekben a narratívákban egyszerre több lehetőséget is feltérképezhetünk.”<sup>14</sup> Ahogyan a továbbiakban

<sup>10</sup> David Rodriguez: *David Cage on Beyond: Two Souls: „Play it Once and Don't Replay it”*, in *Dual Shockers*, 2013, <https://www.dualshockers.com/david-cage-on-beyond-two-souls-play-it-once-and-dont-replay-it/> Utolsó letöltés: 2022. 06. 03.

<sup>11</sup> Olyan, jellemzően logikai vagy nyomozós tematikájú számítógépes játék, melynek lényege, hogy az egér használatával lehet a környezet bizonyos elemeivel interakcióba lépni.

<sup>12</sup> A játékoság és cselekvő alanyiság összefüggéseire lásd Bódi Bettina: *Can Playfulness Be Designed? Understanding Playful Design through Agency in Astroneer*, in *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 12.1 (2021) 39–61.

<sup>13</sup> Christoph Bode és Rainer Dietrich: *Future narratives: theory, poetics, and media-historical moment*, de Gruyter, 2013.

<sup>14</sup> Linda Lahdenperä: *“Live-Die-Repeat”. The Time Loop as a Narrative and a Game Mechanic*, in *International Journal of Transmedia Literacy* 4 (2018): 137–159, 146. (Amennyiben másként nem jelzem, valamennyi fordítás a saját munkám, ORZs.)



láthatóvá válik, az általam elemzett időhurok-játékoknak sokkal több köze van a múlt(ak)hoz, mint a lehetőségként elgondolt jövőkhöz.

### Nyomozás mint időhurok

Az időhurok-játékok sikerét elsősorban az alapozza meg, hogy kiválóan kapcsolhatók az ún. episztemikus cselekményszerkezetekhez, amely irodalmi szövegként is intenzívebb olvasói bevonódást igényel, s ekként a legjobban az interaktív narratíva médiumában működik. Az ilyen játékok a nyomozó jól körülírható szerepébe helyezik a játékost, és létrehoznak egy fix, a játék tervezői által megalkotott elsődleges történetet (egy rejtélyt), illetve egy nagy változatosságot ígérő másodlagos történetet (a nyomozását), amelyet a játékos cselekedetei formálnak.<sup>15</sup> Nyilván nem véletlen, hogy szinte az összes időhurok mechanikát alkalmazó játék valamiképpen a nyomozás struktúrájára épül, amely, ahogy Bényei Tamás is felhívja rá a figyelmet, „alapvetően és nyilvánvalóan ismétlés.”<sup>16</sup> Mindez persze az idő hagyományos haladási irányát is más fényben tünteti fel: „Az esemény mint olyan már megtörtént, és a tulajdonképpeni cselekmény az esemény következményeként és megismétléseként bomlik ki; illetve talán helyesebb volna azt mondani, hogy a szokásos cselekmény, a világ időbeliségének megszokott előrehaladó logikája felfüggesztődik arra az időre, amíg a múltbéli esemény körülményeire nem derül fény.”<sup>17</sup> Másként fogalmazva: a detektívtörténet már önmagában is az időhurok szimbolikus logikájával operál, és maga a hurok is azért jön létre, hogy kikényszerítse a rejtély megfejtését.

A *Twelve Minutes* nyomozása ráadásul az egyik legősibb detektívtörténet, az Oidipusz király teljes kört leíró, majd a nyomozó személyére visszahurkolódó modelljére épít. A játékos karaktere, a Férj, a Feleség bűnösségének gyanújától eljut a Feleség felmentéséig, majd a Feleség és a Zsaru – a Férj bevonása nélkül közösen megbeszéli, hogy a gyilkos a nő féltestvére, az apja törvénytelen fia lehetett, akire a Feleség anyja csak „a Szörnyeteg” néven hivatkozott. Ezen a ponton a Férj intervenciója, egyáltalán a jelenléte, vagy az, hogy a játékos a Férjet irányítja, szükségtelennek tűnik. A Feleség és a Zsaru egymásra találásából a Férj szó szerint kirekesztődik, csak céltalanul lődörög a lakás sarkában vagy a szekrényben (!), és ha bármilyen módon megpróbál beleszólni a társalgásba, a Zsaru lelövi és az elejéről kezdődik a hurok. Mindez megelőlegezi azt a tarthatatlan helyzetet, amelyben a Férj a nyomozás végére találja magát: kiderül, hogy ő maga „a Szörnyeteg”, az elveszett féltestvér, azonban szörnyűségét nem a származása, hanem a többszörös tabusértés (incesztus és gyilkosság) magyarázza. A detektívtörténet nem ontológiai bizonyosságot és elégedettséget, hanem bármilyen megnyugvás lehetetlenségét hozza el.

Az *Oxenfree* esetében a nyomozás elsődleges céljának az tűnik, hogy Alex és Jonas megtalálják elveszett barátaikat, amit feltételezésük szerint úgy tehetnek meg, ha kiderítik, mi történt a rádión keresztül megszólaló szellemekkel. A szellemalakok maguk is ismétlések – már a szellemlet is egyszerre mutat rá a hiányra és próbálja (menthetetlenül sikertelenül) betölteni azt – nagyon hasonlóan ahhoz, ahogyan a detektív-

<sup>15</sup> Marie-Laure Ryan: *Interactive narrative, plot types, and interpersonal relations* In *Joint international conference on interactive digital storytelling*, Springer, Berlin, Heidelberg, 2008, 6–13, 9.

<sup>16</sup> Bényei Tamás: *Rejtélyes rend*, Akadémiai, Budapest, 2000, 63.

<sup>17</sup> Uo.

történet is a hiányzó lényeg, a fontosabb történet elmondásának kísérlete/kísértete.<sup>18</sup> Itt azonban az ismétlés látványosan kísérteties: szavanként változó hangon, feltételezhetően a rádión keresztül elhangzott beszélgetéstöredékek újrakombinált visszhangjaként jelenik meg. A játék bizonyos pontjain felbukkanó verklík, magnók, illetve a mini időhurkok visszaállítására ezeknél használt körkörös egérmozgás mind a hurok logikája felé mutatnak. Ahogy azonban a játékból kiderül, a nyomozás itt nem pusztán újramondás, a nyughatatlan lelkek történetének kiderítése és elbeszélése, hogy a síron túli nyugalomukat visszaállítsa, sokkal inkább az események újrajátszása, amely végül azzal fenyeget, hogy a szellemek egy újabb, fiatal lelket szállnak meg, és hozzá kapcsolódva maradnak fenn a gazdatest élettartama végéig.

A *Forgotten City*ben az idő előrehaladása, amely a nyomozás során Bényei szerint felfüggesztődik, egészen látványosan reked meg. Miután a játékos névtelen, de nemében/bórszínében személyre szabható karaktere a játék legelején magához tér, egy Karen nevű nő (akiről utóbb kiderül, hogy Kharon, a révész), egy eltűnt férfi keresésére küldi a mellettük lévő antik romok irányába, ezzel mozgásba lendítve a játékot, és a nyomozást egészen világosan az időutazás struktúrájában helyezi el. A detektív-munka rekonstruktív logikája a játék során egymásba ágyazódó színtek sorozataként jelenik meg. A Karen által adott feladaton belül a játékos rögtön kap egy következő kiderítendő rejtélyt is: Sentius, a város előljárója feltárja előtte, hogy valaki éppen az Arany Szabály megszegésére készül, és kéri, hogy derítse ki, ki az. Érdekes és a játék időhurok-logikája szempontjából mindenképp jelentéssé, hogy ezúttal a játékon belüli hurokhoz képest nem múltbeli, hanem jövőbeli rejtélyről van szó, amelynek kiderítésére a legtöbb végigjátszásban nem kerül sor, ennek apropóján azonban a játékos a város valamennyi lakójával beszélhet, akik további rejtélyek kiderítésére kéri. Ez a többszörös egymásba ékelődés jelenik meg egyébként a játékban bejárható terek logikájában is. Nagyjából a játék közepére kiderül, hogy a város valamennyi lakója halott, azaz az alvilág egy manifesztációjának tekinthető, miközben a térre az jellemző, hogy saját alvilágai vannak (ciszternákkal, titkos barlangrendszerrel, pincékkel szabdalva). Sőt, maga az alvilág is kulturális hagyományok egymásra épülő, elődeiket magába foglaló időhurkaiként áll elő: a római alvilág a görög alvilágot építi tovább, amely az egyiptomi alvilág koncepcióján alapul, amely pedig a sumer példát használja. Ezek a szintek fizikailag is egymás alatt lévő, egymásba forduló tereként jelennek meg, a nyomozás történeteinek matrjoszkaszerű logikájára rímelve.

### Trauma mint időhurok

Az itt elemzett időhurok logikájú játékokban nemcsak a detektívtörténet eleve ismétlésre épülő szerkezete, de a veszteségekkel való megküzdés, illetve az egyéni traumák temporalitása is a hurok mintájául, motivációjául szolgálhat. A trauma időbeliségét gyakran hasonlítják a beakadt lemezhez,<sup>19</sup> ahol a traumát elszenvedő személy akaratlanul is újra és újra lejátszsa magának a traumát kiváltó eseményeket, gyakorlatilag megrekedve abban a pillanatban, anélkül, hogy képes lenne változtatni rajta vagy a

<sup>18</sup> Bényei Tamás: *Rejtélyes rend*, 71.

<sup>19</sup> Ami egyébként, ahogy szó volt róla, az *Oxenfree* eszköztárában ténylegesen megjelenik a verklík-szimbolikában.

traumát mediatizálva narratív identitása részévé tudná tenni.<sup>20</sup> Robert Storolow részletes pontossággal írja körül, hogy mit jelent ez: „A trauma tapasztalatai örökös jelenbe dermednek, melyben az egyén csapdába esik, és arra ítéltetik, hogy folyamatosan visszatérjen hozzá. (...) A traumában minden időtartam összeomlik, a múlt jelenné válik, a jövő pedig a végtelen ismétlésen kívül mást nem ígér.”<sup>21</sup> Ebben az értelemben a trauma által kiváltott kényszeres ismétlés akaratlanul is időhurokba kényszeríti az azt elszenvadó személyt – talán éppen ezért is érdekelt a legtöbb (bár kétségtelenül nem az összes) időhurok-játék valamiféle traumatikus hiány színre vitelében. Amikor Laurie Vickroy amellett érvel, hogy a popkultúrában megjelenő traumánarratívák túl biztonságosak, mert túlságosan mediatizáltak,<sup>22</sup> nem számol azzal, hogy a videójáték, éppen a médium szimulációs és nem reprezentációs természetéből adódóan, kívül esik ezen a biztonságos zónán. A játékos időhurokba kényszerítése már-már nyugtalanító pontossággal szimulálja a trauma fojtogató időbeliségét, miközben további, az egyéni traumához kapcsolódó jelenségeket is feltérképez: ilyen az amnézia, a gyász és az elengedés, illetve a kísértet szimbolikusan tekinthető alakja.

A *Twelve Minutes* névtelen Férje a nyomozás folyamán ráébred, hogy ő ölte meg a Feleség (és egyben saját) apját, aminek ő maga sem volt addig a tudatában. Bár a játék nem fejt ki, feltételezhető, hogy a gyilkosság mint a gyilkos számára traumatizáló esemény Freud által leírt, elfojtott emlékezetével magyarázható. „Sok mindent elfelejtettem” – vallja be az egyik hurokban a Férj. A (választott) felejtés mint eszképzimus a játék egyik olyan témája, amely nemcsak a kimondott szöveg, de a játékmechanika szintjén is megjelenik. Az egyik kitüntetés például, amelyet a játék során meg lehet szerezni, a „Groundhog” nevet viseli, értelemszerűen utalva az *Idétlen időnkig* angol címére. Ezt a kitüntetést csak akkor szerezheti meg a játékos, ha már kiderített mindent – ekkor az asszony karaktere fölött lebegő szöveg már nem az, hogy „Feleség”, hanem az, hogy „Ő” (Her). A játékos a vérfertőzés és a gyilkosság tudatában dönthet úgy, hogy végigcsinál egy tökéletes hurkot: együtt elfogyasztják a desszertet, bátorítóan reagál a terhesség hírére, táncolnak a nappali közepén, szeretkeznek, majd összebújva alszanak el. Az *Idétlen időnkig* logikája szerint ez a hurok hozza el a megváltást, ezúttal a főszereplő mindent jól csinál. Itt azonban, ahogy álomba szenderülnek, elindul a következő hurok – hiszen ez a mentalitás a teljes, tagadásra épülő, morbid alaphelyzet kicsinyítő tükröként is olvasható.

Van azonban egy lehetséges – tényleges – befejezés, amely a valóság kizárása, figyelmen kívül hagyása helyett egy másik fajta felejtésre helyezi a hangsúlyt. Azokban a hurkokban, amelyekben a Férj nem áll rögtön készen arra a desszertre, amellyel a Feleség várja, és nem kezdi el rögtön bizonygatni, hogy ugyanazt a 12 percet éli újra, a Feleség letelepszik a kanapéra és olvasni kezd. Ha a Férj megkérdezi, hogy mit olvas, elmeséli, hogy egy zen meditációs könyvről van szó, amely biztos, hogy nem tetszene a Férjnek. Még egy idézetet is felolvas belőle: „Mert csak felejtéssel ejthetjük el az idő

---

<sup>20</sup> Takács Miklós: *A kulturális trauma elmélete a bírálókat tükrében*, in *Studia Litteraria* 50/3–4 (2011), 36–51., doi:10.37415/studia/2011/50/3987.

<sup>21</sup> Robert D. Storolow: *Trauma and temporality*, in *Psychoanalytic Psychology* 20/1 (2003): 158–161, 160.

<sup>22</sup> Laurie Vickroy: *Representing Trauma*, in Laurie Vickroy, *Trauma and Survival in Contemporary Fiction*, Charlottesville–London, University of Virginia Press, 2002, 1–35, 31. idézi Takács, i. m. 48.

fonalát, és férhetünk hozzá a jelen pillanat megéléséhez, amely a hétköznapi időben oly tűnékeny.”<sup>23</sup> Az egyik befejezésben a játékos egy flashback jelenetben találja magát, amelyben az apja elmondja neki, hogy a Férj akkor még friss szerelme valójában a testvére, erre az információra válaszként dönthet úgy, hogy vállalja vérfertőző szerelmét – ekkor dulakodás közben szándékán kívül lelövi az apát (azaz eljuthat a játékban bemutatott eseménysorozat kiindulópontjához), vagy felelheti azt, hogy mindenkinek jobb lesz, ha elhagyja a nőt, aki soha nem tudja meg ennek az okát. A befejezés után a játékos kattinthat a „Folytatás” gombra, amelynek az lesz az eredménye, hogy ugyanebbe a flashback jelenetbe kerül, csak ezúttal az apa szerepét a Zsaru alakítja. Ha a játékos rákattint egy adott könyvre a polcon, a Férj megismétli a fenti idézetet, mire az apa-karakter felajánlja a felejtés lehetőségét, ez azonban nem tekinthető a „Groundhog” kitüntetéshez hasonló, problémátlanul boldog végkifejletnek. „Csak a jövőd marad, mindent elfelejtesz, amin keresztülmentél” – ígéri az Apa/Zsaru. A játék az apa monológja során végig nyitva hagyja a „Meggondoltam magam” opciót, és az apa többször is figyelmeztet, hogy ez végleges döntés, nem csinálható vissza – a gyógyulásnak ez az útja távolról sem veszteségek nélküli. Az általa megszerzhető „Folytatás” kitüntetés azonban nemcsak a megkezdett játékmenet folytatására irányuló gomb megnyomására utal, hanem arra is, ahogyan egy láthatóan kilátástalan helyzetet átélte egyén úgy dönt, tovább tud menni.

A felejtés, elengedés imperatívusza az *Oxenfree* esetében is megjelenik, bár meglehetősen ambivalens módon teszi ezt. A játékos által irányított kamaszlány, Alex a bátyja (Michael) vízbefúlása után egy évvel utazik a cselekmény helyszínét adó Edward-szigetre. Még mindig sokat gondol a testvéreire, ebből a szempontból pedig a történet első kísérte nem az elsüllyedt Kanaloa-tengeralattjáró legénysége, akik a rádión keresztül kommunikálnak, hanem Michael maga, aki Jonas kivételével valamennyi karakter számára hiányként áll elő – Clarissa például Alexet hibáztatja, amiért ragaszkodott hozzá, hogy menjenek el együtt egy búcsúfürdésre a tengerhez: ha nem mennek oda, Michael talán még most is élne. Ebből a szempontból talán nem is meglepő, amikor kiderül, hogy az időhurkok, ahogy a szellemek elárulják, nem a túlvilági jelenlét eredményeként jönnek létre. „Az időhurkokat te magad csináltad” – mondják. „Azzal, hogy a barlangban *ráhangolódtál* a jelünkre, te idézted ezt elő, Alexandra.” A ráhangolódás (tuning in) itt egyrészt a rádió medializált használatára vonatkozik, ami azonban egy másféle ráhangolódás metaforájaként is működik: Alex, mivel Michael elvesztése már eleve kísérte, könnyebben tudott kapcsolódni a Kanaloa legénysége által elszenvedett veszteséghez.

A halál elfogadása, az elengedés az a tanács, amelyet Alex ad a bosszúszomjas kísérteknél: „Néha rosszul sülnek el a dolgok. Ezen nem lehet változtatni” – mondja, és amikor egyikük nevét is említi, a dühöd szellemek hozzáállása mintha változni kezdene: „Nehéz emlékezni... bizonyos dolgokra. Egy ideje elfelejtettük az arcainkat, aztán a neveinket. A dühünk. A dühünk. A dühünk és a félelmünk... ez az utolsó dolog, ami még itt tart.” Erre Alex expliciten biztatja őket arra, hogy ezekkel együtt

---

<sup>23</sup> “For it is only by forgetting that we ever really drop the thread of time and approach the experience of living in the present moment, so elusive in ordinary hours.” Michael Pollan ételkutatató, újságíró *Botany of Desire* (A vágy botanikája) című könyvéből részlet, amely a marihuánafogyasztás gyönyörét magyarázza azzal a vággyal, hogy megváltoztathassuk a tudatállapotunkat (Michael Pollan: *Botany of Desire*, Random House, New York, 2001, 145.)

engedjék el tudatuk utolsó megmaradt morzsáit: „Szerintem... hagyjátok ezt magatok mögött. Nem is tudom. Nem hiszem, hogy szükségetek van még rá... vagy hogy valaha volt.” A játékméchanika egy része is ezt a gondolatmenetet támasztja alá: jellemzően a leginkább pozitív végkifejleteket akkor érhetjük el, ha Alex a lehető legtöbb időt tölti Jonasszal, összebarátkoznak, figyel arra, hogy rendre kedvesen szóljon hozzá, és amikor csak lehet, felvállalja, hogy Jonas a mostohatestvére. Mindez az elengedés, a veszteség fájdalomának meghaladását helyezi előtérbe. A játék legpozitívabb végkifejletében azonban Alex egy sor mini-hurokban azt a tanácsot adja az időrend szerint korábbi, de nyilván az időhurok logikája szerint következő saját magának, hogy beszélje le Michaelt az utazásáról, amelynek következményeképpen soha nem megy úszni, nem fullad bele a tengerbe, és a játék végén ő is szerepel a csoportképen, Jonas pedig – annak ellenére, hogy gyakorlatilag a teljes végigjátszásban Alex mellett volt, Ren iskolatársa marad, akit végül Alex nem nagyon tudott megismerni. Mindez azt a jelenséget hozza létre, amelyet Clint Hocking ludonarratív disszonanciának nevez: a játék narratívájából kibomló belátások (például az elengedés, az új kezdet fontossága) szöges ellentétben áll a játékmenet eredményeivel, ami itt a tabula rasa, az új kezdet illuzórikus ígéretével kecsegtet.<sup>24</sup>

A *Forgotten City* az *Oxenfree*-nél jóval konzisztensebb állást foglal a halál, a visszafordíthatatlan elfogadása tekintetében. Ez derül ki már a mitológiai referenciakészletből is, amelyet a játék mozgósít: „Üdv újra, sziszüphoszi barátom!” – köszönti egy NPC, a jószándékú Galerius a játékost, ha az beavatja őt abba, hogy folyamatosan ugyanazt a napot éli újra. Sziszüphosz alakja egyértelműen utal az időhurok által kikényszerített ismétlésre, ugyanakkor a játék említi azt is, hogy a mitológiai alaknak miért kell örökösen ugyanazt a sziklát görgetnie: mert kijátszotta a halált és visszatért az alvilágból. Sziszüphosz története egyrészt összekapcsolja a játékméchanikát és a játék narratíváját, másrészt pedig arra is rávilágít, hogy a halál mint elkerülhetetlen kikerülése, ami egyébként az időhurok célja lenne, nem járhat büntetés nélkül.

A játék egyetlen harcmechanikát és horrorelemeket tartalmazó, választható kuldése, amelyben a játékosnak be kell jutnia a királyi palotába, hogy megkeresse Naeviát az orvost, hasonló következtetéseket enged levonni. A játékos egy titkos útvonalon mászik be a palotába, miközben időről időre a városban mindenütt jelen lévő aranszobrok félig meghámozott, mozgó változatai támadnak rá, halálért könyörögve. Naevia elszórt feljegyzéseiből kiderül, hogy mintegy véletlenül fedezte fel azt, hogy az aranszobrokban öntudatuknál lévő, szenvedő emberek vannak bezárva. Ahogy Naevia fogalmaz, „csapdába esve saját személyes Tartaroszukban, örök kínzatra ítélve, amely bármilyen ép elme számára túl borzalmas ahhoz, hogy felfogható legyen” – azaz az alvilág egymásra rétegződő szintjeiről, az alvilágon belüli miniatúr alvilágról van itt szó. Naevia beleszeret az egyik szoborba, és bár nem tud róla semmit, a mitológiai Galatea nevet adja neki, Pygmalion megelevenedő márványszobra után. Elhatározza, hogy kiszabadítja őt, ám először a többi aranszobron próbálja ki a módszert. Kiderül azonban, hogy az aranyréteg olyannyira összeforrott a bőrrükkel, hogy annak eltávolításával láthatóvá válnak az izmok és inak, a folyamat pedig a kísérlet alanya számára rendkívüli fájdalommal jár. Úgy tűnik tehát, hogy Naevia megmentési kísérletei kínzássá válnak (ezt támasztja alá egyébként a palota

<sup>24</sup> Clint Hocking: *Ludonarrative dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about*, in *Well Played* 1 (2009): 255–260.

megjelenése is, véres vizsgáloberendezésekkel, fogókkal), látványos és a játékost so-  
káiig kísértő szimbólumaként annak, hogy valamennyi érintett akkor szenved legin-  
kább, ha az élet és halál között rekedtetek tartóztatni próbálják.

## A hauntológia hurkai

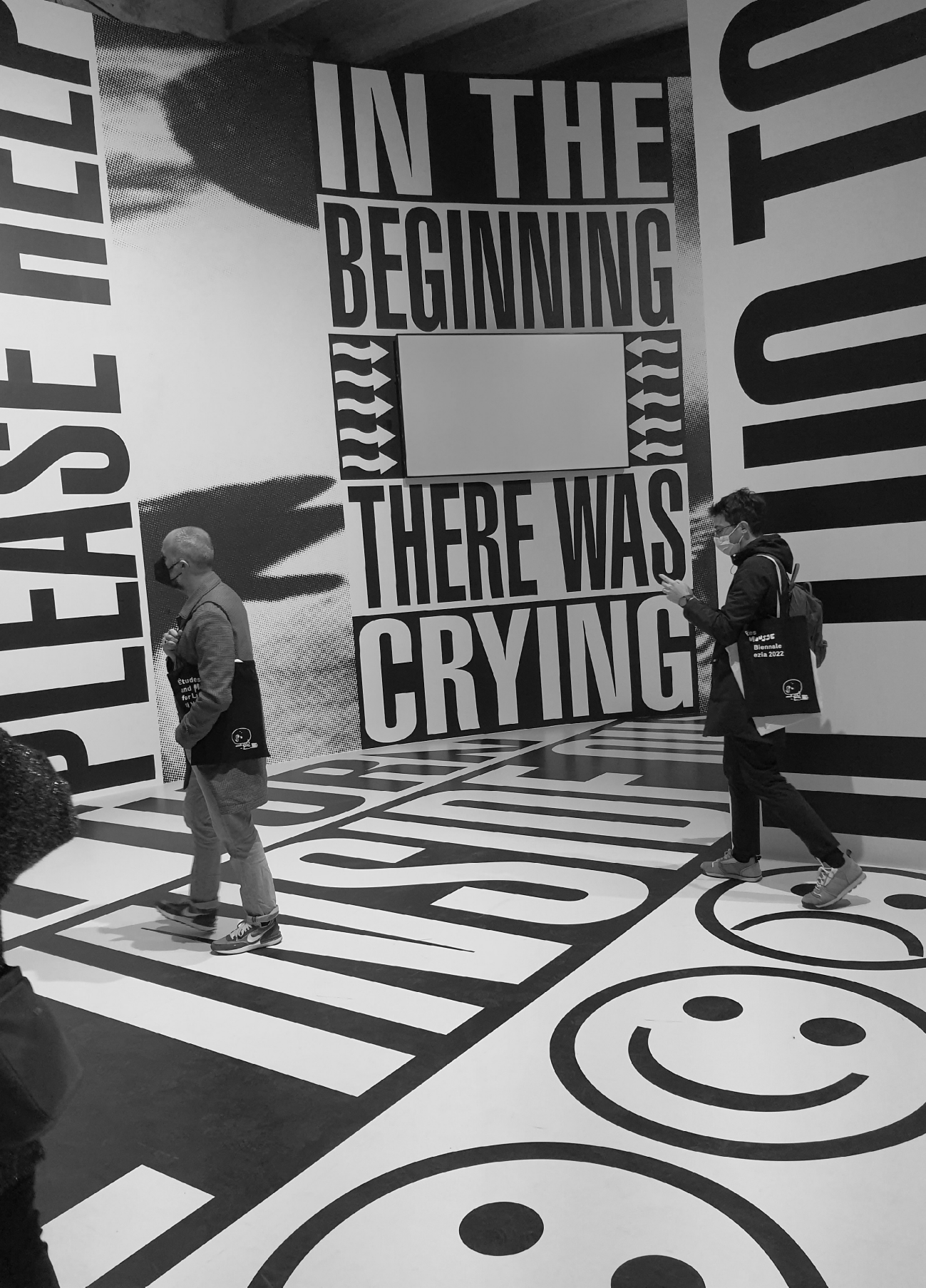
A *Forgotten City* végkifejlete a fentiek szempontjából első látásra ambivalensnek tűn-  
het: a játékos Plútó/Hádész/Ozirisz/Nergál meggyőzésével eléri, hogy az istenség sza-  
badon bocsássa a város lakóit, akikkel napjainkban, egy múzeumban találkozhatunk  
újra. Azért marad mégis logikus ez a zárlat, mert Plútó kísérlete természetellenesként,  
a dolgok rendje ellen valóként tűnik, így az átok megtörése az alvilágban rekedtektől  
elvett jövők visszaszolgáltatásaként is érthető. Mégis, az utolsó találkozás egy olyan  
térben megy végbe, amely modern tágassága ellenére is elsősorban a múlt megőrzé-  
sében érdekelt: a múzeumban. A Derrida<sup>25</sup> nyomán Mark Fisher által megfogalmazott  
hauntológia időbelisége ez, ahol a múltak folyamatos ismétlődésében, *hurkolódásában*  
együttal a hiányzó jövők helyreállítási kísérletei és azok kudarca is testet ölt: „a jövőt  
lassacskán lemondják”.<sup>26</sup> Ahogyan a három játékban láthattuk, a múlt egyre inkább  
kiüresedő ismétléseiként elgondolt kísértetek, de az alvilág időhurkaiban rekedt, kár-  
hozott lelkek és a trauma „beakadt lemez” temporalitásában rekedt szeretők is remek  
példái annak, ahogy a posztmodern jelenbe visszatüremkednek a múlt visszhangjai.  
Az elemzésem elején felvettem, hogy a kortárs videójátékos időhurok-narratívák-  
nak több kapcsolata lehet a múlttal, mint a jövővel, ahogyan Lahdenperä elemzi őket.  
Könnyen lehet, hogy a közelmúlt időhurok-játékai azért képesek csak korlátozott  
mértékben „jövő-narratívaként” működni, mert eleve a hauntológia elvetélt, torz jö-  
vői népesítik be őket.

Mark Fisher egy popzenei témájú esszéjében mintegy mellékesen említ egy pár-  
huzamot a kilencvenes évek zenei ismétlődései és a korszak CGI technikája között,  
mindezt ellentétbe állítva a későbbi időszak esztétikájával és elektronikus zenéjével.  
Fisher érvelése szerint az ezredforduló előtti évek jungle műfaja, ahogyan a kilencve-  
nes évek CGI technikája is, lekerekített, tökéletes látványra és hangzásra, „jó hurkokra”  
törekedett. Ezzel szemben a kétezertizes évek tapasztalata sokkal inkább a sima át-  
menetek, a jó hurkok hamis ígéretének leleplezésével, az animált GIF „rossz végtelen-  
ségével”, „dadogó, frusztrált időbeliségével, az időcsapdában ragadás kísérteties ér-  
zetével” cseng össze.<sup>27</sup> A kétezertizes, majd -húszas évek időhurok-játékai valami ha-  
sonló viszonyban vannak azzal az időhurok-hagyománnyal, amely a videójáték mint  
médiium specifikumaként a végtelen számú újrapróbálkozás ígéretét, a korlátlan le-  
hetőségekkel kecsegtető jövő illúzióját gondolta el. Az új, „rossz időhurkoknak” nem  
célja, hogy számtalan próbálkozással helyrehozzuk a dolgokat, hanem arra szolgál-  
nak, hogy a játékos és az általa irányított szereplő egyaránt jártasságot szerezzen a  
feldolgozhatatlan feldolgozásában, annak felismerésében, hogy nincs második esély.

<sup>25</sup> Jacques Derrida: *Specters of Marx: The state of the debt, the work of mourning and the new inter-  
national*, Routledge, London, 2012.

<sup>26</sup> Az eredetiben: „the slow cancellation of future.” Mark Fisher: *Ghosts of my life: Writings on  
depression, hauntology and lost futures*. John Hunt Publishing, 2014, 11.

<sup>27</sup> Mark Fisher: *Break it Down: On Dj Rashad's Double Cup*, in *Electronic Beats Magazine*, 2013. okt.  
22., <https://www.electronicbeats.net/mark-fisher-on-dj-rashads-double-cup/>



PLEASE

IN THE  
BEGINNING



THERE WAS  
CRYING

TO

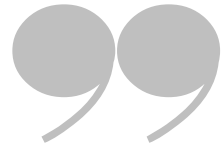
Esc. Viaggio  
Biennale  
exis 2022

Esc. Viaggio  
Biennale  
exis 2022

PLEASE



PÓLYA TAMÁS



## *Szépirodalmon innen, a játékosságon túl*

KÉT VIDEOJÁTÉK KOMPARATÍV KULTIVÁCIÓS ELEMZÉSBEN

A videojátékoké kettős sajátosságú világ: sok játék szövevényes történeteket (is) mesél, de nagyobb részük a játékos cselekvését helyezi a középpontba. Ha médiumként értékeljük, a digitális játékszoftverek összessége és használatuk – mobil-, konzol- és asztali számítógépeken – se nem egészen irodalmi karakterű (tisztán történetmeselés), se nem kizárólag az ügyességre és a feladatmegoldásra alapozott (tisztán cselekvés), hanem a kettő furcsa elegye. A videojáték kettős természetű médium: a játékokban hol inkább a narratív tartalom számít, hol pedig a végigjárandó, leküzdendő mászóka vagy akadálypálya.<sup>1</sup> E tömegmediális kulturális termékek e kettősség mentén mutatkoznak sokféleképpen a képről képre lapozgatós vizuális regénytől (*visual novel*) és interaktív filmszerűségetől a szinte teljes mértékben történetmentes virtuális tornászati és kontrollerbűvészetig. E tanulmányban olyan elemzési módszert használok, amely együttesen szemléli e két dimenziót: a George Gerbner-féle kultivációs elméletet használva vizsgálom a videojátékokban mint történetmesélő interaktív szövegekben azonosítható nyílt és implicit értékmegjelenítést.

### **Történetmeselés, cselekvés és érték kifejezés**

Mesékre, szépirodalmi művekre és szent szövegekre tekintve tudjuk, hogy az elmesélt történeteknek gyakran nem is titkolt célja, hogy morális és egzisztenciális emberi értékeket fejezzenek ki a megjelenített gonoszok és jóra való szereplők, felemelő és le-sújtó történések, botorságok, bölcsességek, a kerülendő és követendő cselekedetek bemutatásán keresztül. Másképpen, de a mozgásnak és testedzésnek, s ezek digitális változatainak, a kontroller- és billentyűzetakrobatikának, az e-sportolásnak, a videojátékbeli ügyesség bizonyításának is megvan a maga értékrendszere: a küzdelmes cselekvés, próbálkozás, erőfeszítés, tökéletesedés éthosza ez, ahol a kitarítás és a szorgalom jelenik meg a siker előfeltételeként, s ahol célok elérésekor a résztvevőket erős kompetenciaérzet keríti hatalmába, nem elsősorban a katarzis vagy egy elgondolkodtató felismerés.

A videojátékokban mint kettős természetű szövegekben,<sup>2</sup> kifejezett értékrendszer feltárásakor a narratíva tekintetében összehasonlítási alap lehet a szép- és ponyvairodalom, a művészi és műfaji film, de a játékok audiovizuális természetű anyagisága

<sup>1</sup> Vö. Pólya Tamás: *A videojátékok kultivációs elemzése. Alapvetések és nemzetközi kutatások*, in *Médiakutató* 20/2 (2019): 21–45. URL: [https://mediakutato.hu/cikk/2019\\_02\\_nyar/02\\_a\\_videojatekok\\_kultivacios\\_elemzese.pdf](https://mediakutato.hu/cikk/2019_02_nyar/02_a_videojatekok_kultivacios_elemzese.pdf) és Pólya Tamás: *A videojátékok mint történetmesélő mászóka és a médiaszöveg-fogalom*. Az olvasat átértelmeződése és a narratíva másodrendűsége egy ergodikus médiumban, in *Médiakutató* 21/1 (2020): 93–104. URL: [https://mediakutato.hu/cikk/2020\\_01\\_tavasz/08\\_a\\_videojatekok\\_mint\\_tortenetmeselo\\_maszokak.pdf](https://mediakutato.hu/cikk/2020_01_tavasz/08_a_videojatekok_mint_tortenetmeselo_maszokak.pdf)

<sup>2</sup> Pólya Tamás: *A videojátékok mint történetmesélő mászóka és a médiaszöveg-fogalom*, 101.



révén jelen van egy képi-hangi esztétikai dimenzió is, amelyeknek elemzésekor a mozgóképes alkotások mellett a képzőművészet (pl. festészet, szobrászat, építészet), illetve zeneművészet is lehet viszonyítási pont. A cselekvéses oldalon – ahová a játékbeli rejtvények megfejtése is tartozik – a testedzés etikája, a cirkusz akrobatikája, a flow pszichológiája és a mozgásos és intellektuális kompetencia bizonyítása, a sikerélmény-szerzés lelki mechanizmusai, illetve az önségítés formái (terapeutikus megközelítések, pszichodráma) jöhetnek szóba. Mindkét dimenzióra releváns a kultivációs elmélet is.

## A kultivációs modell

A kultivációs megközelítés a tömegmédiakutatások egyik hatáselmélete, fókuszában a televíziós műsorfolyam által megjelenített értékrendszer elemzése áll.<sup>3</sup> Némi kiegészítéssel a modell a videójátékokra is jól alkalmazható,<sup>4</sup> amelyek a televíziós és online streaming tartalmak mellett az utóbbi néhány évtized egyik legnépszerűbb szórakoztató audiovizuális médiumává váltak. A kultivációs teoretikusok alapfeltevése az volt, hogy a nagy mennyiségben fogyasztott televíziós tartalmak hosszú távon negatív módon befolyásolják a nézők világgképét és attitűdjeit. Elgondolásuk szerint a XX. század második felében a televízió – s mára ehhez hozzávehetjük a streaming és online szolgáltatások mozgóképes kínálatát (YouTube, Netflix, TikTok stb.) – átvette a korábbi nagy történetmondók, a család, az egyház, az iskola szerepét, és olyan meséket (történeteket, példázatokat) mond a világról a nézőknek, amelyek igaznak és helyesnek állítanak be különféle értékeket a *közvetített tartalmakba kódolt világgképen és morális rendben keresztül*. S hosszú távú, jelentős mértékű fogyasztás esetén képes eltorzítani a nézők világgképét és beállítódásait (pl. növelni a félelemérzetüket az erőszakkal telinek tűnő világban).

Jelen felfogásban a kultivációs modell egy olyan, a szépirodalmi elemzésekre jellemző érzékenységgel is átitatható analitikus módszert kínál, amely az ábrázoltak vagy mögöttük meghúzódó, a szöveg által magától értetődőnek tekintett morális és ontológiai mozzanatokból és viszonyokból összeálló értékrendszer explicitté tételére irányul. E megközelítés önmagában is hasznos eszköze a médiatartalmak esetleges részrehajló ábrázolásmódjának kimutatásának (vö. miféle világgképet sugall egy adott kortárs filmsorozat?), de kiegészítheti vagy megalapozhatja az esztétikai és empátia-keltő minőségek megragadását, a mimetikus világ egzisztenciális mélységének feltárását, épp úgy, mint az irodalmi művek esetében. A (médiá)szövegbeli nyílt és mögöttes értékrend a kultivációs elmélet szerint előfeltevések halmazaként irányítja a szövegvilág szereplőinek sorsát és a történetek dramaturgiáját, tudniillik azt, hogy világbeli életútja során ki hova juthat, mennyit és milyen módon érhet el, s cselekvései morálisan helyesek-e vagy helytelenek.

Előzetesen érdemes megjegyezni, hogy a szépirodalmi és televíziós/streamelt, illetve a videójátékos szövegek között fontos különbség, hogy míg az előregyártott

<sup>3</sup> George Gerbner: *A média rejtett üzenete. Válogatott tanulmányok* (ford. Nagy Zsolt), Osiris, Budapest, 2000, valamint Michael Morgan – James Shanahan: *A kultivációkutatás két évtizede: értékelés és metaanalízis*, in Angelusz Róbert – Tardos Róbert – Terestyéni Tamás (szerk.): *Média, nyilvánosság, közvélemény*, Gondolat, Budapest, 2007/1999, 131–143.

<sup>4</sup> Dmitri Williams – Nicole Martins – Mia Consalvo – James D. Ivory: *The virtual census: representations of gender, race and age in video games*, in *New Media & Society*, 11/5 (2009): 815–834.

anyagokban (pl. regény, filmsorozat) ez a rend a befogadó számára teljes mértékben adott és készen kapott, addig a videójátékokban csak részben rögzített, hisz a szimulált világ és szereplői sorsának alakítása kisebb-nagyobb mértékben a játékos cselekvéseitől függ, azaz a sorsok alakítása részben a játékosra van bízva.

De a népmesékre is érdemes vetni innen egy pillantást. A népmeséknek is megvan a maga felszíni ontológiája és történelmi dinamikája, dramaturgiája – például szegény a fiatal legény, de cselekvőképese; s gazdag, de bajban van az öreg király; a fiatalnak vissza kell szerezni az elrabolt lányt, ki kell állni a próbákat –, és az ezek mögött fel-sejlő értékhierarchia és előfeltevésrendszer. Hasonlóképpen a videójátékok megjelenített felszíne (az előre kódolt elemek: a történet fő mozzanatai, lehetséges végkifejletek, a megjelenő karakterek száma, neve) mögött is kényszerűen ott rejtőzik egy sor előfeltevés és sugallat a világ magától értetődő rendjéről és összefüggéseiről. Ugyanígy a játékbeli lehetőségként adott cselekvési módozatokban is: azt, hogy a játékban mit lehet tenni és mit nem, végső soron a digitális szöveg mögötti programozók/írók határozzák meg saját elképzeléseik és értékrendjük szerint.

A kultivációs értékhozó- és kijelölő folyamatban az *ismétlődésnek* kulcsszerepe van (s ez is igaz mindegyik médiumra). Gerbner és munkatársai vizsgálataik kezdetétől fogva hangsúlyozták, hogy az audiovizuális tartalmak ismétlődéseikben, visszatérő mintázataikban hatnak: a sokszor látott, ismétlődő helyzetek, sorsok, szerepek és cselekvési módok „égnek be” a néző világvilágképébe vagy torzítják azt. A negatív tartalmú hírek, a bemutatott erőszakos cselekedetek – a játékfilmekben, sorozatokban bemutatott fiktiivék is, bár kisebb mértékben – növelhetik a néző szorongását,<sup>5</sup> az ábrázolt hatalmi rendszerek sugallhatják a világ ideális rendjét (pl. hogy a fehérek sikeresek vagy más bőrszínű emberek is).<sup>6</sup> De pozitív hatás is adódik: a sorozatokban jellemző, gyakran eredményesnek látszó orvosi beavatkozások túlzott optimizmust kelthetnek a nézőkben például a szívroham utáni újjáélesztés sikerességét illetően.<sup>7</sup>

Egy audiovizuális, mozgóképes médiumnak minden ábrázolt eleme (a megjelenített reprezentációk bármelyike), illetve az ábrázoltakból kihámozható morális összefüggések értékhozó és érték kifejező mozzanatoknak tekinthető. Az elmélet szerint a kultivációs folyamat így nem áll másból, mint hogy e mozzanatok hatnak a nézőre, s befolyásolják, esetleg átalakítják az értékrendjét, világvilágképét és az attitűdjeit. A videójátékok audiovizuális médiumában éppígy lehetséges értékrendszert kifejezni és sugallani az ábrázolt elemekkel (narratíva, képi-hangi megjelenítés, összefüggések); de ezek mellett további figyelmet érdemelnek az interaktív lehetőségeik, a játékon belüli és kívüli cselekvés, irányítás is.<sup>8</sup>

### A kultivációs elemzés módszertana

A kultivációs tartalomelemzés négy dimenzióban igyekszik megragadni a médiaszövegek érték kifejező mozzanatait: a *lét, fontosság, értékek, összefüggések* vonatkozásá-

<sup>5</sup> Maria Elizabeth Grabe – Dan G. Drew: *Crime cultivation: Comparisons across media genres and channels*, in *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 51/1 (2007): 147–171.

<sup>6</sup> George Gerbner: *A média rejtett üzenete*, 70.

<sup>7</sup> Jan Van den Bulck: *The impact of television fiction on public expectations of survival following inhospital cardiopulmonary resuscitation by medical professionals*, in *European Journal of Emergency Medicine* 9/4 (2002): 325–329.

<sup>8</sup> Pólya Tamás: *A videójátékok kultivációs elemzése*, 30.

ban.<sup>9</sup> Ebben a négy, összefüggő rétegben azonosíthatóak a médiaszöveg által „elmesélt” történet azon előfeltevései, amelyek értékvonatkozásokkal és értékjelölő potenciállal rendelkeznek, azaz bizonyos értékösszefüggéseket tárnak a befogadó elé vagy sugallanak számára. A *lét* dimenziójában fellelhető előfeltevések a világ ontológiájára vonatkoznak, ti. hogy ki és mi létezik és érhető el egyáltalán az adott médiaszöveg-világban. A *fontosság* dimenziójához soroljuk azokat a mozzanatokot, amelyek meghatározzák, hogy mi és mennyire fontos azon létezők közül, amelyeket az adott szöveg említ vagy feltételez. Az *értékek* dimenziójához tartoznak azok az előfeltevések, amelyek azt jelölik ki, hogy morális értelemben ki és mi számít jónak, rossznak, mely cselekedetek helyesek, illetve helytelenek a megjelenített történetben. Az *összefüggések* dimenziójában ragadható meg az ábrázolt jelenségek (szereplők, cselekvések, események) oksági vagy egyéb vonatkozású összekapcsolódása, vagyis az, hogy a létezők és cselekvéseik milyen dinamikájú előfordulási és következési hálózatot képeznek. Táblázatban összefoglalva:

Dimenziók	Lét	Fontosság	Értékek	Összefüggések
Előfeltevések	Mi létezik, mi érhető a közönség számára?	Mi a fontos, mi a lényeges abból, ami egyáltalán elérhető?	Mi a jó, rossz, helyes, helytelen a szöveg explicit reprezentációi és implicit sugallatai szerint?	Mi mivel hogyan függ össze?
Kérdés	Mi vonja magára a közönség figyelmét, milyen sűrűn, milyen mértékben, azaz mely részeken és hány-szor jelenik meg a szövegben?	A fontosság milyen sorrendjében?	Egy-egy ábrázolt elem milyen szempontból, milyen ítéletekkel társítva jelenik meg?	Milyen logikai térben, milyen ok-okozati összefüggések között?
Fő fogalom	figyelem	hangsúly	tendencia	szerkezet, struktúra
Mértékegység	intenzitás, túlsúly, változatok	sorrend, rangsor	értékelő és differenciáló tendenciák	korrelációk, mutatók, cselekményszerkezet

(Gerbner 2000: 47, értelmező módon kiegészítve, P. T.)

Ezt az eredetileg televíziós műsorokra kidolgozott elemzési sémát úgy alkalmazhatjuk a videójátékokra, hogy figyelembe vesszük a médium megkülönböztető jegyét, azaz interaktív jellegét. A videójáték a szimulált történéseket kisebb-nagyobb mértékben alakítani képes cselekvőként vonja be a médiafogyasztót, s irányítható jellege miatt nemcsak a reprezentáló elemek szintjén jelennek meg bennük kultivációs mozzanatok, hanem a játszás interaktív folyamatában is.

Sőt, a játékkutatás egyik alapterminusát használva, a videójáték olyan, ergodikus médium, amely mint tényleges szöveg (mint audiovizuális folyam) csak aktív mű-

<sup>9</sup> George Gerbner: i. m., 47.

ködtetésre, a játékos irányító inputjainak hatására áll elő és fejlik ki teljes mértékben.<sup>10</sup> A videójátékok ergodikus, „előre gördítendő” médiaszövegekként mindjárt két cselekvési szinten is kifejtenek potenciális kultivációs hatásokat. *Egyfelől* elősegíthetik, illetve hátráltathatják a játékosok azon cselekedeteit, amelyek hatása megmarad a virtuális, szimulált világban *belül*. Tudniillik a jutalmazási rendszerükön keresztül – a kihívásként adott feladatok és azok lehetséges megoldása(i), illetve díjazása – sugalmazzák a jutalmazott cselekvések helyes (értékes), és a jutalom nélkül maradók helytelen vagy semleges (rossz vagy értéktelen) minőségét. *Másfelől* elősegíthetik, illetve hátráltathatják a játékosoknak olyan cselekedeteit, amelyek hatása az adott virtuális játékvilágban, a konkrét szimuláción *kívül* érvényesül, vagyis amelyek pozitív, illetve negatív következményekkel járnak élő személyek – a játékos mint valóságos személy vagy a játék többi résztvevője – számára. Így például egy adott játék a mozgásérzékelő vagy kontrolleres irányítás révén elősegítheti vagy gátolhatja a játékos aktív testmozgását (hatás a játékosra), vagy a versengés *versus* kooperáció pontszerű díjazásával elősegítheti, illetve gátolhatja az önző vagy együttműködő játéktípust (hatás a többi játékosra).

A kultivációs elmélet említett alapvetései és a videójátékok imént taglalt ergodikus jellegét figyelembe véve a videójátékokban hármas rétegzettségben találunk explicit vagy implicit értékvonatkozásokat, azaz a befogadó (a játékosok) meggyőződéseire, értékrendszerére potenciálisan ható kultivációs mozzanatokat:

(K1) *A szimuláción belüli megváltoztathatatlan reprezentációs elemek szintje*

– a videójáték előzetesen adott, beprogramozott és készen kapott reprezentációs mozzanatai, az ábrázolt történet (fabula) és karakterek, ezek rögzített sorsa, illetve a játék audiovizuális ábrázolásmódja;

(K2) *A szimuláció világán belül hatással bíró játékbeli cselekvések szintje*

– a játékosoknak a saját döntéseik alapján, de a szoftver/interfész korlátozásai mellett választható és végrehajtható (irányítható) játékbeli cselekvései, amely cselekvések kizárólag a játék szimulált világában bírnak hatással és következménnyel;

(K3) *A szimuláción világán kívül hatással bíró, játékon belüli vagy kívüli cselekvés, változás szintje*

– a játék mint szimuláció sugalmazott cselekvései és valóságos hatásai az igényelt irányítás vagy a játékba bevont élő személyek vonatkozásában.

Azaz megvizsgálhatjuk (K1) a videójáték által „mesélt” (szimulált) *történeten belüli* értékek és attitűdök rendszerét, amelyet a játékos készen kap és nem tud megváltoztatni; (K2) a videójáték szimulált terében elvégezhető s ott ható *virtuális cselekvésekben* manifesztálódó értékek és attitűdök rendszerét, mely cselekvésekről a játékos a szoftver és interfész nyújtotta korlátozásokon belül önmaga dönt; és (K3) a videójáték-

<sup>10</sup> Vö. Espen Aarseth: *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press 1997. és

Espen Aarseth: *Műfaji zavar: a narratívizmus és a szimuláció művészete*, in Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.), *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, Kijarat, Budapest, 2008, 159–174.

használat által megengedett, a játékon kívüli, a játékba bevont személyekre ható, valós vagy virtuális játékos cselekvésekben (vagy azok hiányában) kifejeződő értékrendszert is.

## Komparatív elemzés kultivációs szempontok alapján

A videójátékokat mint médiaszövegeket mediális összetettségük és a tömegmédiarendszerekben betöltött kulturális, illetve kommerciális szerepük okán sokféleképpen lehetséges elemezni. Viszonyíthatjuk őket a filmekhez vagy egyéb történetmesélő médiumokhoz,<sup>11</sup> alkalmazhatjuk rájuk az irodalomtudományi elemzésekből ismert szoros vagy távoli olvasás módszerét (*close reading*,<sup>12</sup> *distant reading*<sup>13</sup>). Továbbá megvizsgálhatjuk ideológiai tartalmaikat,<sup>14</sup> tekinthetünk rájuk transzmediális kulturális termékeként,<sup>15</sup> vagy az „ágencia”, azaz a játékon által felkínált cselekvési képességek és lehetőségek felől,<sup>16</sup> esetleg terapeutikus, ismeretterjesztő vagy érzékenyítő potenciáljuk felől is,<sup>17</sup> s még számos, a bölcsészet- és társadalomtudományi kutatásokban megszokott módon.

---

<sup>11</sup> Vö. Jancsovcics Klaudia: *A filmek és videójátékok történetbeszélési technikái*, in Novák Anikó – Semság Tibor (szerk.), *Nyom-követés 5: Tanulmánykötet: A Vajdasági Magyar Doktoranduszok és Kutatók Szervezete és a Doktoranduszok Országos Szövetsége Irodalomtudományi Osztály IV. közös konferenciájának tanulmánykötete*. Magyarország: Doktoranduszok Országos Szövetsége, Irodalomtudományi Osztály, Budapest, 2020, 81–93.

<sup>12</sup> Vö. O. Réti Zsófia: *A videójáték mint ideológiaszimulátor: Detroit: Become Human*, in *Apertúra* 2021. tavasz. URL: <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/o-reti-a-videojatek-mint-ideologiaszimulator-detroit-become-human/>

<sup>13</sup> Vö. Jancsovcics Klaudia: *Detektív-történetek Moretti rendszerében*. Alkalmazható-e a távoli olvasás a videójátékokra?, in *Literatúra* 46/3 (2020): 368–376. URL: <https://ojs3.mtak.hu/index.php/literatura/article/view/5241>

<sup>14</sup> Vö. András Csaba: *Elkötelezett játékok*, in *Apertúra* 2019. tél. URL: <http://uj.apertura.hu/2019/tel/andras-elkotelezett-jatekok/> és Csöngé Tamás: *Az ágencia ideológiakritikája a videójátékokban – Az Inside procedurális retorikája*, in *Apertúra* 2021. tavasz. URL: <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/csonge-az-agencia-ideologiakritikaja-a-videojatekban-az-inside-proceduralis-retorikaja/>, O. Réti Zsófia: *An Actually Existing Dystopia: Othering Eastern Europe and the Lived Experience of an Authoritarian Regime in Black: The Fall*, in *Studies in Eastern European Cinema*, vol. 13., issue 3., valamint Pólya Tamás: *A videójáték mint ideológiai olvasat*. A Stuart Hall-i dekódoláselmélet és az aktív videójátékos közönség, in *Apertúra* 2021. tavasz, 1–26. URL: <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/polya-a-videojatek-mint-ideologiai-olvasat-a-stuart-hall-i-dekodolaselmélet-es-az-aktív-videojatekos-kozonseg/>.

<sup>15</sup> Vö. Fejes Richárd: *A transzmédia-diskurzus*, in Fejes Richárd és Gregor Lilla (szerk.): *Transzmédia: Interdiszciplináris tanulmányok*. Kijárat, Budapest, 2021, 179–205.

<sup>16</sup> Vö. Bódi Bettina – Jan-Noël Thon: *Playing Stories? Narrative-Dramatic Agency in Disco Elysium (2019) and Astroneer (2019)*, in *Frontiers of Narrative Studies* 6/2 (2020), 157–190. és Bódi, Bettina: *Can Playfulness Be Designed? Understanding Playful Design through Agency in Astroneer (2019)*, in *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 12/1 (2021): 39–61. URL: <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol12no1-3/12-1-3>

<sup>17</sup> Vö. Pólya Tamás – Werner Luca: *A mentális zavarok reprezentációja a videójátékokban II*. Szórázókató és ismeretterjesztő funkciók és kultivációs elemzés, in *JEL-KÉP* 2021/3, 44–62. URL: [http://communicatio.hu/jelkep/2021/3/jelKep\\_2021\\_3\\_Polya\\_Tamas\\_Werner\\_Luca.pdf](http://communicatio.hu/jelkep/2021/3/jelKep_2021_3_Polya_Tamas_Werner_Luca.pdf) továbbá Werner Luca – Pólya Tamás: *A mentális zavarok reprezentációja a videójátékokban I*. Ábrázolásmódok, terápiás lehetőségek, társadalmi haszon, in *JEL-KÉP* 2021/2, 81–92., URL: [http://communicatio.hu/jelkep/2021/2/jelKep\\_2021\\_2\\_Werner\\_Luca\\_Polya\\_Tamas.pdf](http://communicatio.hu/jelkep/2021/2/jelKep_2021_2_Werner_Luca_Polya_Tamas.pdf)

Jelen tanulmányban a kultivációs elemzési módszert két videójátékra (*A Short Hike*, 2019; és *Milk inside a bag of milk inside a bag of milk*, 2020) alkalmazom, de nem a kultivációs kutatásokra gyakran jellemző kvantitatív felfogásban,<sup>18</sup> amely a különféle reprezentációs elemek számszerűsítésére fókuszál, hanem kvalitatív megközelítésben. A két videójáték értékvonatkozásait igyekszem a szépirodalmi művek elemzésére emlékeztető módon feltárni, megmutatandó, hogy a videójáték mint gazdagon rétegzett audiovizuális szimulációs médium mennyire eltérő értékrendszereket képes hordozni a megjelenített történetek és a felkínált cselekvési lehetőségek, azaz a játékos értelmezés és cselekvés (vö. narratíva / ágencia) összefonódása vagy épp szétválása révén. Az összehasonlító elemzés azért lehetséges, s talán gyümölcsöző is, mert ahogyan a nyomtatott könyv vagy a film esetében sem a médium anyagszerű tulajdonságai határozzák meg a tartalmat (még ha néhány vonatkozásban korlátozzák is az alkotót), úgy a videójátékok – bár sok sematikus darabjuk létezik; tehát a látszat ellenére – sem egy kaptafára készülnek: rengeteg példát találhatunk a jelentős mértékben eltérő hangulatú, mondandójú, intellektuális mélységű és esztétikai minőségű alkotásokra.

Mivel mindkét elemzett játék csak egyjátékos (*single-player*) módot kínál, az említett kultivációs dimenziók közül az első kettőre fogok összpontosítani: a szimulált világot alkotó, megváltoztathatatlan reprezentáló elemek (K1) és a szimulált világban végezhető cselekvési lehetőségek (K2) érték-hordozó és -kifejező potenciáljára. Az első játék egy szívmengető kortárs mesének tekinthető (*A Short Hike*, 2019), a másik pedig egy traumatizált, pszichofarmakológiai szerekekkel kezelt lány tudatfolyamának (*Milk inside a bag of milk inside a bag of milk*, 2020).

### **A Short Hike – A játék ismertetése**

„Sittin’ in the mornin’ sun / I’ll be sittin’ when the evenin’ comes”  
(Otis Redding)

*A Short Hike* (‘Egy kisebb kirándulás’, 2019, fejlesztője Adam Robinson-Yu) egy mese-szerű játék, amelyben apró testű, de kedvesen nagyfejű állatok a szereplők.<sup>19</sup> Képi rétege meleg színekkel festett, rajzfilmszerű, 3D animáció, kis poligonszámú (*low poly*) testekkel, szűrővel erősen pixelesített, alacsony felbontást imitáló képpel. Keretes történet, amely átvezető animációval indul, ahol az anya autóval elviszi a lányát (Claire, egy nagycsőrű madár) May nagynénihez, az anya testvéréhez a „Hawk Peak” (Sólyomcsúcs) szigetre, ahol a két nővér boldog gyermekkorát töltötte, rengeteget kirándulva. Az anyuka ezután (spoiler) csak a játék végén szerepel újra, akkor is pusztán hanggal (sosem látjuk, csak a madárbeszéd fordítását olvashatjuk feliratokban). Claire kap tőle egy telefonhívást, amelyet már nagyon várt, és amelynek a kedvéért fel kellett kapaszkodnia a Sólyomcsúcsra, mert csak ott van térerő a szigeten. E hívásból tudjuk meg, hogy Claire kirándulásának oka az anya e pontig titkolt mütétje volt, ami miatt elhelyezte a lányát egy időre a nagynéninél. A játék egyetlen hosszú nap, amelynek

<sup>18</sup> Bővebben lásd: Williams, Dmitri: *Virtual Cultivation: Online Worlds, Offline Perceptions*, in *Journal of Communication*, 56/1 (2006): 69–87. és Dmitri Williams et al.: *The virtual census: representations of gender, race and age in video games*.

<sup>19</sup> Teljes végigjátszás itt: Ludophiles, „A Short Hike – Full Playthrough / Longplay / Walkthrough (no commentary)”, <https://youtu.be/p6UDqtlmJpk> (2022. 06. 18.).

Claire a főszereplője. Ő az egyetlen irányítható figura, vele járjuk be a szigetet. Számos másik állatfigurával is találkozhatunk a sziget különböző részein, s később átjuthatunk egy szomszédos, apró szigetre is. A figurákkal beszélgethetünk (mindegyikük állatnyelven csipog, feliratokat olvasunk), illetve különböző feladatokat adnak, amelyek megoldásakor, vagy a beszélgetés eredményeként tárgyakat (pl. ásó, kagyló, aranytoll) kapunk. Claire játékbeli célját a játék tényleges kezdetekor (amikortól irányíthatjuk a figurát) a nagynéni jelöli ki, amikor közli Claire-rel, hogy mobiltelefonálni a szigeten csak a Súlyomcsúcs tetejéről lehet. Claire innentől kezdve fedezi fel a szigetet és gyűjtögethet aranszínű madártollakat, amelyek elengedhetetlen kellékei a feljutásnak, illetve két ezüsttollat is, amelyek a mászás és röplés sebességét növelik. Minden aranytoll egy egységgel növeli az erőnlétét, s ezek révén tud majd eleinte szerény képességeit javítva egyre magasabbra repülni és sziklára mászni. A csúcs meghódításához Claire-nek legalább hét aranytollra van szüksége, de jóval többet találhat, illetve szerezhethet a különféle figuráktól kapott feladatok elvégzésével.

### Az *A Short Hike* értékrendszere

A játékban a *lét dimenziója* meglehetősen egyszerű és átlátható, de viszonylag népes és tele van barátságos elemekkel. A történet fő helyszíne egy jól körülhatárolt, körülbelül 30 perc alatt körbejárható, gazdag és színpompás faunájú, idilli sziget, mellette egy jóval kisebbel. A sziget tökéletes nyaralási helyszín, ragyogó napsütéssel, csodás kék vízzel, tekervényes völgyekkel és itt-ott magasabb, de végül bevehető sziklafalakkal, ahol kellemes élmény csak ide-oda sétálgatni is. A terület szabadon bejárható.

A főszereplő egy kortalan, de az anyukájához kötődő madár, akit a többi antropomorf kisállat (béka, nyúl, más madarak) egyszerű feladatokkal bíznak meg, s amelyek megoldásáért ígérik és adnak valamilyen hasznos eszközt (ásó, toll). Claire egyedül küzd meg szinte minden feladattal. Valódi társa vagy kísérője nincsen, parkőr (ranger) nagynénije is csak kedves és nyugtató tanácsokat ad neki, hogy ne izguljon, s hogy merre menjen a csúcs felé.

A játékban nincs erőszakos vagy támadó, barátságatlan cselekvés, a gyalogláson, repülésen, mászáson, úszáson kívül lehet vödörben vizet hordani, horgászni, motorcsónakkal hajózázni, röplabdázni. Claire fő feladata a hegytetőre jutás, s ennek lépéseiként működnek a kisebb feladatok is: legfőképpen az erőnlétet növelő tollak összeszedése. A feladat-jutalom párok természetesen az *összefüggések* dimenziójához is hozzátartoznak, s megerősítik az „egyszerű és barátságos világ” képzetét.

A *Short Hike* szigete egy nyitott, de véges környezet (algoritmikusan rögzített határain nem lehet túlhaladni); ahol a dolgok egyszerű fizikális és társas logikája szerint semmi sem mond ellent, azaz minden „engedelmeskedik” a főszereplői/játékosai akaratnak és kíváncsiságnak. Ez egy kedves, békés és voltaképpen voluntarista világ. E világban a főszereplő annyiban a maga sorsának kovácsa, hogy minden fejlődési lépésért valamit tennie kell (a sziget felfedezése, tollgyűjtés, illetve a mászás és repülés irányítási trükkjeinek elsajátítása), de az a játék ontológiájának adottsága, hogy egyetlen lehetséges befejezése van, amelyhez minden egyes tollal és felfedezéssel közelebb jutunk. Az *értékek* és *lét* dimenzióján belüli *adottság*, hogy e célirányos történetben minden nagyon jól végződik: a mini kihívásokat (kagylógyűjtés, versenyek) könnyű legyőzni, de a legnagyobb kihívás (a hegytetőre jutás) leküzdése és a fenyegetőnek tűnő, homályos veszély (az anya műtéte) sem jelent gondot, nem vezet negatív követke-

ményekhez. A játék egocentrikus (kissé szolipszista) hangulatához hozzájárul, hogy többi játékbeli szereplővel kooperálni is csak áttételesen lehet (pl. 'Ha kölcsönadsz nekem tollakat, akkor fel tudok mászni a hegytetőre, és utána csinálok rólad egy fotót').

A *fontosság* (az előfordulási gyakoriságok) dimenziójában, a cselekvések közül a sziget felfedezése, a keresgélés és a részfeladatok megoldása (s főként a tollgyűjtés) emelkedik ki, valamivel ritkábban adódnak interakciós lehetőségek a többiekkel. Másképp megfogalmazva, a játék legfeltűnőbb eleme a hegytető felé törekvés és az ehhez szükséges önfejlesztés. A keretes szerkezet (anyával folytatott beszélgetés az autóban személyesen, majd a hegytetőn, telefonon) és Claire reakciója (az alkalmanként megjelenő aggodalma, majd megnyugvás a hívás után) hangsúlyozza az anyalánya kapcsolat szoros voltát és fontosságát.

A játék kínálja *összefüggések* egyszerűek és a konkrét cselekvéseken alapuló közvetlen tanulásként adódnak: 'Keresgélj és találni fogsz hasznos dolgokat'; illetve 'Ismerkedj és beszélj a többiekkel, mert jó tanácsokat és segítséget kaphatsz tőlük'. Ebből lehetséges általánosítani, hogy 'A nehézségeid leküzdésében közvetve másokra is számíthatsz', de 'Közvetlenül csak magadra számíts, hisz magadnak kell végrehajtandod minden fontos cselekedetet'. Az egyik legátfogóbb üzenete a játéknak, hogy 'Küzdj és el fogod érni a célodat'. Ezt sugallják a kisebb kihívásokban, feladatokban rejlő összefüggések ('Ismétlés és gyakorlás a tudás anyja': azaz a repülés és mászás trükkjeit és fogásait ki lehet tanulni, ahogyan a strandröplabdázásait is), de a legnagyobb kihívás leküzdhetősége is ezt mutatja: 'Elegendő gyakorlással a legmagasabb hegycsúcsra is fel lehet jutni', azaz 'Elegendően sok erőfeszítéssel a legnehezebb feladat is teljesíthető'.

A játéknak ugyanakkor van egy mélyebben fekvő, nehezebben kikövetkeztethető egzisztenciális előfeltevése is, amely ellentétes a játékot átható pozitív voluntarista üzenettel: a főszereplő van, amin változtathat, de az egyetlen valós problémához (az anya műtétje) kiszolgáltatottan viszonyul. Ezúttal szerencséje volt (a telefonbeszélgetés alapján úgy tűnik, a műtét jól sikerül), de Claire semmit nem tud tenni a fenyegetés ellen, sőt szembesülni is csak utólag szembesül vele. A játék itt teljes mértékben megvonja a cselekvési képességet a főszereplőtől (s az ágenciát a játékostól): a sors ezúttal kegyes volt, de lehetett volna kegyetlen is.

A játék *értékdimenziójában*, ha a fabula két fő elemét (keretes szerkezet, egyetlen lehetséges történetvég) tekintjük, a leginkább kidomborodó elem a családi szeretet és összetartás, az anya-lánya kapcsolat révén (de a nagynéni-unokahúg viszony is pozitív). A fabula közbeeső rögzített elemei (mellékszereplők, részfeladatok) és a főszereplővel végrehajtható cselekvések alapján a főbb azonosítható értékhalmozok 1) az újrapróbálkozás, kitartás, állhatatosság (ezek nélkülözhetetlenek a fő cél eléréshez), 2) a felebaráti kedvesség és támogatás (amelyek részben segítenek elérni a főszereplő, azaz a „Másik” céljait), illetve 3) a csereberélés és kölcsönösség gyakorlatában megtestesülő igazságosság ('Én is adok, Te is adsz'; 'Aki ad, az kap is').

Mindent összevetve az *A Short Hike* egy cselekményében, hangulatában és megjelenésében is derűs, pozitív játék, amely egyszerű, világos értékösszefüggéseket és egy kedvességgel, jó érzéssel, kölcsönös jóindulattal teli, támogató világot rajzol fel. Ebben a világban igazán nagy baj nem történhet, és a végén minden jóra fordul: egy klasszikus mese, amely a videójátékok nyelvén íródott.



## *Milk inside a bag of milk inside a bag of milk* – A játék ismertetése

„Az éj milyen sivatag, néma [...] Minden Egész eltörött”  
(Ady Endre)

A *Milk inside a bag of milk inside a bag of milk* (a cím szójáték: 'Egy tejeszacskóban lévő tejeszacskóban lévő tej' vagy 'Egy tejeszacskóban lévő tejeszacskóban lévő tej', 2020, fejlesztője Nyikita Krjukov) egy baljós hangulatú, összesen három színnel (fekete, magenta, piros) és alacsony felbontású, pixeles grafikával dolgozó, rövid vizuális regény (*visual novel*), fél óránál kevesebb játékidővel. Előre rögzített állóképek sorozata, amelyet egyszer szakít meg egy teljes képernyős animáció, illetve több képen megmozdul néhány elem. A műfaj elvárásainak megfelelően a szöveges, állóképes kalandprogramokhoz hasonló az irányítása: a játékos rendszerint a felkínált dialóguslehetőségek között választhat, néhány ponton egy nevet vagy szót írhat be, máshol pedig az Enter/Space billentyű megnyomásával léptetheti tovább a képet vagy szöveget. A játék főszereplője egy fiatal lány, de nem őt irányítjuk, hanem a fejében megszólaló hang (egy képzelte társalkodópárter) nevében beszélünk hozzá. A program indulópontja egy benzinkút nehezen kivethető képe és egy villogó felirat, amely a lány nevében segítséget kér: „Segíts nekem tejet venni” (*'Help me buy milk'*). Ezután a játékosnak meg kell adnia a nevét, s onnantól a lány belső monológját olvassuk, illetve arra reagálhatunk. A lány eleinte a tejbvásárlás körüli dilemmáit ecseteli, de egy ponton a vizuális regényekről (*visual novels*) kezd el beszélni, s „kiszól” a játékosnak, megtörve a mimetikus illúziót (önreflexivitás, a negyedik fal lebontása). A játék során a lány beszédéből és viselkedéséből kiderül, hogy súlyos traumával, pszichózissal és obszesszív-kompulzív zavarral (OCD) küzd, amelyek megnehezítik a boltba eljutást és a tej megvásárlását. A játék (spoiler) két lehetséges módon végződhet. Ha a felkínált dialóguslehetőségek közül a barátságosabb mondatokat választjuk, és inkább bátorítjuk, mint korholjuk a lányt, akkor elmegy a boltba, megveszi a címadó zacskó tejet, és haza is tudja vinni; ott az édesanyjával vált néhány szót, aki aztán elküldi aludni. Ha inkább a bántó és a betegséggel szembesítő válaszokat és reakciókat választjuk, akkor a lány pánikrohamot kap, majd a játék visszavisz minket a nevünk megadásához, és minden kezdődik előlről. A játék a sikeres hazatérés esetén is azzal zárul, hogy újra kezdődik, és a villogó *'Help me buy milk'* feliratnál találjuk magunkat.

### A játék értékrendszere

Ha a lét dimenziójára tekintünk, a *Milk inside...* (a továbbiakban *MIAB*) depresszív komorsága szöges ellentétben áll az *A Short Hike* derűjével. Ez nem egy meleg színekkel festett, kedves lényekkel benépesített, szabadon bejárható, támogató világ, hanem egy sötét, alagútszerű és ijesztő környezet, amelyben egyetlen vonalon haladunk előre (ameddig sikerül), s ahol csupa riasztónak tűnő szereplővel találkozunk (a szöveges jellemzésük és a vizuális megjelenítés alapján is félelmetesek). Az anya esetében a képi ábrázolás – egy szemgolyó nélküli, halottnak tűnő, maszkos arc – és bántóan rideg szavai keltik a barátságatlanság, sőt szívtelenség képzetét. A feketébe burkolt, absztraktba hajlóan rossz minőségű képek, a vért és belső szerveket idéző vörös, a csőszerű fizikai környezet és az, hogy főszereplő fejébe bújva egy belső monológot

kell hallgassunk, rendkívül klausztrófbóbbá és nyomasztóvá teszik a befogadói élményt.

Szokatlan, hogy nem a főszereplőt irányítjuk: a játékos ágenciája egy alternatív belső hang megszólaltatására korlátozódik, ugyanakkor a hangot „irányító” emberként tulajdonképp mégiscsak kívül állunk a főszereplőn és a fikciós világon. A játékos így *paradoxális módon egyszerre van kívül és belül*, egyidejűleg elszenvedve és mégis elkerülve a pszichózis sötét mélységeibe szippantó erejét. Mert a hallgatott figura egy traumatizált, pszichózisos lány, aki retteg a vásárlás gondolatától, szorong a boltbéli „szörnyektől” (az eladóktól), s aki egy ponton megosztja velünk (a belső hanggal) meghatározó traumatikus élményét, amikor az apja kivetette magát az ablakon, s holtteste véresen, szétroncsolódva feküdt a földön („Ez az apám. Legalábbis bizonyos részei.”). Az alacsony felbontású, kétbites grafika a cselekmény e pontján külön értelmet nyer: az elnagyolt pixelek és a három szín szűrőjén keresztül a testet látni véljük, de nem ismerjük fel egészen. Arra, hogy a narrátorul szolgáló lány érzékképzetei nem teljesen élethűek, a játék egészének vizuális atmoszférája utal, beleértve azt a jelenetet is, amikor az anyjával találkozik, s maszkszerűnek látja az arcát.

A játék elbeszélő technikáját tekintve szubjektív nézőpontot használ, ahol a belső hangként zajló, nem identifikációs játékos jelenlét szinte szükségszerű feltétele a megfelelő befogadói élmény előállításának. Ha a szoftver mechanikájából következően a játékos ágenticusan „összeolvadna” a főszereplővel, azaz cselekvésesen azonosulna vele (mint a legtöbb videójátékban), akkor nem tarthatná meg a szemlélő kívülállás pozícióját, mert megnövekedne a cselekvési szabadsága. Akkor viszont a játék nem tudná ilyen feszesen uralni a cselekményszöveget, s jóval nehezebb lenne érzékeltetnie a főszereplő mentális betegségektől befolyásolt tudatfolyamának zavartságát és torzulásait.<sup>20</sup> Így azonban a „belső kívülálló” szerepének a biztosítása és a kényszerű lineáris haladás lehetővé teszi a játékosnak, hogy – a cselekménytől eltávolodva – tőle független szépirodalmi szöveggént, valóban vizuális novellaként<sup>21</sup> olvassa a játékot. De mellette azt is, hogy – a cselekménybe aktívan belemerülve, ám a szigorú linearitásnak alávetetten (a sztorit a megszólalásaival előre görgetve) – a cselekmény merev előrehaladási rendjében felismerje és átélje az obszesszív-kompulzív zavar tudatbefolyásoló sajátosságát, a lány kitérést nem engedő gondolkodásmódját. A szereplő tudatfolyamának egyszerre aktív és passzív érzékeltetése a videójátékok esztétikájának egyik különleges lehetősége és sajátlagos vonása.

A *lét dimenziójában* tehát a narratív szinten egy egyszálú fabulát találunk, amelyben nincs lényegi elágazás, legfeljebb visszatérési lehetőség a kezdethez, a cselekvések szintjén pedig a lehetséges tevékenységeknek egy igen szűk, két pólusba rendeződő halmazát figyelhetjük meg. Az egyetlen szálon futó cselekmény során vagy bátorítóan meghallgatjuk és pozitív megjegyzésekkel segítjük a lányt, vagy negatív

<sup>20</sup> Az ágenticus azonosulás ellenére érvényesített szubjektív nézőpontra példaként lásd a *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017) játékot, amely hasonlóképp egy traumatizált személy történetét tárja elénk, s audiális reprezentáló eszközei között szintén dolgozik belső hangokkal, de azokat a játékos/főszereplő hallja és elszenved, nem pedig irányítja (Pólya és Werner 2021). A narratíva és cselekvési szabadság ludológián belüli régi vitájáról lásd Frasca (2008), Kiss (2008).

<sup>21</sup> Az angol *visual novel* kifejezés természetesen nem novellára, hanem regényre utal, s az ide tartozó videójátékok jellemzően jóval hosszabbak is a *MIAB*-nál, és általában elágazó szerkezetűek, többféle végkifejlettel.

visszacsatolást adunk számára, és a valósággal/betegséggel való szembenézést sürgetjük, korholjuk. Azonban nincsenek extra feladatok vagy további cselekvési lehetőségek, s szinte semmit nem lehet *csinálni* a játékban: csak beszélni a lányhoz, belső hangként. Ez a majdnem diafilmszerűség merőben szokatlan egy videójáték esetében – még a „lapozgatás” mechanikájára épülő vizuális regények is elsősorban a történetelágazásokra, a választási lehetőségekre és többször bejárhatóságra helyezik ki a befogadói élményt.

Szintén az *értékek* dimenziójához tartozik, hogy a játékban nyílt, fizikális erőszak nem jelenik meg, csak passzív agresszió, amikor a sikeres vásárlás után az anya a köszönést mellőzve, néhány kurta mondat után („Hoztál tejet?”, „Használt az új gyógyszer?”), további érdeklődés nélkül aludni küldi a lányt („Menj aludni”).<sup>22</sup> A játékban meghalni és pontokat szerezni nem lehet. Fizikális sebesítés nincsen, de pszichés károk okozhatunk a lánynak (a sikertelen történetágon a lány rohamot kap).

A *MIAB*-ban világa majdnem teljesen determinált, benne a főszereplő – de a játékos is – ki van szolgáztatva a nyomasztó és kegyetlen eseményeknek. Pozitív lehetőségeként csak a lány bátorítása jelenik meg, ám a sikeres hazatérés után is visszalépünk a kezdeti szorongásos állapothoz. Az újrakezdés kényszerűsége az *összefüggések* dimenziójában is értelmezhető, meglehetősen negatív sugallatként (‘Hiába segítesz a pszichésen szenvedőn, a segítség csak ideiglenes és a rossz élmények kezdődnek elől-ről.’). Lényeges különbség az *A Short Hike* determinált motívumaihoz képest (pl. az anya műtétje, a hozzá fűződő viszony), hogy abban a sors kegyes (a műtét sikeres, a kötelék erős), a *MIAB*-ban pedig könyörtelen (az apa megölte magát, az anya szeretettelen és érzéketlen, s nincs kiút a pszichés betegségből). A sorscsapások nem cselekvések eredményeként, azaz oksági összefüggéseként jelentkeznek, hanem *adottságként*, s az igazán nehéz problémák vagy nem tűnnek megoldódni (nem igazán hatékony az új gyógyszer), vagy feloldhatatlanok (az apa öngyilkossága, az anya ridegsége). A *lét dimenzióját* a *MIAB*-ban így végletesen uralják a negatív és lehangoló mozzanatok.

Ha az előfordulási gyakoriságokat tekintjük (*fontosság*), akkor a legszembetűnőbb elemek: a lány furcsa, szorongó gondolatai és lelki gátjai (rettegés a vásárlástól), illetve hasadtsága (a belső hang), a támogatás és a bántás lehetősége (a játékos részéről a dialógusokban). De kiemelt helyet kap az apa tragikus halála (hosszabb felvezetés, kistótól a testről), s a megmagyarázatlanul érzéketlen anyja is (zárás).

A szöveg önreflexivitása hangsúlyos, egyúttal kardinális esztétikai mozzanat. A főszereplő monológja egyre erőteljesebben reflektál a játékban levésre, s szól ki a diegézisből. Először arra utal, hogy videójátékbeli karakternek képzelet magát, hátha ettől jobban össze tudja szedni a gondolatait, s kifejti, ha valaki olvasná a gondolatait, akkor jobban tudna koncentrálni, és „nem borítaná ki a statisztát”. De azt ekkor még nem tudja felidézni, hogy milyen játékokban fordul ez elő. A második releváns jelenetben, a boltban, tejavásárlás közben jut eszébe a „vizuális regény” kifejezés.

---

<sup>22</sup> A párbeszéd, mely az anyja érzéketlenségét is példázza: „Hoztál tejet? / Szia, Anya. / Hoztál tejet? / Igen, Anya. / Használt az új gyógyszered? / Igen, Anya. / Menj aludni.”, az eredeti angol jelenetet lásd: <https://youtu.be/q1uybupfwWc?t=1149> (2022. 06. 18.).

A harmadik jelenetben egy padra ülve<sup>23</sup> tűnődik el azon, hogy milyen kevés vizuális regényt olvasott, s hogy ő maga mennyire nem mintaszerű főszereplője volna ezeknek. Súlyos problémák rajzolódnak elének: betegség, magány („[...] nem ismeretném a diagnózisaimat. / Legalább te láss engem annak, aki vagyok.”), fatalizmus („Tisztában vagyok vele, hogy meg fogok örülni. / A gyógyszerek egyre kevésbé használnak, úgyhogy... / Remélem, végül minden fájdalommentesen történik majd.”), s az apja sokkoló öngyilkossága.

A fikció negyedik falát itt egyértelműen lebontja a játék: „Tudod, mit? [...] Ha már egy vizuális regény szereplője vagyok, beszélgetni akarok azzal a valakivel, aki pont most olvassa a szöveget.” A megszólalás szövegbeli helye egybeesik a főszereplő legmélyebb traumája felidézésével (az apa halála). Az összekapcsolódás mozzanata egymást erősítve emeli ki a sorsdöntően fontos narratív elemet és a súlytalannak tűnő önreflexív irodalmi gesztust – a vizuális regény műfaján és kliséin történő ironikus csipkelődést az apa szétroncsolódott testének rettentő emléke ellenpontozza. Itt egy a diegézisen belüli és kívüli lényeges mozzanat fonódik össze – az egyik az elmesélt történet szempontjából kulcsfontosságú, a másik a szöveg esztétikai minőségét emeli –, s a tragikus mélység kerül szembe a látszólag könnyed önreflektáltsággal. Ez a „*Milk inside a bag of milk...*” dramaturgiai, egzisztenciális és esztétikai középpontja: a szöveget átható szorongáshullámok innen indulnak és ide vezethetők vissza.

Az összefüggések dimenziója homályos és szegényes. Nagyon keveset tudunk meg a MIAB világáról: nem tudjuk, mi vezetett az apa öngyilkosságához, az anya ridegségéhez, hogy milyen kezeléseket kapott a lány, s hogy van-e bármiféle haszna a beszedett gyógyszereknek – s ezekkel kapcsolatban semmiféle felderítési vagy megoldási lehetőségek sem körvonalazódnak. A ciklikus narratíva erősen azt sugallja (mint világos összefüggés), hogy a támogató cselekvések hatása illékony és ideiglenes, hisz jobb esetben is csak egyetlen alkalommal segít, de aztán újraindul a szorongás, és nem tűnik el a világ nyomasztó jellege.

Az empatikus, támogató viselkedést, a másik iránti érzékenységet (a megfelelő dialógusopciók) mindezek ellenére helyesként és választandóként jeleníti meg a játék, hisz ezeket jutalmazza a feladat sikeres megoldásával, a tejavárással (*értékek*). Emellett az önreflexió képességét érzékelhetjük pozitívnak, elvégre a lány az önmagát fikciós karakternek képzelése révén képes a belső monológra és a problémáival való részleges szembenézésre.

A MIAB világa összességében egy önmagáról keveset eláruló, és néhány gócpontból álló, zsebkendőnyi fikciós rendszer. A kultivációs vonatkozásai szinte egy kézen összeszámolhatók. Esztétikai érdeme, hogy mesterkéletlen, elegáns egyszerűséggel kapcsolja össze a diegetikus és nem diegetikus dimenziót, s az önreflexivitás mozzanatával a szépirodalom felé nyitja ki a videójáték médiumát. Tartalmi vonatkozásainak komolyságához híven nem bájos meseszerűséggel, hanem hűsbavágó élességgel, s absztrakt képi esztétikával mutat be és érzékeltet nagyon is valós és nehezen megoldható emberi problémákat. Sajátos tudatfolyam-novella, különleges videójáték, amely magában hordozza a tragikum potenciálját.

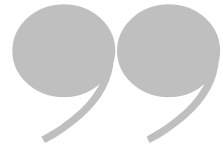
<sup>23</sup> A főszereplő ironikus-reflexíven így jellemzi a padot: „kiváló helyszín a vizuális regények klisés monológjaihoz”. A jelenetet lásd innen: <https://youtu.be/7OsDf50V0n8?t=730> (2022. 06. 18.).

A két elemzett játék legfőbb különbsége, hogy a *tevéleges cselekvés* áll szemben az *együttérzéssel*, egészen eltérő cselekvési (ágentikus) lehetőségekkel: az *A Short Hike* a cselekvő kitartás diadala ('küzdj és eredménye lesz'), a *MIAB* egy kiszolgáltatottan sodródó figura csöndes, megértő megsegítéséről szól.

## Összegzés

Két, témaválasztásában hasonló (anya-lánya, szülő-gyermek kapcsolat, aggodalom és szorongás), hangulatában és esztétikai megoldásaiban mégis merőben elkülönülő játék példáján keresztül szerettem volna megmutatni, hogy a videójáték mint audiovizuális szöveg szórakoztató és felkavaró módon is képes mesélni: elbűvölhet, elgondolkodtathat, de sokkolhat is. Bemutathat derűt és nyomasztó pszichés problémákat, bevonhatja, de távolíthatja is „olvasóját”. Kihhasználhatja mediális sajátosságait (narratív, szimulációs és irányítható jellegzetességeit), hogy a szépirodalomban és filmművészetben megszokott önreflexivitást elérje. A két itt elemzett játék érv lehet amellett, hogy elfogadjuk, hogy a mediális sajátosságok mellett elsősorban az alkotói inveción és a megvalósítás kifinomultságán múlik, hogy a videójáték mint médium képessé válik-e szépirodalmi művekkel egyenértékű alkotások hordozására és élénk tárására.

BÓDI BETTINA



## *Narratív-dramatikus ágencia a videójáték médiumában*

Az ágencia (*agency*) az egyik legtöbbet tárgyalt és sok esetben vitatott fogalom a videójátékok körüli inter- és transzdiszciplináris diskurzusokban. Különösen a tudományterület korai formálódásának időszakában volt prioritás az interaktivitás és non-linearitás mellett az ágencia jelenségének meghatározása. Ez először abból adódott, hogy az akadémikusok film- és irodalomtudományos háttérrel érkeztek a médiumhoz, és ennek következtében a videójátékokra mint a történetmesélő médiumok evolúciójára tekintettek. Ez a megközelítés sok szempontból azonban reduktív, nem veszi figyelembe a különböző élményeket és tapasztalásokat, amit a médium kínál. Manapság a nemzetközi tudományos konszenzus az, hogy a történethordozási potenciál, vagy más néven narrativizálhatóság, minden videójáték benne rejlő tulajdonsága.<sup>1</sup> Ez különösen világossá válik, ha eltávolodunk az akadémiai diskurzustól, és rátekinünk a videójáték-fejlesztők egyéni és közösségi önreflexív, szakértelem-teorizáló erőfeszítéseire. Egy gyakran felbukkanó jelző – különösen a történetdizájnnal (*narrative design*) kapcsolatban – a dramatikus (*dramatic*) tulajdonság, amely inkább a játékelmény jellemzője, mintsem a videójáték dologi tulajdonsága.

Jelen tanulmányban három dolgot javaslok. Elsősorban azt, hogy az ágencia konceptualizálható a mindenkorai játékos cselekvési lehetőségeként (*possibility space*). Másodsorban, hogy az avatár-fókuszú játékokat tekintve ennek a módszertani következménye az, hogy az ágencia megfigyelhető, mint a játék dizájn affordanciája. Harmadsorban és végül pedig azt, hogy az ágencia több dimenzióban manifestálódhat, és a narrativitással kapcsolatos ágencia kétrétű jelenség: egyrészt kiválthatja a fejlesztők által szándékosan elhelyezett, eltervezett elbeszélés természetű játékmekanika, másrészt megnyilvánulhat helyzetspecifikus, az adott játszás-szituációra kizárólagosan jellemző emergenciaként. Ezt a kettősséget a *narratív-dramatikus ágencia* fogalmával fogom leírni. Az érvelés az amerikai pszichológus, James J. Gibson *affordancia* elmélete köré épül, amelyet az interakció-dizájn, Don Norman adaptált digitális kontextusra. A tanulmány egy olyan keretrendszerrel javasol, amit a játékfejlesztő diskurzus informál, ezáltal csökkentve a távolságot azok között, akik készítik a játékot, és akik gondolkodnak róla. Ez a megközelítés abban segít, hogy leválasszuk a videójátékok narratív potenciáljának elemzését más történetmesélési médiumok fogalomtáráról és szótáráról.

### **Ágenciafogalmak**

Tág értelemben véve az ágencia cselekvőképesség: változtatni tudok egy helyzeten, tehát ágenciám van. A terminust a huszadik századtól kezdték használni a társadalomtudósok, és az egyén társadalmi cselekvőképességét értik rajta: a társadalom

<sup>1</sup> Espen Aarseth: *Ludology*, in Mark J. P. Wolf – Bernard Perron (ed.): *The Routledge Companion to Video Games*, Routledge, Abingdon, 2014, 185–189.

szabályai előírják, hogy hogyan cselekedjünk, a szubjektívitasunk külső rendszerek függvényében manifesztálódik.<sup>2</sup> A hálózati technológiák rohamléptékű fejlődése mentén a nyolcvanas évektől a francia posztstrukturalista hagyomány és az angolszász Tudomány- és Technológia Tanulmányok (*Science and Technology Studies*, avagy STS) diskurzusai kibővítették ezt a fogalommezőt a cselekvő hálózat elméletével (*Actor-Network Theory*), amely egy rendszert nemcsak humán, de dologi résztvevők együtteseként vázolja fel.<sup>3</sup> Ebben a tanulmányban ezen megközelítések mentén az foglalkoztat, hogy mindenekelőtt mi határozza meg az ágencia realizálódásának körülményeit. A játéktudomány (*game studies*) történetében ezt a kérdés három fő irányból közelítették meg. Egyrészt számos szakirodalom foglalkozik ágenciával a videó-játékokon belüli és körüli reprezentáció, diverzitás és közösségi részvétel szempontjából.<sup>4</sup> Másrészt gazdag szakirodalma van a narratív ágenciának és non-lineáris történetmesélésnek, ahol az ágencia a történet menetének változtatási képességét jelenti.<sup>5</sup> Ezen megközelítések általában Janet Murray ágencia-fogalmát veszik alapul, ami a videójátékot kizárólag történetmesélő médiumnak tekinti.<sup>6</sup> Harmadrészt, és különösen az utóbbi évtizedben, az ágencia fogalma a mechanikák, platformok és egyéb dologi affordanciákhoz van kapcsolva.<sup>7</sup> Jelen tanulmány, bár a videójátékok narratív potenciáljára koncentrálnak, az utóbbi, harmadik hagyományhoz csatlakozik.

Az ágenciafogalom, amit ajánlok, a következő: *a játékos ágenciája koncepcualizálható az értelmes választás lehetőségtereként, mely játékos cselekvésként avatár cselekvésben mérhető, és melyet a játékdizájn affordanciái és limitációi határoznak meg.*

Ez a definíció azokra a fogalmakra épít mind a játéktudomány, mind a játékdizájn területéről, amelyek a játékos cselekvése és a játék dizájnja közti kapcsolatot teoretizálják: értelmes választás (*meaningful choice*), játékos-avatár cselekvés, dizájnaffordancia (*affordance*), dizájnoltság és lehetőségter. Az alábbiakban ezeket bontom ki némi részletességgel.

Janet Murray szerint a cselekvés nem feltétlen jelenti azt, hogy a cselekvőnek ágenciája van, ahhoz szükséges, hogy a játék-mint-elbeszélés validálja a cselekvést.<sup>8</sup> Egy cselekvés értelme azonban nem csak a narratíva szempontjából releváns cselekvés-következményekből nyerhető ki. Erről ír Katie Salen és Eric Zimmerman, amikor a jó dizájn alapfeltételének az értelmes játékot (*meaningful play*) nevezik meg, melynek

---

<sup>2</sup> Anthony Giddens: *The Constitution of Society*, University of California Press, 1984.

<sup>3</sup> Vö. Bruno Latour: *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford University Press, 2005.

<sup>4</sup> Vö. John Banks: *Co-Creating Videogames*, Bloomsbury Academic, London, 2013; Kishonna L. Gray – David J. Leonard (ed.): *Woke Gaming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice*, University of Washington Press, 2018; Bonnie Ruberg – Adrienne Shaw (ed.): *Queer Game Studies*, University of Minnesota Press, 2017.

<sup>5</sup> Sebastian Domsch: *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, De Gruyter, Berlin, 2013; Sarah Stang: "This Action Will Have Consequences": *Interactivity and Player Agency*, In *Game Studies* 19/1 (2019); Karen Tanenbaum – Theresa Jean Tanenbaum: *Agency as Commitment to Meaning: Communicative Competence in Games*, in *Digital Creativity* 21/1 (2010) 11–17.

<sup>6</sup> Janet Murray: *Hamlet on the Holodeck*, MIT Press, 1997.

<sup>7</sup> Chad Habel – Ben Kooyman: *Agency Mechanics: Gameplay Design in Survival Horror Video Games*, in *Digital Creativity* 25/1 (2014) 1–14; Brendan Keogh: *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames*, MIT Press, 2018.

<sup>8</sup> Janet Murray: *Hamlet on the Holodeck*, i.m., 128.

két külön meghatározását ajánlják. Az alábbiakban mindkettőt mellékelem, ugyanis központi részét képezik az általam javasolt megközelítésnek:

„Az értelmes játék leíró definíciója: értelmes játék a játékos cselekvése és a rendszerben kiváltott következmény közötti kapcsolatból jön létre. Ez egy folyamat, amennyiben a játékos cselekszik a játék dizájnolt rendszerén belül, és a rendszer válaszol erre a cselekvésre. A cselekvés *értelme* a játékban a cselekvés és következmény közötti kapcsolatban rejlik.

Az értelmes játék értékelő definíciója: értelmes játék akkor fordul elő, amikor a kapcsolat cselekvés és játékrendszerbeli következmény között mind felismerhető, mind a játék nagyobb kontextusába beépített.

A felismerhetőség alatt azt értjük, hogy a játékos azonnal észlelni képes a cselekvés közvetlen következményét. Beépítettség alatt azt értjük, hogy a cselekvés következménye bele van szöve a játékrendszer egészbe.”<sup>9</sup>

Két dolgot érdemes kiemelni: először is, hogy a cselekvés értelmessége a játékos és rendszer interakciójából fakad, következésképpen nem a játék vagy a játékos inhereus tulajdonsága. Nem létezik önmagánál fogva, hanem a kettő közötti visszacsatolási hurokból (*feedback loop*) alakul ki, egymást kölcsönösen előidézve. Másodszer, ahhoz, hogy az értelmesség (*meaningfulness*) sikeresen kialakuljon, a játékoscselekvés kihatásának érzékelhetőnek és a játékrendszeren belül relevánsnak kell lennie. Nem elég a visszacsatolási hurok, a hurkon belüli interakciópontoknak legalább észlelhetőnek, ha nem egyértelműnek kell lennie a játékos számára, és kapcsolódnia kell a cselekvés kontextusához. Például, egy „lövöldözős” játékban lehet, hogy az avatárnak van fegyvere, amivel képes a játékos lövedéket kilőni. De ha semmi nem jelzi a találatot (pl. hangeffekt, látványeffekt), akkor: valóban lelőtte a játékos a célt? Értelmes volt a cselekvés? Ezt jelenti a felismerhetőség és beépítettség. Ezt észben tartva, ha az értelmes játék a játékos inputja és a játék outputja közötti térben alakul, akkor érdemes kicsit közelebbről megvizsgálni ezt a két oldalt.

Szövegközpontú elméletgenerálást célozva a játékoscselekvés módszertani szempontból mérhető az avatár-fókuszú videójátékokban, ahol a játékoscselekvés lokusza az avatár maga, szemben például a stratégiai játékok számos bábuival.<sup>10</sup> Az avatár-fókuszú játékokban a játékos egy bábun keresztül érintkezik a játékvilággal (*game-world*), legyen az ember, mint Gordon Freeman a *Half Life*-ban, állat, mint Donkey Kong, vagy egy ragacsos labda, mint a *Katamari Damacy*-ban. Ezen játékon belüli játékoseszköz tulajdonságairól számos szakirodalom született,<sup>11</sup> de egy közös szál, ami

<sup>9</sup> Katie Salen – Eric Zimmerman: *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, 2004, 37.

<sup>10</sup> Az avatár szó a szanszkrit avatára (अवतार) szóból ered, lásd Bjarke Liboriusen: *Avatars*, in Marie-Laure Ryan et al. (ed.): *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Johns Hopkins University Press, 2014, 37–40.

<sup>11</sup> Vö. avatárdizájnról Joleen Blom: *The Dynamic Game Character: Definition, Construction, and Challenges in a Character Ecology*, Doktori disszertáció, IT University of Copenhagen, 2019; pszichológiai megközelítéséhez Katherine Isbister: *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. Morgan Kaufman, Burlington, MA, 2006; performativitásról Emma Westcott: *The Player Character as Performing Object*, DiGRA '09 – Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-player-character-as-performing-object/>; illetve az avatár mint fenomenológiai entitásról Daniel Vella: *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld'*, Doktori disszertáció, IT University of



áthatja ezeket, az a megkülönböztetés az avatár mint fikciós karakter és avatár mint cselekvést előmozdító eszköz között. Rune Klevjer szerint például az avatár elgondolható helyettesítő testként (*vicarious body*),<sup>12</sup> a játékos testet öltött ágenciája és jelenléteként (*embodied agency and presence*)<sup>13</sup> és mint játszható karakter vagy perszóna.<sup>14</sup> Hasonló megkülönböztetést tesz Daniel Vella, aki szerint a játszható figura (*playable figure*) két részre bontható: karakter és avatár, ahol az utóbbi úgymond lefordítja a játékoscselekvést a rendszer nyelvére.<sup>15</sup> Tehát az ágencia megértéséhez tekinthetünk az avatárra mint a játékoscselekvés fő kifejezőjére, és megvizsgálhatjuk, milyen igék (*verbs*)<sup>16</sup> érhetők el az avatár számára mind ludikus, mind reprezentációs funkcióját tekintve – mind avatárként, mind karakterként –, és ezek lehetőségterét hogyan formálja a játék dizájnja. Ez a megkülönböztetés azért különösen fontos, mert a játékok interaktív természetéből adódóan gyakran előfordulhat olyan játékhelyzet, ahol a két funkció között logikai zavar vagy feszültség van. Például ha unalmamban folyamatosan a helyben ugrás gombot nyomom a *Tomb Raider*-ben, az nagy eséllyel fest komikus képet egy magával mit kezdeni nem tudó, talán bolond nőről, ami nem összeegyeztethető a kompetens régész és kalandor Lara Croft karakterével. De a játszható figura mindkettőre képes: az ugrándozás cselekvését lokálisan megjelenítve, a történetvilággal összeegyeztethetetlenül.

A másik résztvevő az értelmes játék lehetővé tételében az, amit Salen és Zimmerman rendszernek nevez. Ez tágan értve elgondolható a játék formai adottságaiként – bár észben kell tartani, hogy ennek sok rétege van: nemcsak a történetvilág és a lokális helyzetek megjelenítése, de ott van még az, amit a játékfejlesztő Jesse Schell a játékmechanikák terének nevez. Schell fogalma a matematikai konstrukciók tereként gondolható el, ahol minden audiovizuális réteg le van fejtve, csak a funkció van a hangsúly.<sup>17</sup> A tézis, hogy a játékos mit tud vagy nem tud tenni, bele van írva a játékba, nem új,<sup>18</sup> és mivel a játékok alkotóelemeire is számos teória létezik,<sup>19</sup> talán a legjobb viszszaemléskedni Jesper Juul nagyhatású szabálydefiníciójához: „A szabályok meghatározzák a *limitációkat* és *affordanciákat*. Megakadályozzák a játékosokat olyan cselekvések végrehajtásában, mint például ékszert készíteni dobókockából, de ezzel egy-

---

Copenhagen, 2015, [https://pure.itu.dk/portal/en/publications/the-ludic-subject-and-the-ludic-self-analyzing-the-iinthe-gameworld\(5877eb42-85c2-4795-9ffa-6625d00b3418\)/export.html](https://pure.itu.dk/portal/en/publications/the-ludic-subject-and-the-ludic-self-analyzing-the-iinthe-gameworld(5877eb42-85c2-4795-9ffa-6625d00b3418)/export.html)

<sup>12</sup> Rune Klevjer: *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, Doktori disszertáció, University of Bergen, 2006, 95–96.

<sup>13</sup> Rune Klevjer: *Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games*, in J. Sageng et al. (ed.): *The Philosophy of Computer Games*, in *Philosophy of Engineering and Technology* (2021), 17.

<sup>14</sup> Uo.

<sup>15</sup> Daniel Vella: *The Ludic Subject and the Ludic Self*, i.m., 221.

<sup>16</sup> Aki Järvinen: *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Doktori disszertáció, Tampere University, 2008, 139–143; Schell, *The Art of Game Design*, i.m., 130–144.

<sup>17</sup> Jesse Schell: *The Art of Game Design*, i.m., 159–63.

<sup>18</sup> Vö. Barry Atkins – Tanya Krzywinska (ed.): *Video game, Player, Text*, Manchester University Press, 2007, 6.

<sup>19</sup> Vö. „unit operations” Ian Bogost: *Comparative Video Game Criticism*, in *Games and Culture* 1(2006), 41–46; “game mechanics” Miguel Sicart: *Defining Game Mechanics*, in *Game Studies* 8/2 (2008), <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>

időben jelentést tulajdonítanak a cselekvéseknek és ez *affordál* értelmes játékoscselekvést, ami egyébként nem lenne elérhető.”<sup>20</sup> Juul itt az amerikai pszichológus, J. J. Gibson affordancia koncepcióját adaptálja, mely a dologgal való interakció lehetőségére utal (például egy kilincs megfoghatósága).<sup>21</sup> Más szóval, egy tárgy megenged bizonyos használatokat, míg másokat korlátoz. A fogalmat az interakciódízájner (más néven IxD, vagy *User Interaction Design*) Donald Norman adaptálta a digitális világra.<sup>22</sup> Norman Gibson affordancia fogalmára építve amellet érvel, hogy dizájnerként nem elég affordanciákat tervezni egy tárgyba, ezeket egyértelműen kommunikálni kell a felhasználó felé, jelzők (*signifiers*) formájában. Norman ezáltal hozzáadja Gibson eredeti definíciójához a dizájnltság kvalitását: egy tárgy affordanciája nem inherens, hanem valami, amit a készítője hozzáad, beletervez a tárgyba. Az affordancia és ágencia fogalmát a játékfejlesztő páros Michael Mateas és Andrew Stern kapcsolta össze. Ők a játék materiális (*material*) és formai (*formal*) affordanciák cselekvéskorlátozásának egyensúlyában látják a játékos ágencia kialakulását.<sup>23</sup> Azonban, Rowan Tulloch érveleése mentén, a feltevés – miszerint a szabályok korlátozó, és ezen korlátozások függvényben alakulhat ki ágencia – problémás, mert megerősít egy olyan dinamikát, ahol a hatalmat egy külső forrás gyakorolja. Ahogy Tulloch is javasolja, produktívabb a szabályokra mint lehetőségteremtő dolgokra gondolni, és ekképpen az ágenciára úgy, mint ami nem a korlátozó szabályok *ellenére*, hanem azok *miatt* alakul ki.<sup>24</sup> Ez a megközelítés azért hasznos a videójátékok kontextusában, mert lehetővé teszi a játékoscselekvés lehetőségmezejének (*possibility space*) feltérképezését a videójáték dologi tulajdonságai vizsgálata által. Ennek két főbb következménye, hogy egyrészt az ágencia nem bináris kérdés, hanem fokozatai észlelhetők, és hogy az ágencia több dimenzióban alakulhat ki, például térben, időben vagy az avatár és a játéktér módosíthatóságában. Ezekkel a dimenziókkal részletesen másutt foglalkozom,<sup>25</sup> jelen tanulmány a narrativitással kapcsolatos dimenzióra koncentrálok.

### Narratív-dramatikus ágencia

Manapság már az általános tudományos konszenzus az, hogy minden játék magában hordozza a narrativizálhatóság tulajdonságát, hol magasabb, hol alacsonyabb mértékben.<sup>26</sup> Az általam javasolt narratív-dramatikus ágencia dimenzió alapvetése, hogy

<sup>20</sup> Jesper Juul, *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, 2005, 58.

<sup>21</sup> James J. Gibson: *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin, Boston, MA, 1979.

Gibson munkájáról magyar elemzést kínál Szokolszky Ágnes – Kádár Endre: *James J. Gibson Ökológiai Pszichológiája*, in *Pszichológia* 2(1999), 245–285.

<sup>22</sup> Don Norman: *The Design of Everyday Things*, Basic Books, New York, 2002, 9.

<sup>23</sup> Michael Mateas – Andrew Stern: *Interaction and Narrative*, in Katie Salen és Eric Zimmerman (ed.): *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, MIT Press, 2005, 654.

<sup>24</sup> Rowan Tulloch: *The Construction of Play: Rules, Restrictions, and the Repressive Hypothesis*, in *Games and Culture* 9 (2014).

<sup>25</sup> Vö. Bettina Bódi: *Videogames and Agency*, Routledge, London, 2023 (megjelenés előtt); Bettina Bódi: *Can Playfulness Be Designed? Understanding Playful Design through Agency in Astroneer* (2019), in *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 12/1 (2021) 39–61.

<sup>26</sup> Vö. Marie-Laure Ryan: *Narrative Across Media*, University of Nebraska Press, 2014, 4–9.

a narratív potenciál jelenléte nem „igen/nem” kérdés, hanem fokozatokban mérhető: bizonyos játékok egyértelműbben narratívak, más játékok kevésbé egyértelműen. Ezt a fokozatosságot talán még jobban megvilágítja Henry Jenkins, amikor arról ír, hogy a videójátékok felfoghatók történetevokáló tereként (*evocative spaces*), ahol környezeti elbeszélés (*environmental storytelling*) zajlik térbeli történetek (*spacial stories*) által. Ezek a térbeli történetek „életre hívhatnak különböző, már jelenlévő narratív asszociációkat: szolgáltathatnak színteret a narratív események lejátszódásához; beágyazhatnak narratív információt a mise-en-scene-be; vagy megalapozást nyújthatnak emergens narratívákhoz.”<sup>27</sup> Más szóval nemcsak előre meghatározottan narratív kvalitással bíró elemek járulhatnak hozzá a játék narrativitásához, hanem más formai aspektusok is, például a *level design*. Ennek mentén azt állíthatjuk, hogy a narratív-dramatikus ágencia hasznos analitikai lencse annak feltérképezésére, hogy milyen és mekkora potenciált tartalmaz egy adott játék a narratíván töltött események előidőzésére.

A narratív és dramatikus ágencia közötti megkülönböztetés egy sokat tárgyalt dualitáson alapul, melyet mind az akadémikusok, mind a játékfejlesztők gyakran megemlítenek a játék kétféle narratív kvalitására vonatkozóan. Salen és Zimmerman például beágyazott (*embedded*) és emergens (*emergent*) narratívát különböztet meg,<sup>28</sup> a játékfejlesztő Richard Rouse III a könyvében fejlesztőtörténetet (*designer story*) és játékos-történetet (*player story*) említ.<sup>29</sup> Ken Levine dizájnér GDC előadásában pedig húzott és tolt narratíva (*push and pull narrative*) szerepel.<sup>30</sup> Ezek párhuzamba vonhatók egy másik fogalompárral, amely a videójátékot mint progresszió (*progression*) vagy emergencia (*emergence*) rendszerét írja le.<sup>31</sup> Ennek mentén azt javaslom, hogy a narrativitással kapcsolatos ágenciát is kategorizáljuk kétféleképpen. Bár a valóságban valószínűleg számos történeti kvalitású játékmomentum leírható mindkét ágencia függvényében, a megkülönböztetésnek analitikai értéke van, mert közelebb hozhat minket annak megértéséhez, hogy milyen formákat ölthetnek a videójátékok narratív affordanciái, és ez milyen játékelményhez vezethet. Az alábbiakban emellett érvelek, hogy megkülönböztethetünk narratív és dramatikus ágenciát annak függvényében, hogy a narratív tulajdonsággal felruházható játékelem mennyire predetermináltan volt az.

A narratív ágencia analitikai keretezése a legtágabb értelemben véve azt teszi lehetővé, hogy kérdéseket tegyünk fel a játék megjelenítési potenciálja és az avatár cselekvése közötti kapcsolatról. Más szóval, hogy milyen prototipikusan narratív elemek vannak, és milyen mértékben tekinthetők avatár cselekvést affordálóknak vagy

---

<sup>27</sup> Henry Jenkins: *Game Design as Narrative Architecture*, in K. Salen – E. Zimmerman (ed.): *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, MIT Press, 2006, 676–677.

<sup>28</sup> Salen – Zimmerman: *Rules of Play*, i.m., 382–385.

<sup>29</sup> Richard Rouse III.: *Game Design: Theory & Practice*, Wordware, Plano, 2005, 203–206.

<sup>30</sup> Ken Levine: *Storytelling in BIOSHOCK: Empowering Players to Care about Your Stupid Story*, GDC Vault, 2008. <https://www.gdcvault.com/play/301/Storytelling-in-BIOSHOCK-Empowering-Players>

<sup>31</sup> Vö. Ernest W. Adams, J. Dormans: *Game Mechanics: Advanced Game Design*, New Riders Games, Berkeley, CA, 2012, 43–59; J. Soler-Adillon: *The Open, the Closed and the Emergent: Theorizing Emergence for Videogame Studies*, in *Game Studies* 19/2 (2019). <http://gamestudies.org/1902/articles/soleradillon>

limitálónak. Például: van háttértörténet? Mik a főbb történetmomentumok (*story beats*)?<sup>32</sup> Vannak más médiumokat remedialó<sup>33</sup> szekvenciák, amelyek jelentősen korlátozzák az avatár cselekvőkészségét (például fotográfia, mozi vagy képregény)?<sup>34</sup> Vannak előre meghatározott eseményszekvenciák, amelyek részlegesen korlátozzák az avatár cselekvőképességét?<sup>35</sup> Egy időben sokan mellett érveltek, hogy a *cut-scene* megakadályozza az ágenciát,<sup>36</sup> de ez nem feltétlen igaz. A „lövöldözős” játékoknál gyakori a *cut-scene* használata, ami tagadhatatlanul leszűkíti az avatár/játékos cselekvésterét a központi játékmecanikák felfüggesztésével. Azonban ezek gazdagítják az avatár reprezentációs funkcióját azáltal, hogy a személyiségéhez újabb rétegeket, emlékeket, motivációt adnak. Ezt nevezi Cheng reprezentációs ágenciának (*representational agency*),<sup>37</sup> ami akképpen valósul meg, hogy a beágyazott jelenet olyan érzést kelt, mintha a játékos/avatár egy film főszereplője lenne. Mindezek mellett, és Jenkins szavaira emlékezvén, a narratív ágencia analitikai fogalma lehetővé teszi, hogy megvizsgáljuk miként járulnak hozzá az elbeszélői kvalitáshoz más játékmecanikák. Ilyen például a párbeszéd-kerék (*dialogue wheel*), ahol az avatár más nem játékos karakterekkel beszélget, és a lehetséges válaszok rávetített menüként érthetők el. Vagy a *level design* és egyéb textúrák, illusztrációk, jelmezek, alkotóelemek (gyűjtőnéven *art*) amelyeknek részletei a történetmesélés részének tekinthetők. Nem utolsó sorban arra is rávilágít ez az analitikai keretezés, hogy milyen dialógusok és predeterminált viselkedések (*scripted behaviour*) vannak a karakterekbe és helyzetekbe írva, milyen módon van a játék mitológiája és fikciós világa (*game lore*) kialakítva és kommunikálva. Mindezeket figyelembe véve, a narratív ágencia mint analitikai kategória az avatár reprezentációs funkciójában érdekelt elsősorban, ami azt jelenti, hogy a játékot mint narratív reprezentációt és nem interaktív szimulációt közelíti meg.<sup>38</sup>

Továbbá a narratív ágencia nemcsak azt teszi lehetővé, hogy ezeket a prototipikusan narratívnak szánt elemeket kategorizáljuk, hanem azt is, hogy megvizsgáljuk, hogyan vannak strukturálva, és hogy a játékos mennyiben tudja őket módosítani vagy beavatkozni a megjelenésükbe. Ez a narratív ágencia leggyakrabban értett jelentése.

<sup>32</sup> M. Mochocki: *Story Beats as Micronarrative Units for Ludonarrative Analysis*, Centre of Excellence in Game Culture Studies Blog, 2020. április 27., <https://coe-gamecult.org/2020/04/27/story-beats-as-micronarrative-units-for-ludonarrative-analysis/>

<sup>33</sup> Jay D. Bolter – Richard Grusin: *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, 2000.

<sup>34</sup> Másnéven *cut-scene*. Vö. Rune Klevjer: *Cut-Scenes*, in Mark J. P. Wolf – Bernard Perron (ed.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York, 2013, 301–309.

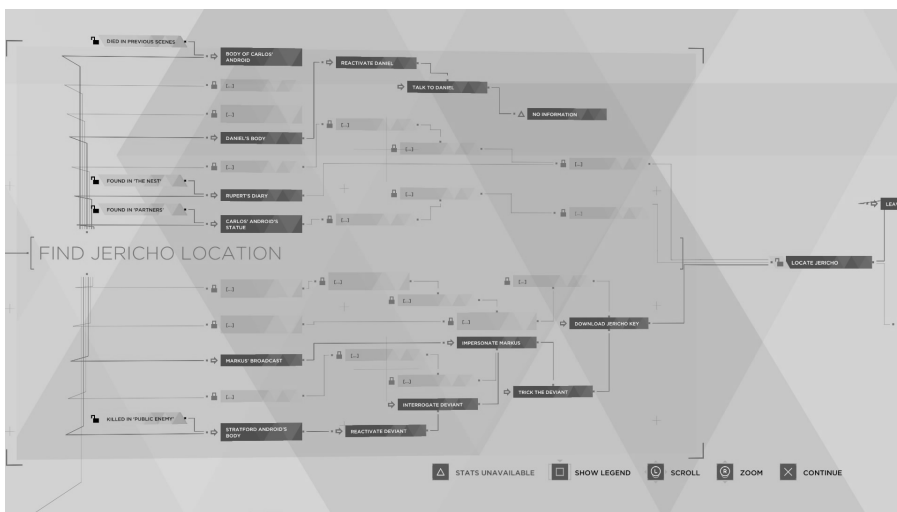
<sup>35</sup> Más néven *scripted event*. Vö. Jan-Noel Thon: *Narrative Comprehension and Video Game Story-worlds*, in Bernard Perron – Felix Schröter (ed.): *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*, McFarland, Jefferson, 2016, 15–31.

<sup>36</sup> Vö. N. Falstein: *Understanding Fun: The Theory of Natural Funativity*, in S. Rabin (ed.): *Introduction to Game Development*, Charles River Media, 2005, 92–65.

<sup>37</sup> Paul Cheng: *Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity, and Agency and the Video Game Cut-Scene*, DiGRA '07 – Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play, University of Tokyo, 17, <http://www.digra.org/digital-library/publications/waiting-for-something-to-happen-narratives-interactivity-and-agency-and-the-video-game-cut-scene/>

<sup>38</sup> Vö. Gonzalo Frasca: *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, in Mark J. P. Wolf – Bernard Perron (ed.): *The Video Game Theory Reader*, Routledge, London, 2003, 221–235; Kiss Gábor Zoltán: *Efemer Galériák: Videó Játék Kritikai Megközelítésben*, Gondolat, Pécs, 2013, 54.

Akadémikusok és dizájnerek egyaránt számos stratégiát ajánlottak különböző interaktív narratív struktúrák kategorizálására, melyek központi témája az volt, hogy a játékos/avatár egyirányú úton van vezetve az előre meghatározott történetben, vagy a narratív élmény kevésbé lineárisan tervezett. Ezt a nonlinearitást címszóval tárgyalták.<sup>39</sup> Bár a nonlinearitás koncepciója a narratív ágencia központjában van, fontos különbséget tenni a két nonlinearitás: a médiumspecifikus nonlinearitás, ami a játékok interaktivitásából adódik, vagyis mikor különböző játékhelyzetek többféleképpen alakulnak játékos- és játékmenetek függvényében; és a nonlinearis narratív progresszió dizájn között, ami előre eltervezetten elágazó elbeszélést jelent. Az utóbbira koncentrálna, a narratív ágencia analitikai keretezése lehetővé teszi annak vizsgálatát, hogy vannak-e narratív útelágazások (*forking path*),<sup>40</sup> és milyen metaforákkal írható le a szerkezetük (vektor oldalágak, fa, útvesztő).<sup>41</sup>



Egy lehetséges történetiteráció a *Detroit: Become Human* című játékban<sup>42</sup>

Erre példák a Quantic Dreams stúdió játéka, melyek központi mechanikája, hogy az elbeszélés folyamával kapcsolatos döntéseket egy, a játékfikció világát alkotó

<sup>39</sup> Vö. Mary DeMarle: *Nonlinear Game Narrative*, in Chris Bateman (ed.): *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*, Charles River Media, Boston, 2006, 71–84; Barry Ip: *Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 1: Context, Definitions, and Initial Findings*, in *Games and Culture* 6/2 (2011) 103–134.

<sup>40</sup> Vö. Espen Aarseth: *Nonlinearity and Literary Theory*, in George Landow (ed.): *Hyper/Text/Theory*, Johns Hopkins University Press, 1994, 51–86.

<sup>41</sup> Marie-Laure Ryan: *Narrative as Virtual Reality 2*, Johns Hopkins University Press, 2015, 165–175.

<sup>42</sup> Vö. Jancsovics Klaudia: *Detektívtörténetek Moretti rendszerében. Alkalmazható-e a Távolsági Olvasás a Videójátékokra?*, in *Literatúra* 46/3 (2020); O. Réti Zsófia: *A videójáték mint ideológiaszimulátor: Detroit: Become Human*, in *Apertúra* 2021. tavasz, <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/o-reti-a-videojatek-mint-ideologiaszimulator-detroit-become-human/>

játékterekre rávetített menü keresztül kell meghozni. A *Detroit: Become Human*<sup>43</sup> poszthumán ágenciát és a mesterséges intelligencia szabadságát szociopolitikai és filozófiai szemszögből tematizálja: a játékos három avatárt irányít, akik egyéni történetszála rendszeresen összefonódik, majd szétválik a játék folyamán. A játék központi kihívása történetelágazódáshoz vezető döntéshelyzetekre fókuszál. Ezek előre meghatározott eseményszekvenciákba (*scripted events*) vannak beágyazva, melyek változó mértékben csökkentik az avatár mozgás- és cselekvőképességét. A játék a játékost/avatárt újra és újra komoly döntéshelyzetek elé állítja, mely döntés realizál egyet a komplex, elágazódásokkal teli történethálózatból

Ilyen szempontból a narratív útélágazódások a narratív ágencia iskolapéldájának tekinthetők.

Mindezen túl a játékdizájn egy másféle narrativitással kapcsolatos ágenciát is affordálhat, amit a játékkal mint játszható szabályok rendszerével (*ludic system*) való interakció hív életre. Ugyanis azon játékmecanikák, amelyek a szabályokat, célokat, kihívásokat és egyéb struktúrákat határozzák meg, és melyeket a fejlesztők nem feltétlen alkottak narratív tulajdonságot hordozónak – mint egy *cut-scene* például –, mindezek ellenére hordozzák a lehetőséget, hogy narrativizálható eseményeket generáljanak. Lásd a fent említett esetet, amikor Lara Croft egy helyben ugrál. Mint ahogy Salen és Zimmerman írja, a játék mint játszható szabályrendszer generálta események ok-okozati kapcsolattal összefűzött sorozata logikus és kontextusfüggő, ebből adódóan dinamikus és megismételhetetlen szekvenciákat hív elő, melyet az adott játékos narratívaként értelmezhet.<sup>44</sup> Például egy nehéz ellenséggel való találkozás során az avatár komoly sérülése és alacsony életszintje dilemma elé állíthatja a játékost: felvállalja a kockázatot a dicsőséget üldözve, értékes zsákmányt remélve, vagy visszahúzódik, és elbújva gondoskodik sérüléseiről, illetve feltölti a készleteket? A dramatikus ágencia fogalma ezekre a kérdésekre segít választ keresni.

A dramatikus ágencia előidézése azáltal segíthető, amit a játékfejlesztő Raphael Chandler mitocentrikus narratív dizájnnek (*mythocentric narrative design*) hív. A logocentrikus narratív dizájnjal (*logocentric narrative design*) szemben a mitocentrikus narratív dizájn „tárva nyitott és szabadon bolyongható terekből áll, melyeket a fejlesztők kreáltak játékos cselekvésre. A játékos mint a lényegi játékélmény szerzője, szabja meg a célokat és eszközöket, melyek a játékos rendelkezésére állnak. A logocentrikus dizájnjal ellentétben a fejlesztők elősegítik, nem pedig kreálják a lezajló eseményeket.”<sup>45</sup> Az ágencia dramatikus keretezése lehetővé teszi tehát az emergens, dizájnerek által elősegített, *de nem kreált* narratív kvalitás detektálását, mely szükségszerűen más minőségben és alacsonyabb mértékben predeterminált, mint az eddig említett narratív affordanciák. A dramatikus ágencia affordanciák olyan történetek lehetőségterét alkotják, melyek kontextusfüggőek, tehát minden játék helyzetben másképpen alakulnak, és csak akkor megismételhetők, ha a játékmenet minden egyes mozzanatát rekreáljuk, de még akkor is, a játék audiovizuális komplexitásától függően (például a különböző avatár mozgásanimációkkal), van esély, hogy eltérő eseményszekvenciát hívunk életre. Ennek mentén a dramatikus ágenciáról elmondható, hogy az avatár ludikus funkciójához jobban kötődik, mint a reprezentációhoz, bár nem kizárólagos-

<sup>43</sup> Quantic Dream, 2018

<sup>44</sup> Salen – Zimmerman: *Rules of Play, i.m.*, 38.

<sup>45</sup> Raymon Chandler, *Game Writing Handbook*, Charles River Media, Boston, 2007, 102–108.

san, hiszen a ludikus események, függetlenül attól, hogy beleillenek-e a történetvilág (*storyworld*) logikájába, lokálisan meg vannak jelenítve. Például az avatár ludikus funkciója – miszerint utazhat a játéktérben –, többféleképpen lehet megjelenítve: futás, lovaglás vagy autóvezetés formájában.

A „dramatikus” szót az (elsősorban angolszász) játékefejlesztő közösség önteoriázó erőfeszítései inspirálták, ahol hosszú hagyománya van annak, hogy a játék szabályai és céljai által létrehozott játékosélményt „dramatikusként” (*dramatic*) nevezzék. Például az arisztotelészi drámai közlésforma kategóriájára építve, a játékefejlesztő Michael Mateas úgy definiálta az interaktív dráma által felkínált ágenciát mint inhereens dramatikus élményt, amit a kiegyensúlyozott játékdizájn vált ki.<sup>46</sup> Janet Murray hasonlóképpen úgy írja le a dramatikus ágenciát, mint „az interaktor szándéka, elvárásai és cselekvései, melyek összhangban vannak a narrativizálható eseményekkel melyeket a játék mint rendszer generál”.<sup>47</sup> A dramatikus ágencia fogalmának segítségével jobban megérthetjük, miképpen támogatja a játékdizájn a különböző tervek, cselek és húzások, blöffök, stratégiák és sorsváltoztató tettek kialakulását.<sup>48</sup> Ez az analitikai kategória rávilágít arra, hogy a játékefejlesztő és akadémikus Tracy Fullerton által dramatikus elemeknek (*dramatic elements*) nevezett jelenségek miképpen hoznak létre érzelmeket a játékosban a formai elemek (*formal elements*) drámai kontextussal való felruházásával.<sup>49</sup> Az avatárközpontú videójátékokban a dramatikus ágencia arra világíthat rá, hogy hogyan teszi lehetővé vagy hogyan limitálja a játékosztori (*player story*)<sup>50</sup> emergenciáját a játék dizájnja a pillanatról pillanatra alakuló játékmenetben. Ezek a játékosztörténetek koherensek-e a történetvilág (*storyworld*) logikájával, melyet a nagyobb mértékben predetermináltan narratív játékdizájn affordanciák hívnak életre, vagy amit a játékos/avatár „ír”? Más néven, csalás, modding vagy glitch eredménye?<sup>51</sup>

Honnan tudható, hogy a generált esemény narratív tulajdonságot hordoz? Ennek megválaszolásában a narratológia fogalomtára nyújthat segítséget, azon belül is az eseményszerűség (*eventfulness*) fogalma. Peter Hühn kétféle eseményt különböztet meg az elbeszélésben: esemény mint (egyértelmű) állapotváltozás, és esemény, ami

---

<sup>46</sup> Michael Mateas: *A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games*, in *Digital Creativity* 12/3 (2001) 140–152.

<sup>47</sup> Janet H. Murray: *Did It Make You Cry? Creating Dramatic Agency in Immersive Environments*, ICVS 2005: *Virtual Storytelling: Using Virtual Reality Technologies for Storytelling*, Springer, Berlin, 83–94.

<sup>48</sup> Marc LeBlanc: *Tools for Creating Dramatic Game Dynamics*, in Katie Salen – Eric Zimmerman (ed.): *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, MIT Press, 2006, 439.

<sup>49</sup> Tracy Fullerton: *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. CRC Press, Boca Raton, 2014, 41.

<sup>50</sup> Az amerikai játékefejlesztő, Richard Rouse III sokat hivatkozott megkülönböztetése designer story és player story között, ahol az előbbi az a történet, amit a fejlesztő akar elmesélni, az utóbbi pedig a játékmenet története. Nem teljesen különböző a fabula és szűzsé megkülönböztetéstől, de a játékos interakcióját is figyelembe veszi.

<sup>51</sup> Vö. modding témájában Olli Sotamaa: *When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices among Computer Game Modding Culture*, in *Games and Culture* 5/3 (2010) 239–255; a csalásról Mía Consalvo: *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, MIT Press, 2007; és a transzgreszív és szubverzív játék témájában Elvira Mortensen et al.: *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, Routledge, New York, 2015.

kontextuális tényezőktől nyeri jelentőségét, másfajta változást implikálva. Ez utóbbi esemény a környezete által kel életre, amennyiben egy diegetikus karakter, a narrátor vagy az olvasó maga értelmezi és interpretálja az állapotváltozást, és nevezi annak.<sup>52</sup> Ezt még tovább bonthatjuk Wolf Schmidre hivatkozva, aki amellett érvel, hogy az eseményszerűség nem bináris, hanem fokozatok kérdése, attól függően, hogy az események tartalmazzák-e – és milyen mértékben – az eseményszerűség alábbi feltételeit: relevancia, kiszámíthatatlanság, kitartóság, visszafordíthatatlanság, és megismételhetetlenség.<sup>53</sup> Mindezeket figyelembe véve, a dramatikus ágencia feltételének tekinthető tehát, hogy az esemény vagy eseményszekvencia eleget tegyen az eseményszerűség fenti feltételeinek.

Bár a legtöbb játékhelyzet tekinthető dramatikus ágencia affordanciának, a játékdizájn bizonyos aspektusai nagyobb valószínűséggel támogatják nagyobb mértékű dramatikus ágencia kialakulását. Erre jó példaként szolgálhatnak a procedurálisan generált tartalommal rendelkező játékok. Szemben a követlenül, úgymond „kézzel készített tartalmakkal”, mint például egy adott pálya teljes lemodellezése, ahol minden építőelem (bokor, épület, karakter) ugyanott és ugyanakkor van minden játékmenet és játékos számára, a procedurálisan generált tartalmak sajátossága, hogy a (különböző fokozatú) rendszer véletlenszerűen generálja a tartalmat a fejlesztők által előre meghatározott szabályok mentén.<sup>54</sup> Például a textúrákat, térképeket, a nyersanyagok mivoltát, elhelyezkedését és hozzáférésük feltételeit vagy kihívásokat és legyőzésük feltételét.<sup>55</sup> A *roguelike*<sup>56</sup> játékok, mint a *The Binding of Isaac* vagy az *Enter the Gungeon* műfaji esztétikájának alapköve a procedurális tartalomgeneráció. Ilyen játékok fő mechanikái a random vagy részlegesen random generált játékterek, tárgyak, nyersanyagok, eszközök és tapasztaltpontok gyűjtése és menedzselése, valamint a permanens halál (*permadeath*), ami azt jelenti, hogy a játékprogresszió nem menthető, és ha az avatár „meghal”, akkor a teljes játékot előlről kell kezdeni.<sup>57</sup> Ebből következően minden végigjátszás és majdnem minden játékhelyzet egyedi. A játékos/avatár egy olyan játéktérben mozog, mely kizárólagosan arra az adott játékhelyzetre lett generálva és minden játékmenet esetén máshogy

<sup>52</sup> Peter Hühn: *Event and Eventfulness*, in Peter Hühn et al. (ed.): *The living handbook of narratology*, Hamburg University Press, [https://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Event\\_and\\_Eventfulness](https://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Event_and_Eventfulness)

<sup>53</sup> Wolf Schmid: *Narrativity and Eventfulness*, in Tom Kindt – Hans-Harald Müller (ed.): *What Is Narratology? Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*, De Gruyter, Berlin, 2003, 36–39.

<sup>54</sup> Vö. J. Togelius, N. Shaker, M. J. Nelson: *Introduction*, in N. Shaker et al. (ed.): *Procedural Content Generation*, Springer International Publishing, Cham, 2016, 1–15.

<sup>55</sup> Nem összetévesztendő a játék procedurális retorikájával. Vö. Ian Bogost: *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, 2007; Kiss Gábor Zoltán: *Iteráció és dizájn a videojáték elméletében*, in *Apertúra* 2011. tavasz, <https://www.apertura.hu/2011/tavasz/kiss-iteracio-dizajn-videojatek-elvelet/>

<sup>56</sup> A műfaj nevét a *Rogue* című, 1980-ban kiadott játékról kapta, mely elsőként kombinálta ezeket a mechanikákat.

<sup>57</sup> Erről van elérhető szakirodalom mind filozófiai szemszögből (tehát hogy mi számít halálnak), mind játékmekanika szempontjából: miképpen lehet ezt érdekesen beleépíteni a progressziódizájnba. Erről lásd Copcic, A.; McKenzie, S.; Hobbs, M.: *Permadeath: A Review of Literature*. '13 IEEE – International Games Innovation Conference (IGIC), Vancouver, BC, 2013, 40–47.



néz ki és van berendezve, a kihívások más időkben és más helyekről érkeznek, a beszerzett zsákmány vagy kincs pedig mindig más. Mivel az avatár „halálát” azzal bünteti a játék, hogy a játékos elveszíti az addig elért progressziót, illetve esetenként a felhalmozott nyersanyagot és eszközöket is, a játékos nagy valószínűséggel többször újrajátssa a szinteket, mielőtt sikerrel jár.



Procedurálisan generált játéktér és ellenségek a *Binding of Isaac* című játékban

Ekképpen a *rougelike* játékok a dramatikus ágencia iskolapéldájának tekinthetők: a történetek, melyek generálódnak, kevésbé szigorúan szerkesztettek a fejlesztők által, a *cut-scene* jellegű jelenetek kevésbé gyakoriak. A játékmomentumok narratív kvalitása kevésbé származik ezekből a mechanikákból, hanem más, kevésbé tipikusan elbeszélő, nem prototipikusan narratívnak szánt játékmechanikák segítik elő, mint a *level design* vagy a nem játékos entitások, ellenségek és barátok felbukkanása, viselkedése.

Gibson és Norman affordancia-elméletére építve a tanulmány amellet érvelt, hogy az ágencia konceptualizálható a mindenkori játékos cselekvési lehetőségtereként; hogy az ágencia megfigyelhető mint a játékdizájn affordanciája; és végül hogy az ágencia több dimenzióban manifesztálódhat, és a narrativitással kapcsolatos ágencia egyrészt fakadhat a fejlesztők által szándékosan elhelyezett elbeszélés természetű játékmechanika, másrészt helyzetspecifikus, az adott játszás-szituációra kizárólagosan jellemző emergenciából. Az akadémikus és játékfejlesztői diskurzus fogalomtáráinak megvizsgálásával ezt a kettősséget a *narratív-dramatikus ágencia* fogalmával írtam le. Ez a megközelítés abban segített, hogy leválasszuk a videójátékok narratív potenciáljának elemzését más történetmesélési médiumok fogalom- és szótáráról. A tanulmány egy olyan keretrendszert javasolt, amit a játékfejlesztői diskurzus informál, ezáltal csökkentve a távolságot azok között, akik készítik a játékot és akik gondolkodnak róla.

Ezen a ponton fontos hangsúlyozni, hogy bár a tanulmány a narratív-releváns ágenciát helyezte középpontba, ez nem az egyetlen dimenziója az értelmes játékos-

cselekvésnek. Az ágeniciát csak narratív jelenségként leírni redukív, mert leegyszerűsíti a videójátékot történetmesélésre, és a játszást történetbefogadásra és értelmezésre, amikor más funkciók és tapasztalások is megfigyelhetők.<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> Vö. a játékdizájn kiváltotta érzelmek kategorizálásáról: Aki Järvinen: *Understanding Video Games as Emotional Experiences*, in Bernard Perron – Mark J. P. Wolf (ed.): *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, New York, 2009, 85–108; félelemről Bernard Perron: *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror*, Bloomsbury, New York, 2018, 66–127; dizájn-erperspektívákhoz Katherine Isbister: *How Games Move Us: Emotion by Design*. MIT Press, Cambridge, 2016, 1–42; ágenicia és érzelem témájában Torben Grodal: *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*, Oxford University Press, 2009, 158–181.





SZÓKE DÁVID SÁNDOR

## A művész maszkja mögött

GEREVICH JÓZSEF:  
SZEMFÉNYVESZTŐ MŰVÉSZET

Gerevich József *Szemfényvesztő művészet* (2021) című kötete nagyfokú gondolatgazdagsággal és éleslátással enged betekintést a különféle műalkotások pszichés műhelymunkáiba, szép magyarázatát adva azoknak a lélektani körülményeknek, amelyek során a művész önmagával, a környezetével és a művel való kapcsolatai és benső küzdelmei a műalkotásban tükröződnek, s ahogy a közönség találkozik a kész munkával. Gerevich könyve e komplex folyamatot a festészet, az irodalom, a zene és a film példáival szemlélteti, olyan alkotókat szólítva összehasonlító párbeszédre, mint Virginia Woolf, Frida Kahlo, Ernest Hemingway, Petőfi Sándor, Federico Fellini, Tolsztoj, Beethoven, Mozart, Paul Gauguin, Sylvia Plath, Vincent van Gogh vagy Lucian Freud. A kötetben több ízben felmerül a szerző halálának, elnémulásának, a műalkotás háttérül szolgáló traumatikus élményeknek és a leleplezendő művészi maszknak problémája, melyeket a szerző gondos precizitással jár körbe.

Labirintus Kiadó  
Budapest, 2021  
400 oldal, 11 900 forint



mérlegen

Provokatív állítással indít a könyv első fejezete. Gerevich szerint ugyanis a szerző minden esetben része a művének, s a műalkotás számára nem más, mint egy álarc, amely mögött felfedezhető az alkotó szubjektív jelenléte. Ahogy a szerző rávilágít, ennek érzékeltes magyarázatát adják azok az egyes alkotók életrajzában megfigyelhető körülmények, amikor a művész nem hajlandó megválni az alkotásától, valamint azok az életrajzi helyzetek, amikor egy mű a pusztán művészi indíttatásból, mindenféle külső kényszerítő erőttől elkülönülve jön létre. Az önkifejezésnek ez utóbbi formája különösen érdekes a Francisco Goya a spanyol királyi udvar számára készített festményeinek, rézkarc-metszeteinek és falfestményeinek összehasonlító vizsgálatában, amelyek, mint Gerevich mondja, két külön világot tükröznek, hiszen utóbbi munkái (*Kolosszus*, *Fekete festmények*) az önkifejezés spontán erejé-

vel áradtak belőle. A számos példa közül kiemelendő Gustave Flaubert kijelentése („Bovaryné én vagyok.”), a női karakter maszkja mögé bújó férfiíró, a jungi „anima” – „animus”, valamint az irodalmi alkotáson keresztül a társadalmi nemek közti átjárás kérdéseit is felszínre hozhatják. Az alkotó személytelenségére és az életrajz és a fikció keveredésének összetettségére összpontosít a második fejezet. A paradigmát, mely szerint a műnek teljességgel el kell határolódnia az alkotó kezétől, megkérdőjelezi a vallomásos költészet, ahol az alkotó dekonstruálja a maga életrajzát, valamint az életrajz és a fikció közötti határátlépések, amikor a szerző beleéli magát szereplői sorsába, illetve benne él a műben.

A műalkotás szolgálhat az alkotó represszív formában élő vágyai kiteljesítésének eszközeül. Sigmund Freud álmfejtésről szóló nézetei alapján igyekeznek alátámasztani a feltevést, amely szerint szinte minden műalkotás magán hordozza a vágyteljesítés bizonyos fokozatait, miközben óvatosan megjegyzi, hogy a vizsgálathoz pusztán azok a művek és alkotók relevánsak, akiknél az élettörténet és az alkotás egymással minden kétséget kizáró kapcsolatot feltételeznek. A műalkotások különleges aspektusát adják a halálközeli élmények, amikor a mű magán hordozza az idő reszketését, valamint az alkotó és az alkotás végességét. A szerző részletesen beszél a szerző és a közönség, művészek és múzsáik, valamint az alkotók egymás közötti találkozásairól, a traumatikus élményekről, a szerzői önreflexióról, valamint az alkotói némaságba burkolódás pszichológiai összetevőiről. A művészet közönségre gyakorolt hatásainak negatív és pozitív oldalai különösen hangsúlyosak Gerevich könyvében, hiszen tiszta magyarázatát adja azoknak a szociálpatológiai sajátságoknak, amikor a műalkotás – határozott célból vagy teljesen akaratlanul – a befogadót cselekvésre készíti.

A műalkotás pszichobiográfiai elemzéséhez elengedhetetlen szempont a spontaneitás és a tudatosság dimenzióinak felderítése, amelynek során Gerevich a művészi identitás kialakulásához és teljességéhez vezető kreatív tevékenységeket stimuláló állapotokról ad széleskörű tájékoztatást. A kötet záró szakasza a művészt a közönséget bábként rángató, enigmatikus Svengaliként, egy sötét maszk mögött settenkedő mágusként írja le, aki saját életrajzát és személyiségét a műveiben folyamatosan újraalkotja, a valóságelvárásaira a képzelet játékos irrealitásával felelve.

A *Szemfényvesztő művészet* e rendkívül összetett pszichológiai és esztétikai összetevőket olvasmányos stílusban tárja fel az olvasók számára. Bár Gerevich elsősorban képzőművészeti és irodalmi példákat használ, a zene- és filmtörténet egyes alakjai, valamint az állatvilágban megfigyelt Svengali-bűvölet (a menyét Gerevich értelmezésében az egyik legnagyobb művész az állatfajban), ha pusztán egy-egy mozzanat erejéig is, művét további színekkel látják el. A *Szemfényvesztő művészet* záró gondolatai kitűnően összegzik a könyv alaptételeit. Minden műalkotás egy vágyteljesítés produktuma, melynek során a művész a valóságot a maga elvárásaihoz rendeli. A művész maszkja alól így alternatív valóságok dimenziói sejlének fel, melyek elragadó áramlatait munkáiban rögzíti.



BERETI GÁBOR

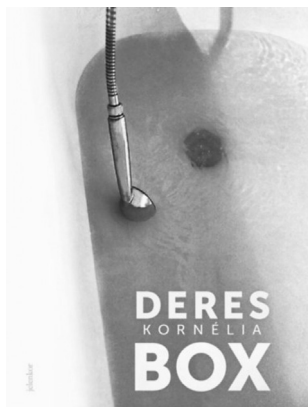
## *Dobozban élő versfények*

DERES KORNÉLIA: BOX

A magyar költészet utóbbi, a modernitástól a poszt-modernt követő évtizedei techné és funkció viszonyának folyamatos átalakulásával jártak. Ahogy a verselés fejlődés- és változástörténete a technének a kötött formáktól az egyre inkább prózaivá váló szabadvers irányába mutató átrendeződését hozta, a változások úgy eredményezték a költészet dominánsan közösségi funkciói felől az individualizáció, majd az ahumánus világok irányába történő átalakulását. Ezek az önálló utakat járó, de egymástól függő és egymásra ható műfaji ikertörténetek ma együtt és külön-külön is új kihívások előtt állnak. A folyamat aktív részesei, költők, esztéták, kritikusok az egzisztenciális és különösen a nyelviség médiumán belül zajló esztétikai kihívásokra folyamatosan és rendre újdonságkereső kísérleteikkel reagálnak. Az új utakat választó fiatal magyar líra képviselői közül az érdeklődőknek nemrég Deres Kornélia *Box* című kötetével kínált figyelemre méltó olvasnivalót, és adott munkát az elemzőknek.

A *Box* szerzőnk harmadik verseskötete. Ilyenkor a figyelő szem már a változások irányára, a motivációs háló átrendeződésére, a lírai beszéd funkcionális alkalmazására, a technének a verselés választott irányát szolgáló szerepére stb. fókuszál. Átlapozva a kötetet láthatjuk, hogy hasonlóan a korábbiakhoz az apa figurája itt is előtérbe kerül, s úgy tűnik, a család többi tagjával kiegészülve, az anya és a testvérek narrációba emelt szerepeltetésével már az egyébként távolról sem klasszikus, forma-hű költészetet művelő Deres-féle versbeszéd hagyományához tartozik. Ám ahogy szerzőnk az első kötetének megjelenését követően e lap hasábjain egy interjúban nyilatkozta, a vers, s benne az apa-motívum is csak egy fikció. *Egy szöveg estében az a lényeg, hogyan lehet érzékeltetni az észlelés szerteágazó, bonyolult játékát.* Avagy nem az egyes motívumok jelenléte vagy hiánya, hanem az észlelés nyelvi érzékeltetésének bonyolult, a szöveget líraivá avató játéka a Deres-féle verselés igazi hagyománya. Ahogy azt a *Boxban* is láthatjuk.

Jelenkor Kiadó  
Budapest, 2022  
80 oldal, 1999 forint



A megkomponált versnyelv vall a szerzőjéről, alkotói habitusáról. Esetünkben arról, hogy az észlelés karakteres érzékeltetésére vállalkozó költő versei a külvilág olyan nyelvi képletei, fikciói, melyek az alanyi költészet groteszké koreografált, tárgyiasult darabjai. Ilyennek látjuk például a szétszórtan, a kötet több helyén is felbukkanó s a család idő és tropikus mozaikközegébe helyezett apaportrét is. Tudniillik az apa-motívum a kötetben végképp elszakad természetes előképétől, s csak egy önállósult, Deres-féle, alkalmazott nyelvmodell, ahogy például a pusztai imágóként szerepeltetett családportré is, vagy mint bármely más modalitáskeresőként használt stilizáció, allegória vagy szcenírozott metaforakép. Ezek mind csupán az észlelés látletelei. Vegyük hát komolyan költőnőnk valóságérezékeltető ambícióit, s lássuk közelebről, mit s hogyan közvetít kötetének szövegvilága: „Szüleim legádázabb / verziója / vagyok”, olvashatjuk a *Seriff* című opusban. Majd: „Három nő ereszkedik masszív halak közé, / ejtőernyőkkel”. „Sokáig azt hittem, az egyik én vagyok”. „[L]üktetve élni, / és a nő ágba köteléket húzni, dédanyáktól felém” (*Óceánjárók*). „Lenn a homokban egy autó. Apám piros / Wartburgjára ismerek benne” (*Családtregény alja*). Már ennyiből is látható, hogy a *Box* az előző kötetek kísérletező hagyományát folytató, egy szinte tisztán nyelvivé, valóságreferencia nélkülivé vált versekből összeállított kötet. Ahol a szövegek jelentéshordozó státusza a gyakori hangulat- és szituációváltások függvényévé válik. Az alábbi esetben például így: „Itt találkozom fiatal anyámmal és egy könnyes szatírral”. „Fiatal anyám bátor, nevetős. Egy csehszlovák / film főhőse, vadakat terel álmaidokba. Az egyik / én vagyok”. „A szatír meg csak bőg a háttérben” (*Kötődési rendek*). Ahol például az apa figurája a Wartburgjával hol a múltból fölmerülő kedves emlék, hol pedig egy háttérben bőgő szatír. A motívumok gyakori konnotációs státuszváltozása teszi vibrálóvá, ugyanakkor az olvasat számára labilissá, értelmezendő feladattá a szöveget.

Az álom a másik, több versben is előforduló hangulatalakító motívum. „Leghoszszabb éjszakáimon törpékkel társalgok. / Múltkor egyik apám jelent meg nagy pacifista / szemekkel, combjain járkálva. Betintázták önbizalmát. / Nyújtózott, hogy elérje asztalon felejtett képmásomat.” „Szerinted álomban minden alak én vagyok.” (*Zsugor*). S mint tudjuk, az álom az a dzsóker modalitás, amely bármilyen asszociációs lehetőség számára teret nyithat. S szerzőnk élve ezzel a lehetőséggel egyenesen ars poetica titkaiba enged bepillantást. „Ezt tanul meg: az álmok alatt / nincsen semmi, csak egy rengeteg / rágott széle”. „Ezt tanul meg: a kötött formákat / legfőbb ideje átvágni” (*Rengeteg: át sose vágjad*). Ám Deres Kornélia nemcsak a formákat, de a narráció hagyományát is átvágja. A hagyományos történetolvasáshoz szokott szem számára ezért szinte üdítő az *Ószeres* című verse, melyben már-már idilli állapotokat festve, mondandóját értelmileg egymáshoz lineárisan is kapcsolódó mondatokkal meséli el. „Öreg kocsit húz, és poros a kacagása. Erdőim / nevelték, hizlalták ekkorára. Nem látom a szemét. / Mondja, hogy a kacatjaim érdeklik, amikre többé / nincs szükségem. Limlomos, cserepes, / antikvár érzések. Elviszi őket a Napig, és beleszórja”.

A Deres-féle szövetségtervezési technikák, mint látjuk, nem kedveznek a szoros olvasásnak. Mi több, ezek a pragmatikus értelmezéssel szembeni, a poézist erodáló performatív megoldásokat is felszabadítanak. Például ő is követi a linearitáson átlépő, belső, mondatok közötti értelemtörés posztmodern utáni módszerét. Az ő verselésében is ez, a mára már divatos techné lett a nyelvi érzékeltetés egyik bevett módja. Ebből adódik, hogy az egyébként megőrzött realista versbeszéd itt egy szürreális dikció támasza. Néhány példával illusztrálva: „Beleragadok egy régi nyárba, / megnyúlt

idegek közé, sötét sejtésként. // Medvecukor, ázott málnában: / szuperszonikus utazó. / Több éve nem eszem jégkockát” (Negyedéjjel). „Feketére koptatok tekintetem alatt. Pöttyök / vagytok, egy képzel világrend szerint / haladva dobozról dobozra. / És néha felfelé: kompozit körtúra. / Hogy a géptest legyen az, ami felsérti / a hangot. Ne a rugalmas hús” (Kerozin-kúra). A Box lapjain még ott a meghatározatlan *te* irányába történő beszéd, a *másikat* kereső költői szó, de a kötetben már nem egy hagyományos, átélhető lírai narratíva bontakozik ki. A költő szeme már a bizarrt keresi.

Ebbéli törekvésében szerzőnket tanult színháztörténeti ismeretei is segítik. Bár a jelzett interjúban ezt elhárította, verseire pillantva kétségtelen, hogy amikor a szavakat a vers színpadjára állítja, ő a sok mondatfőszereplős megoldásokat kedveli. Hiszen a *Box*ba gyűjtött verseket nem retorikai alakzatuk, nem a motivikus folytonosság, nem a tematikai sokszínűség, de még csak nem is a verseket keretező ciklusok fogják össze, hanem a nyelvi érintkezésben különösséget kereső artistikum. A születő vers a nyelvi látványvilág hangulati útjait követi. Ez azonban veszélyeket is rejt magában. Mert a csupán az artistikum látványvilágában önmagát kifejezni kívánó nyelv végül keresetnek tűnhet. És félő, hogy referenciális küldetését csupán egy-egy ön maga hangulati telítettségét közvetíteni hivatott extremitásban fogja megtalálni.

Felmerül a kérdés, hogyha a verseiben működő nyelvi teret nem eszközjellegű feltételek (motívumok, történetmozaikok, emlékrészletek stb.) formálják, s ha e tér linearitás őrizte egységét a maguk önállóságát deklaráló, a textust értelemszóródással erodáló mondatoknak a hatásaival a gazdag asszociációs jelentésháló sem (volna) képes megbirkózni, akkor mi az az erő, ami a Deres-féle munkákat műalkotásként mégis megőrzi. Nos, ez esetben az értelmezés identifikáló gesztusa sem tehet mást, mint hogy az ars poeticát egyedül mozgató, a költői személyiségben megtestesülő egóhoz gravitál. És felismeri, a Deres versek egoversek. Munkáit hol látens, hol direkt módon, de a mindenütt jelen lévő költői szubjektum formálja. Az egóvá növvő én válik költészete dűnamiszává.

Versei ideális médiumai a posztmodern utáni deklaratív verstípusnak, melyben a vers szétszóródó értelmi és érzelmi üzeneteiből az ego szervezi meg a vers hangját. A sok főszereplős verseket a fikcióhoz képest tehát egy külső potenciál (deus ex machina) szervezi egységes esztétikai entitássá. Enélkül a vers csupán mondatdeklarációk sorozata lenne. Tudniillik maga a szövegegész hordozza a vers hangját, még ha az a résztartalmakat közvetítő kompakt, egymással az aurában hangulati viszonyba lépő mondatok érzelmi egységeként nyilvánul is meg. Ezért, hogy a deklaratív típusú versekben felértékelődik az ego kettős, az esztétizálásban és a közéleti szerepvállalásban betöltött funkciója. Felértékelődnek az én habituális adottságai.

Ez a törésvonalakkal dolgozó, kísérletező nyelvi technika, ha tetszik, annak a világrendnek a törekenységét (mulandóságát) is hirdeti, amelyre reflektál, amelyből véttetett. A váratlan jelentéseffektusok visszairhatók az észlelt-értelmezett valóságmodellbe. A nyelv stilisztikai rétegeinek „ismétlődően monoton változékonysága” ugyan sebet ejt a poétikai kompozíción ugyanakkor ennek a beszédmódnak ez az egyik energiaforrása. Mint láttuk az ego értelmezői közegébe (aurájába) gyűjtött beszédantagonizmusokból képződik meg a vers hangja, s képes líraként megnyilvánulva funkcionálni. A Deres versek élvezhetőek, még ha olvasati kompaktságukban nem is koherensek. Kérdés, hogy útkeresésének eredményeit miként minősítsük? Úgy vélem, hogy a verselés deklaratív útján elért teljesítménye poézise elvitathatatlan



eredménye, amit a versejlődés horizontján ismét felbukkanó közéletiség-igény, ma új komolyságnak titulált szempontjai tovább árnyalnak.

Végül lássunk néhány példát a közéletiség deklaratív változataira: „Te meg közben nyelvet vesztesz az ötvenhatodik / utcában, de a kilencvenegyediknél még mindig / szovjet ízű a salátád.” (*Traumland*). Áthallások a szovjet idők és a külhonban élőket fenyegető nyelvvesztés között. „Tiltott mondatok küszöbén rögtön nem / távoli annyira a szó: radikális. De felszabadulni / csak magunk helyett”. „És látom, / még mindig nincs meg, mi az, hogy rendszerkritika. // Vezesd hát tovább népedet, el ebből a kétes, Kádári / kánaánból” (*Hamelni patkányfogó*). Csalódottság és hiányérzet. De mert a szövegben nem fordul elő se a tapasztalati, se az élményvilágon átszűrt, az ego képviselte szemléleti etalonhoz igazodó viszonyítási referencia, ez így mindössze csupán egy közhangulati attitűd. „Húsom akaratos fémbe. / Kirobbanok. Mitikus őseim biztosan büszkék, / ha lennének. Szellemes, szívós alak, / mögöttem szalad a lázadás, látom, / hát persze. Vörös a haja”. „Iramlok, mint aki elveszett ... Beszélj anyád nyelvén, mert most egy ideig még együtt / utazunk.” (*A hős diadalmas kivonulása*). A szimbolikusan vörös hajú lázadás mellett ismét felidéződik a veszélyek fenyegette anyanyelv ma is aktuális toposza. S amiben a költővel vita nélkül egyetérthetünk: „A művészet eredetileg a rossz, kártékony erők / elleni misztikus harc eszköze volt.” (*Civil tétel*). Hát tekintsünk rá ma is így. Hiszen enélkül az egyébként nyitott, érzékeny én, amikor előtte a jövő elveszni látszik, félő, hogy az aurába gyűjtött, s a kor árnyalatokban is megnyilvánuló lényegét egy autentikus, érzékeny nyelv híján, a relevancia átvilágító ereje nélkül, csupán egy magára öltött, külsődleges (fatalista) nyelvvel lenne képes esztétikumká emelni.

Milyen hát, és miért olyan, amilyen a Deres Kornélia-féle vers? Friss és korszerű, mert energiáit a szerző performatikus tehetségéből nyeri. S mert bár nem kifejezetten lírai, de karakteres nyelven megszólaló, erős olvasati potenciállal bír. Ezért lehet, hogy versei az artisztikum szcenírozott, megkoreografált megtestesüléseiként hatnak.

A *Box* a kísérleti líra kedvelőinek ajánlott.



BORBÍRÓ ALETTA

## *Langyos trágya és nyirkos termőföld*

SEPSI LÁSZLÓ: TERMŐTESTEK

A Wikipédia szerint a gombák „az élővilág egy önálló országát alkotják, mert a gombák a növényekkel ellentétben és az állatokhoz hasonlóan heterotrófok, azaz szénszükségletüket szerves anyagokból, energiaszükségletüket pedig kémiai anyagokból fedezik.” Sepsi László új regényében, a *Termőtestek*ben a gombák nem egy országot, vagyis pusztán biológiai kategóriát fednek le, hanem egy város alapjai is. A Höksring nevű település egy gomba, ahol gengsztercsaládok gombaházak között küzdenek a lokális értéket jelentő hallucinogén gombákért és a helység feletti ellenőrzésért. A befogadó hatszáz oldalon keresztül követi nyomon a családok versengését, és közben próbálja felfejteni, hogy a gomba hogyan és milyen rétegzetten határozza meg Höksring életét.

Ha műfajokról van szó, Sepsi főz, zsánerelemekkel fűszerez. A regény maffiózókról szóló urbánus történet-szála a noir műfaját idézi fel, míg a gombák központi elemmé és motívummá emelése az ökofilozófiai fikciókkal teremt kapcsolatot. A gombák reprezentációja és szerepe a fantasztikummal, konkrétan a weird irodalommal (amely a fantasztikus műfajok és a horror keveréke), míg a regény testreprezentációja és -roncsolása, illetve a gombák megjelenítése a biohorrorral kapcsolja össze a történetet. Eközben nyelvi, elbeszélői, tematikus, szerkezeti, illetve motivikus kidolgozottsága és rétegzettsége a szépirodalmi művek közé emeli a regényt. Valójában már a *Termőtestek* cím is a gombában bővelkedő test- és biohorror narratívát jelöli ki, hiszen a termőtest (a kalap és a tönk) a látható, reprodukív részek megnevezése. Így egyszerre kötődik a könnyen észrevehető gombatesthez, és közben azzal, hogy csupán a látható részt nevezi meg, rejtve magában hordozza a felszín alatt meghúzódó részekre tett utalást is. A cím úgy teszi láthatóvá és láthatatlanná a gombát, ahogyan az Höksringet felépíti: a látható termőtesteken túl a gombafonalak átszövik a házak falait, titkosan megtelepednek a szervezetben.

Jelenkor Kiadó  
Budapest, 2021  
621 oldal, 4499 forint



A biopoétikai réteggel kapcsolatban is termékeny értelmezést kínál a cím: a járványszerű megbetegedések következtében az élő és halott állatokon és embereken gombák nőnek, amely miatt olyan, mintha a testek termelnék a gombákat. Az, hogy az ember részben (táp)felületté válik, a gombák szén- és energiaszükségletének forrásaként jelenik meg, felfalja az antropocentrikus nézőpontot, illetve rámutat az ember fizikai voltára azáltal, hogy a test sérül, roncsolódik, megsebesül: „már nemcsak vér bugyogott a bemeneti nyílás körül, hanem a gége egész alsó része egyetlen felszakadt meggyes pitére emlékeztető habarccsá vált” (143).

Az emberi faj sérthetlenségét nemcsak a történet kérdőjelezi meg, hanem a narráció nyelvi kidolgozottsága is. Mint ahogy az idézetben a felnyitott torok az étellel és kötőanyaggal kerül párhuzamba, úgy a test a gombával, a várossal, az épülettel, a betegséggel asszociálódik. Ezek a viszonyok dinamikusan változnak a szövegben, a hasonlító és hasonlított objektum újra és újra felcserélődik: „Höksring levegője pállott, akár egy Alzheimeres vénység pelenkájába szorult harmadnapos fing [...]” (81) vagy „A bürökkerdei lakótelep tömbházai úgy magasodtak előtte, akár megannyi por-szűrke penészkegérrel bevont gigantikus ostyaszelet” (134). Ez az egymás mellé rendelés, a metaforák, hasonlatok összeérése már az első oldalaktól kezdve megalapozza a regény ökofilozófiáját, a biológiai hálózatosságot, az élők és létezők egymás mellé rendeltségét: „»ez vagyunk nekik, langyos trágya és nyirkos termőföld«” (480). Mégsem csupán a metaforák kreatív variálásáról vagy plasztikus ábrázolásról van szó, hiszen tematikusan összekapcsolódnak egymással. A gomba és a város összeíródására a regény második felében egyre világosabbá váló városstruktúra ad magyarázatot: Höksring fonalai behálózhatnak mindent. Eközben a gomba elfogyasztható, a testbe kerül, így az evéssel összekapcsolódó képek ezt az értelmet viszik át más ételekre. Az élelem gyakran a roncsolt test leírására szolgál, illetve érzékletessé teszi, hogy az emberi szervezet is csupán tápanyag az élet (heterotróf) körforgásában. A regény erőssége éppen ebben a burjánzó, összeíródó nyelvi-szemantikai építményben rejlik, mert térképet kínál Höksring megismeréséhez.

A *Termőtestek* koncepciója úgy szövi át a regény minden egyes rétegét, ahogyan a hifa Höksringet. Narrációja ugyancsak felemészteti az antropocentrikus gondolkodást. Az elbeszélő sosem esik egybe a fejezet címadó figurájával; tárgyilagos, rögzített marad, mintha felülről figyelné és közvetítené az eseményeket. A szereplők, illetve a Höksring nevét viselő fejezeteken keresztül úgy épül fel a történet, hogy egyetlen karakter sem válik főszereplővé. A narráció tabló, kerete Höksring. Az egyes fejezeteken belül is erős töredezettség látható, mintha mikroorganizmusok lennének a könyvtestben, hiszen a cselekmény mellett múltbeli visszarévedések, várostörténet, képregény színopszis is megjelenik, azonban a különböző funkciójú részek egyenrangúak maradnak. A fejezetek nyelviileg fragmentáltak, elvégre a termékeny, asszociációkban és hasonlatokban gazdag elbeszélés mellett semleges leírások, élőbeszéd, feszes, valamint patetikus megfogalmazások is megjelennek, amelyek egyfajta hierarchia nélküli társulást alkotnak.

Egyetlen olyan ponton lendül ki a narráció, amikor nem idézést vagy visszaemlékezést szerepeltet. Ekkor váltakozik az objektív és szubjektív mesélés között: az egyik szereplőt, Déniel Ergotot még élve behálózzák a gombák, és tudata belép a gombafonalak szövedékébe, egyesül velük. Sepsi remek érzékkel váltogatja a számot és személyt, alig észrevehető a nyelvi oszcilláció, hiszen a tartalmi rekonstrukcióra irányul a figyelem. Déniel egybeolvadása Höksringgel szimbiozist, szinte teleptestet hoz létre, amelyből

egy többes szám első személyű narráció bomlik ki, míg az objektív elbeszélés az önálló, még nem a társulásba bekapcsolt állapotot írja le. Azzal, hogy Déniel narrációja és ezzel együtt tudata átalakul, már nem csupán Höksring lakója, hanem a város szerves részévé válik. Felmerülhet, hogy a posztthumán esztétikát, a gombafonalak hálózatát mimetikusan lekövető elbeszélésről van-e szó, vagy a narratív pozíció valójában azt az állapotot utánozza, ahogyan a szereplők reagálnak egyes gombafajok elfogyasztására. A függők hallucinogén, térben is (f)elemelt, illetve a múltat és jelent egybeomlasztó nézőpontja és látomása hasonló az elbeszélő heterogén, szabad időkezelésű hangjához, amely miatt olyan, mintha a Dénielhez kötődő többes számú elbeszélés a hallucinogén állapotból, a többlettudásból való visszaeszmélés pillanata lenne.

Míg Sepsi korábbi regénye, a *Pinky* (Libri, 2016) dinamikusan nyitott, és csupán a közepén ült le, addig a *Termőtestek* szinte fel sem áll. Ha van mozgalmas jelenete, akkor az a vér és sperma köre szerveződik vagy kilövészerűen történik. Fokozatosan épül fel a szövegvilág, és inkább a narráció burjánzásán van a hangsúly, mint a szereplők akciójelenetein. Ennek talán az az oka, hogy a *Termőtestek* figurái már akkor halottak, amikor belépünk a regénybe: élve rohasztják el őket a gombák, megmerevedett rendszertant követnek a gombakereskedelemben, és a helyi bordély, a Babaház látogatásával. Éppen ez a(z élő)halott állapot teszi kétségessé potens viselkedésüket, így a regény maffia és bűnügyi történet szála szinte parodisztikusan hat, kisszerűvé válik Höksring és a gombák titkához képest. A mortalitás a regény mozgatórugója, hiszen a szereplők a túlélés és hatalom érdekében leszámolnak egymással, és közben „a város és a gomba ugyanazokból a holt anyagokból gyarapszik” (239).

A szereplők és a gombák közti átjárhatóságot a karakter neve is jelzi. Például az Ergot család nevének jelentése anyarozs, amely egy-egy eszmefuttatás erejéig metaforizálja a család helyzetét a városban. Azok a szereplők, akik valamiképpen uralmat akarnak szerezni a gombák felett, a gomba ellen irányuló erőszakos cselekedetet hajtanak végre, bukásra vannak ítélve – nem mintha bárkinek is boldog élete lenne Höksringben. Az egyik szereplő például közöszül a gombákkal, látszólag a tudományos érdeklődés, egy közös utód és így közös nyelv megteremtése érdekében, valójában viszont azért, hogy leigázza őket, uralmat gyakorolhasson felettük. Egy másik szereplő ki akarja irtani a gombát, hogy ne betegíthesse meg az embereket, és közben nem veszi észre, hogy az olyan, mint az ember vagy bármelyik élőlény: ha a kihalás veszélye fenyegeti, akkor szaporodik a fajfenntartásért. Azzal, hogy Sepsi bevon a történet-szála egy atkatípust, amely Höksring gombáit rágja, tovább mélyíti a regény egyébként is kidolgozott ökofilozófiáját, hiszen az ember-gomba kapcsolatot kinyitja, és láthatóvá teszi, hogy az élőlények közti relációk sokkal bonyolultabbak, mélyebben gyökerezők, mint azt emberként a regény szereplői belátnák.

A *Termőtestek* könyvként olyan, akár a gomba kalapja, amely apró, spóratartó lemezeket rejt, hiszen a kötet oldalain is rengeteg termékeny szövegréteg bújik meg. Sepsi regénye minden egyes szintjén (nyelvi, elbeszélői, történeti és tartalmi) épít az ökológiára és biológiára, és mindezt olyan relációba helyezi a maffiatörténettel, amely lehetőséget biztosít arra, hogy ne a természetimádat vagy az antropocentrikus szemlélet domináljon, hanem egyensúly alakuljon ki a két narratív szál között. A *Termőtestek* erőssége, hogy nem apokaliptikus ökokrizist vagy az ember győzelmét jeleníti meg, hanem elfogadja a változást, nem érez részvétet. Mindezt a regény egyszerre erőszakos, abjekt testi-biológiai ábrázolása és közben nyelvi esztétikájának finom kidolgozottsága, nyelvileg is felépülő világa hozza létre.



Noni / 2019

2



## *The Milk of Dreams (Álom teje)*

59. VELENCEI KÉPZŐMŰVÉSZETI BIENNÁLÉ

2022. 04. 23. – 2022. 11. 27.

Velence – Giardini, Arsenale

ABAFÁY-DEÁK CSILLAG

## *Tejúton*

*Kegyés ég, kötözd le  
A sok gonosz gondolatot, amely  
Az álmokba furakszik!*

William Shakespeare

Gyakran halljuk, ha meleg tejet iszunk lefekvés előtt, segít az elalvásban. Megszületésünk után a tej a legelső táplálékunk. Pszichológusok szerint mint rituálé is segíthet, ráadásul az egyik ok, amiért a meleg tej álmosná tesz minket, az, hogy talán arra az emberre emlékeztethet, aki adott nekünk ilyent csecsemő- és kisgyerekkorunkban. Molekuláris szinten a tejben lévő triptofán alvást elősegítő tulajdonságokkal rendelkezik. Az Ószövetségben a Kánaán tejjel és mézzel folyó föld. Termékenység.

A kiállítás címe *Álomtej* (vagy *Álmok teje*). A kurátor, Cecilia Alemani mintha Csipkerózsikát akarná álmából felébreszteni, majd újból álomba ringatni és akár rémálmodokkal is megkísérteni. A kiállítás központi témáját és címét a brit születésű mexikói szürrealista festőművész, Leonora Carrington (1917–2011) *The Milk of Dreams* című regénye alapján választotta. A könyv varázslatos világában mindenki megváltozhat, átalakulhat, valami vagy valaki mássá válhat. A kiállításon ezek a túlvilági lények kelnek életre, látjuk metamorfózisukat. Cecilia Alemani Kafka Metamorfózisának parafrázisait is felkínálja nekünk. A Biennálé egyéves elhalasztásával a ránk kényszerített bezártság ellenére is megtalálta a módját koncepciója tovább finomítására, művészek és művek felkutatására, az internet segítségével hosszú párbeszédre a potenciális kiállítókkal. A szürrealizmuson keresztül vizsgál olyan kérdéseket, amelyek a pandémia sújtotta világban még inkább az emberiség központi témáivá váltak: Mi különbözteti meg a növényeket az állatok világától és az emberit a nem emberitől? Milyen felelősséggel tartozunk egymás és a Föld iránt?

A központi kiállítás három tematikus területre összpontosít: a testek és metamorfózisai ábrázolására, az egyének és a technológiák közötti, valamint a testek és a Föld kapcsolatára. A központban kortárs kérdések állnak, szürrealista tradícióból merítve, hibridek és gépek, organizmusok, cyborgok. A pandémia előtt egy ún. technológiai optimizmusban éltünk, abban a hitben, hogy testünket is tökéletesebbé tehetjük, minden betegséget legyőzünk, másrésztől megjelent a félelem is attól, hogy a gépek és a mesterséges intelligencia veszik majd át a hatalmat. A kiállított alkotásokban a művészek az együttélés akár az átalakulás, új szemszögek lehetőségeit tárják elénk, gyakran bizarr, néha szarkasztikus vagy groteszk módon, de a rémisztő figurákban a

humor könnyedsége is fellelhető. A kurátor két magyar származású művész munkáit, a Párizsban élő Molnár Vera és a New Yorkban élő Ágnes Dénes műveit is beválogatta.

A Velencei Biennálé a legnagyobb és legrégebbi képzőművészeti seregszemle. Idén tovább bővült a felhozatal, több mint 80 nemzet képviselteti magát saját kiállítással a Giardini park pavilonjaiban, a lagúna menti telken, az Arsenale történelmi csarnokaiban, a főépület központi pavilonjában, illetve városszerte külső helyszíneken, 213 művész több száz alkotása látható. Kamerun, Namíbia, Nepál, Omán és Uganda első alkalommal vesz részt a seregszemlén. A korábbi évekhez hasonlóan a Ludwig Múzeum idén is indított az akkreditációval rendelkezők számára sajtóbuszt a sajtónapokra, amit örömmel vettünk, de az egyre hatalmasabb mega-kiállítást nem hogy három nap alatt, de egy hét alatt sem lehet teljességében áttekinteni. Az Arsenale hajógyár önmagában közel fél mérföld hosszú, a városban palazzókban megrendezett harminc kollaterális kiállításról nem is beszélve.

Mindegy, hogy mivel, vaporettóval, vízitaxival vagy vonattal érkezel Velencébe, mindenünnen szemek figyelnek rád. Nem a turisták, a lakosok, az ott dolgozó emberek néznek téged, hanem a mindenütt szembetűnő biennáléplakátok, posztamenseken, hajón és házfalakon szemekkel hirdetik az *Álomtej* kiállítást, sötét vagy piros alapon tágra nyílt és mégis álmodozó szemekkel. Jó felkészítés a ránk váró kiállításhoz. A szem fontos metafora a kiállításon látható sok mű esetében.

A magyar pavilonban kiállító Keresztes Zsófia *Az álmok után: merek dacolni a károk* című, 19 alkotásból álló szoborinstallációjának is központi eleme a szem. Üvegmozaikkal bevont, biomorf műveinek nagy része kifejezetten erre a kiállításra készült. Egyik legjobban illeszkedő projekt a meghirdetett *Álomtej* tematikához, kortárs vizuális nyelvet megteremtve reflektál az identitáskeresésre. A fő térbe az Oltáron keresztül haladva a terek kétféle irányból bejárhatók, ha jobbra vagy akár balra indulunk, végtelen jelet írunk le. A tárlat kurátora, Zsikla Mónika elmondta: az identitáskeresés egy vég nélküli munkafolyamat. Fontos szerepe van a könnyecseppeknek, közösségvállalás, fájdalom és empátia. A megkövesedett könnyek és a kapcsolódó láncok az érzelmeink fogságára is utalnak. Szerb Antal *Utas és holdvilág* című regényének egyik alap gondolata: *A ravennai mozaikok, azok saját múltjának műemlékei voltak.* Valamennyi apró mozaikdarabka fontos. Életünk és mindennapjaink is ilyen apró, néha szinte észrevehetetlen mozaikokból tevődnek össze végtelen kombinációban.

A Giardini Központi Pavilonjában kezdjük a látogatást. Mi is ránézünk a sokféle szemszögből megjelenített szemekre, nekem sajnos napszemüveggel kellett védenem műtét utáni szemem, mégis gyakran levettem a szemüveget, hogy lássam a színeket. Szembesülök Ulla Wiggen svéd művész *Iris* sorozatának hatalmas, aprólékosan megfestett, az arcból kiemelt és kinagyított íriszeivel. A homályos és tisztánlátás kettősségét érzem (*Iris XVIII.*, 2021). Az írisz egyedi, ujjlenyomatként, is használható, azonosítóként nyitható vele zárolt mobil, laptop, és a diagnosztikában is felhasználható.

Tematikailag sok kiállítást reflektál a világban uralkodó bizonytalanságra, átmenetiségre, identitáskeresésre, amely témák, írta a kurátor saját kiállításában (Központi Pavilon és Arsenale) a női princípium, a test és lélek, a közösség és egyén mai konfliktusainak friss nézőpontjait, a szurrealizmus mai hatását demonstrálja, és ugyanezt kínálta a nemzeti pavilonok témájául is. A kiállítók 80% nő, amire eddig nem volt példa a Biennálé történetében. Mégse mondanám, hogy feminista kiállítást láttunk, ha sok elem erre is utal.

Katharina Fritsch német és Cecilia Vicuña chilei művész kapta idén az 59. Velencei Biennále Arany Oroszlán életműdíját. A Központi Pavilonban Fritsch hatalmas hiperrealisztikus elefántjával találkozunk, ellenpontja a freskókkal díszített kupolának, túrkörképei fokozzák a látványt. A költő és festő Vicuña régóta küzd az őslakosok jogaiért Latin-Amerikában és Chilében.

Az Északi Pavilont először nevezték át Sámi Pavilonnak, azzal a céllal, hogy bemutassa a skandináv országokban és az oroszországi Kola-félszigeten élő őslakos számi nép művészetét. A skandináv pavilonok, svédek, norvégok, finnek mindannyian beleegyeztek abba, hogy ne legyen külön pavilonjuk, átadták a helyet a számiknak, ezáltal egy új fogalom, egy új nemzet született. A Biennalé történetében roma alkotót először választottak nemzeti pavilon képviselőjévé. Małgorzata Mirga-Tas hímezett-foltvarrott textillel borította be a Lengyel Pavilont. Előítéletek nélkül tár élénk képet a roma közösségről, és irányítja a figyelmet a roma nők saját történelmükben betöltött szerepére. Tizenkét nagyméretű textilinstallációból álló sorozata, főként nőket és kapcsolataikat, közös tevékenységeiket mutatja be személyes és művészettörténeti utalásokkal átszőve.

A Német Pavilonnál megszoktuk, hogy fasiszta ihletésű architektúrájuktól szabadulnának, volt, hogy kiverték az oldalfalakat, vagy csak egy rámpán lehetett bejutni az épületbe, azt a szellemes megoldást is véghezvitték, hogy elcserélték a pavilonjukat a franciákéval. Most vakolatot vakartak le a falakról, hatalmas gödröket ástak, mintha ez segítene a múlt feldolgozásában. Szerintem nem ért célba a koncepció. Egy rossz álom az egész.

A legjobb nemzeti kiállításnak járó Arany Oroszlán díjat a Brit Pavilon kapta Sonia Boyce *Feeling Her Way* című multimediális installációjával, különdíjjal jutalmazták a Francia Pavilon Zineb Sedira *Les rêves n'ont pas des titres* című multimediális projektjét, valamint a Biennalén első alkalommal részt vevő Uganda nemzeti kiállítását, melynek címe RADIANCE, Simone Leighnek pedig a főkuratori válogatás legjobb kiállítójának fődíját ítélték.

Ukrajna Pavilonjában Pavlo Makov *A kimerülés szökőkútja* című, kinetikus, bronztölcserékből álló installációját láthatjuk. Az emberiség kimerültségére utal, a nemzet-hez és társadalomhoz való kapcsolódás is kimerültté vált.

A Görög Pavilonban az évezredek óta megkerülhetetlen téma, Ödipusz újragondolva videó látható, értékes és aktuális alkotás, sajnos a hosszabb filmek megnézése gondot jelent a rendelkezésre álló idő rövidege miatt. A Román Pavilon többcsatornás, döbbenetes videója is kiemelkedő alkotás, életigenlés, intimitás, hagyni kellene időt rá.

Az Arsenalében is hatalmas szobor fogad, Simone Leigh 16 méter magas bronzszobra, *Brick House* 2019, szoknyája tartást ad testének, és menedék is, hiányzó szeme a falakról néz ránk Belkis Ayon kubai művész óriás kollázsnyomatairól. Szemek újból. És antropomorf vályogkemencék, félelmetes léptékű, állat formájú szobrok, Gabriel Chaile argentin művész alkotásai. Gabrielle L'Hirondelle Hill *Counterblast* 2021 indián őslakos felmenőkkel rendelkező kanadai művész az észak-amerikai gyarmatosítás ellen tiltakozik, dohánynyal töltött harisnyanadrágból formáz szobrot. Barbara Kruger felforgató jelmondatai a reklámok szó- és képhasználatát, ezek hatását az identitásformálásra mutatja meg. Az olasz helyspecifikus installáció Gian Maria Tosatti műve a *History of the Night* és a *Destiny of Comets* irodalmi referenciákat is idéz. Az egykori gyár, ipari rom megidézésével vizionál nyomasztó jelent, ipari összeomlásról, mun-



kahelyek megszűnéséről. Az elhagyatott varroda Csákány István *Ghost Keeping*, 2012, a 13. kasseli documentán bemutatott installációját juttatta eszembe.

Precious Okoyomon *Látni a Földet a világ vége előtt*, 2022 című installációja az Arsenale végén található, kert buja növényekkel, totemikus, antropomorf földhal-mokkal, cukornáddal és kudzu növényekkel, ökológiai lázadás, egy élő kert, nem tudni, mivé alakul. Kolumbia földi paradicsomot hozott a kiállításra, földből, kakaóból és fűszerekből, hatalmas földtortát épített, amibe belemászhatunk, megtapinthatjuk, érezzük illatát. A városban élő emberek elvesztették a kapcsolatot a földdel, a természettel, itt közel kerülhetünk hozzá. A föld táplál minket, amikor eszünk, földet is veszünk magunkhoz, mondta a művész, Delcy Morelos.

Mostani életünkben hiányzik minden bizonyosság, és félünk, hogy eljöhét az idő, amikor akár csak tejjeggyel vásárolhatunk. De távoli csillagokra is tekintünk, vannak-e ott értelmes lények, más életformák. A maratoni kiállításnézés után, nem tudjuk, a rémálmok, vagy a vágyálmok voltak túlsúlyban. Az élmények hatására lesznek visszatérő álmaink.

KÖLÜS LAJOS

## *Álomúzó éjszakák, álomittas nappalok*

*Nem álom. Való, mely álmából ébreszt.*

Asbóth János – Álmok álmodója, 1878

Az idei Velencei Biennálén az *Álmok teje* gyakran elcsöppen, fojtogató, szürreális álmokat láthatunk, érezhetünk, képzelhetünk. Mondhatnánk, hogy mesevilágban járunk, ahol minden megtörténhet és megtörténik. Az élet is, a nem élet is. A művészet játék, egyszerre kedves és gonosz játék, leköti figyelmünket, kizsigerel bennünket, és megajándékoz azzal a hittel, hogy minden és mindenki változhat, átalakulhat, valakivé vagy valami mássá válhat.

Cecilia Alemani nyíltan vállalt célja, hogy megmutassa, a művészek az alkotásaik nyomán miként kérdőjelezik meg a fehér emberek és a nyugati értékek régóta fennálló uralmát a művészetben.

Öt kisebb, történelmi időkapszulával találkozhatunk, három a Giardiniben: *The Witch's Cradle*, *Corps orbite*, *Technologies of Enchantment*, kettő az Arsenalében van: *A Leaf a Gourd a Shell a Net a Bag a Sling a Sack a Bottle a Pot a Box a Container*, *Seduction of the Cyborg*. Szerepük, hogy művészettörténeti kontextusba helyezték a Biennálé tematikáját.

A nyitómű: Katharina Fritsch *Elefánt*, 1987, mélyzöld poliészterben, fölötté a Központi Pavilon bejárati csarnokának freskókkal díszített kupolája, előtte, mögötte, mellette négy gigantikus tükör. A realista, stabilitást sugárzó szobor feloldja a közönséges és a rejtély közötti határokat, felkavarja mélyen gyökerező álmainkat és rémálmainkat, miközben gyermekkori emlékeket ébreszt vallásos mesékről és mítoszokról.

Andra Ursuța szobrai radikális hibrid lények, amelyek Katharina Fritsch alkotásával szemben az emberi forma sebezhetőségét és a vágy összetettségét hangsúlyoz-

zák. A színes kristálykontúrokba burkolt, kavargó minták és a folyamat által formált texturált felületek szerves és szervetlen formák ütközését mutatják be. A jövő embere – ha addig még „emberek” maradunk – egy műanyag vizespalack, egy halom vizes és szörnyű hibridje lesz.

Cecilia Vicuña függesztett uszadékfákból és egyéb tüneményeiből készült, teret betöltő installációja bírálhatja „a szexizmus és a gyarmatosítás bűneit”, de a kísérő festményeken bűbajos, frissített mágikus realizmus érződik.

Ágnes Dénes diagramszerűen vizualizálja a tudásrendszereket, enciklopédikus léptékben nyomon követi a primitív ember evolúciós fejlődését a majomtól napjainkig. Az orvosi és mérnöki könyvekből vett rézkarok és illusztrációk stílusában a mű anatómiai tanulmányokat és taxonómiai táblázatokat mutat be.

*The Witch's Cradle (A boszorkány bölcsője)* című tematikai egységben ezoterikus, misztikus, szürreális, spirituális és lenyűgöző világ tárul elénk. Leonora Carrington és Remedios Varo hallucinációs álmofestményei mellett Leonor Fini alkotásait láthatjuk. Fini a férfias és a női közötti nagyobb egyensúlyért küzdve megpróbálja megjeleníteni a *Neue Frau*-t (Új nő), számos festményen ábrázolja őt a hibrid szfinx erős mitológiai alakjának képén keresztül: részben nő, részben macska.

Christina Quarles *A Had a Gud Time Now (Who Could Say)* (2021) című filmben az anyagok végeiken átlukadnak, lesüllyednek, és egy kockás abrosz által ábrázolt síkon bukkannak fel. Ezek a testek a keret határához nyomulva, szinte túllépve azt, a kétértelműség által meghatározott alternatív fizikaiságot sugallják. Sidsel Meineche Hansen újrahasznosított szexbabáit is láthatjuk.

Aneta Grzeszykowska *A Mama*, 2018 című sorozatában felforgatja az anya és lánya kapcsolatát azáltal, hogy saját lányát ábrázolja, amint egy kísértetiesen élethű szilikon babával utánozza és anyai szerepet vállal, fürdeti és öleli a babát, miközben egyben játékként kezeli: megfesti az arcát, betemeti a koszba, és tolokocsiban hordja, az élő összemosódik az élettellel.

Molnár Vera az 1970-es években minimálkompozíciókat „rajzolt” úgy, hogy kódot írt ki egy korai számítógépes plotterre. Jacqueline Humphries a féltónusos pontok és hangulatjelek sűrű absztrakcióival szentesíti a festészetet, mint a digitális érzékelés ideális médiumát.

*A Corps Orbite (A hadtest keringője)* című időkapszulában Georgiana Houghton kusa akvarelleken keresztül kommunikál a halottakkal. Minnie Evans sűrű szimmetrikus fantáziáiban emberi szemek néznek ki a pillangók szárnyaiból.

*A Technologies of Enchantment (A varázslat technológiái)* című időkapszulában Laura Grisi alkotásai mechanikai és technológiai cselekmények segítségével valós vagy képzelt tájakat hoznak létre, amelyek a nézőt az elmélyülés középpontjába helyezik.

*A levél, tők, héj, háló, zacskó, heveder, zsák, palack, edény, doboz konténer* című időkapszulában láthatjuk Sophie Taueber-Arp gyöngyös pénztárcáját, Ruth Asawa függőhálóit, Mária Bartuszoval lyukas fehér gipszellipsziseit, Aletta Jacobs hihetetlen papírmásé modelljeit a várandós emberi méhről.

*Seduction of the Cyborg (A kiborg csábítása)* című időkapszulában az emberi határokat homályossá tevő műveket látunk. Anna Coleman Ladd latexből és festett fémből kocsonyás arcprotéziseket készített megnyomorított első világháborús veteránok számára. Tishan Hsu amerikai szobrász „architektonikus”, kiborgos tárgyai (arcok és telefonképernyők hibridjei) az ultramodern anyagok és eljárások csábító és tagadhatatlanul innovatív felhasználását teszik lehetővé.

## Nemzeti Pavilonok

### *Koreai pavilon*

Egy hatalmas, gilisztára hajazó installáció fogadja a látogatót a pavilonjában. Teste tenyérnyi nagyságú szelvényekből áll, melyek folyamatosan mozgásban vannak, miközben változtatják a színüket és a mintájukat is. Yunchul Kim, dél-koreai képzőművész *Chroma V* című munkája hipnotizálja a nézőt, aki hosszú percekben át próbálja megfejteni, hogy mi is az, amit lát. Az alkotó szerint a félig emberi, félig gépi világ a művészetre is nagy hatást gyakorol. Régebben senki sem gondolta volna, hogy a gép is lehet művészet. Csak a festményt, a fotót és zenét tekintették annak – mondja a művész, aki úgy látja, sokan már meglátják a technológiában a szépet.

### *Dán pavilon*

Biomérnöki úton létrehozott lényeket látunk, egy háromtagú családot. Kentaurokat. Olyan embereket, akik az életük egy pontján úgy érezték, eltávolodtak a természetes léttől és a saját ösztöneiktől. A régi időkben az ember egy fedél alatt élt az állatokkal. Az ipari forradalom viszont megváltoztatott mindent. A húst a tömegeknek már gyárakban állították elő. Ekkor veszítettük el a kapcsolatot a természettel és az állatokkal. Megszűnt a korábbi, egyszerű életünk. A kentaurok közül az egyik felkötötte magát, a másik a padlón fekszik, de közös gyermekük még napvilágra jöhet. A történet szerint a férfi kentaur végzett magával, vagy mások végeztek vele. A női kentaur viszont életben van, a kettejük csikója pedig nagy valószínűséggel meg fog születni. Ez pedig reményt jelent. A történetem tehát az élet és halál intenzív drámáját mutatja be.

### *Arsenale*

A kiállítóterekben a meditációk dominálnak arról, hogy mi alkotja a testet, mi öltözteti a testet, és mi különbözteti meg az egyik testet a másiktól. Visszhangok és a reflexiók hatják át a kiállítás egészét.

Mire Lee folyamatosan változó, csöpögő, animatronikus műlényei emberi vagy állati belsőségek hatalmas csoportjait sugallják, amelyek egy óriási kereten függnék. Valójában poliészter csövekről van szó, amelyekből motorzsr, szilikon és folyékony agyag szívárog, és a szerves és a gépi elemek nagyjából meggyőző fúzióját idézik.

Jessie Homer French excentrikus és tragikusan vicces festményein (a fal szöveg azt mondja, hogy ő „önjelölt „regionális narratív festő”) égő olajfúrótoronyok, temető-kön vándorló szarvasok és átrepülő lopakodó bombázók láthatók.

Frantz Zéphirin egy vodou pap, aki a *Les Esprits Indien en face Colonization* (2000) című alkotásának középpontjába egy sellőfigurát, félig bennszülött taíno nőt, félig halat állított. A távolban egy spanyol hajó, a bennszülött nő előre tekint, ezt a mozdulatot egy afrikai férfi ismétli a mellkasán. Zéphirin történelmi folklórával provokatív módon szembesíti a nézőt a gyarmatosítás és a népiértés miatt vesztett milliók emlékével.

Raphaela Vogel *Ability and Necessity*, 2022 című műve acélból, sárgarézből és szintetikus polimerből készült. A pénisz és a herezacskó nagy, színes anatómiai modellje sértettnek tűnik, a modellen látható kis plakkok jelzik a prosztatata- és hererák-szemölcsöket. A hintó tetején ülő modellt absztrakt, hat fehér zsiráf flottája szállítja. A fehér poliuretán zsiráfoknak a látványa a tej fehérségét sejteti. Fantasztikus, vicces és

felkavaró. Az Apokalipszis idejét éljük, Daimen Hirst szellemében. Raphaela Vogel alkotása fizikailag tapintható feszültségben, a képzelet és a léptékek kontrasztos összjátékában létezik, bizonytalanságot sugall, megkérdőjelezi a hatalom (férfiasság) fogalmát azáltal, hogy internalizálja.

Louise Bonnet *Pisser Triptichon*, 2021–2022 című alkotása oltárképre emlékeztet. A mű olyan emberi lények fogyasztási és hulladékciklusaira vonatkozik, akik csak azért gyűjtik és alakítják át a nyersanyagokat, hogy a hulladékot folyamatosan újrahasznosíthassák.

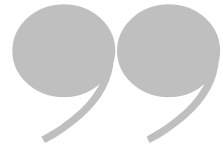
Ali Cherri monumentális hamis antikvításai, amelyeket a tényleges ókori tárgyakat körülvevő sárból alakítottak ki, szellemes és vizuálisan erőteljes játékot kínálnak a régészet folyamatairól. Tau Lewis gigantikus macskaarca, zavarba ejtően emberi ajkakkal és orrokkal, amelyeket textil- és műszőrmadarabokból kézzel varrtak, kifejezetten vidám.

Még hosszú ideig emlékezni fogok rá, hogy az *Álom tejé*-t ittam, csendben, mozdulatlanul. Velencében, ahol új ajtókat nyitottak a jövő biennáléi előtt. És eljön majd az az idő, amikor bionikus szemmel, kiborgként nézünk a művekre, az érző robotok társaságában.

Gépi tanuláson alapuló, képalkotó mesterséges intelligenciák és szintetikus lények kora jön. Mindezt álomnak nevezem, aludnom kell, hogy elhiggyem.



SZÍV ERNŐ



## Kedves Zsó

Hát, de nem úgy van, hogy valaki annyira, de annyira író, hogy szinte föl is robban, egyszerűen szétfeszíti az a sok mondat, rím, esztétikai vegzatúra, a sok pötyipötyi. Az originális íróról beszélek, aki büdös hazaáruló, konformista, szűz, zsírozva eszi a verset és ír 1 regényt, annyit legalább. Nem hiszek abban, hogy ezt, író vagyok, stopper indul, el lehet dönteni. Inkább döntődik, ha már. Rád omlik, földhöz csap, följelent, ennen börtönödbe juttat, kinevez, kész passz. Milyen kevéske parkolási céduláért megy a céció. Ha megmarad antológiaselejtnek 1 versed, 1 ötdekás novellád, 1 leányregényed, 1 akármilyen bugivugid, ha megmarad a lebbenstészta neved, ha ellenáll az idő porozásának, már ajvé. Még csak azt se tudnám mondani, hogy az originális író az, aki problémát okoz. Sebezd meg a közösségi testet, úgy értem, nyelv, haza, világ, a Hold partvölgye, sebezd meg, és az a seb ne gyógyuljon be, tárd föl a nemzeti felületet, hogy alatta az élő, eleven hús lüktessen, tragédiák és elrohadt álmok sipítózzanak. Az ember nem iskolapadot, nádpálcát akar, pedig. Az ember nem megfelelni akar. Igazodni sem. Az ember nem segíteni akar, tanítani?!, segítsen a faszomniúnike, mondanám kedvesen. Akarsz valamit? Ugye, nem? Az akarás szóba se jöhet. Olvasóm, maradj buta, mint én, ne változz, de ha sírsz, bonts pezsgőt, az üveg nyakát irányítsd játszó gyermekedre, tanulja idejében a félelmet. Író mit akarhatna egyébként, azon túl, hogy legyen rendezebben berendezve a bolti kirakat, és látszódjon az ő könyvbe kötött nem akarása, nem igazodása, lássa olvasó, nem olvasó, a vak cipőtornáztató, pompomnyugdíjas szüfrazsett. De jó, az nem akarás, az csak icipici nyafi. Én ezt eléggé ki nem állom, hogy miközben nem akarom, valami ócska kis széldallam, szeméttelpről idekeveredett, pontokba szedett és pártnyomdagéppel kinyomtatott tízparancsolat még rettentő kifakulásában is akar. Mert hát mire fel? Mit képzél! Jó, de például a tanulás. Mintha az, hogy az originalitás tanulhatatlanság lenne, de hát tanul a barma, egyvégtében, majd lassanként tudja is, hogy aknamező, tömegsírok tömkelege reszket alatta, családi zombikkal és a múlt diszkóflitteres árnyaival pancsol, ebben vagyunk. Az ember olyan, amilyen, szívem Parti Lajos sétatér.

Egy csöndes, senkise tag ül a sparheltnél, kavargatja a semmit, néha kóstol, és amikor lefortyanja az utolsót, azt mondja, tessék. Kész. Nem mondja, hogy ennél semmiből semmi sincsen, ennél jellegzetesebb, magától értetődőbb, ennél originálisabb semmi se égen, se földön, se jelenben, se múltban, pedig ez az, ami stoppol lelket, szemnek fest alkonyi völgyet, hol a kisbokros legközepén álló budipalotát lángholva táncolják körbe a szentjánosbogár-szavacskák. Kinek kishal, oké. Nagyhal, nem. Disznó, csak Ady. Fűtésásáb, József A. Népemet nem fogom, na, ugye. Kedves Zsó. Hát nézd, ha nem akarom, márpedig hiába nem akarom, csak akarom kicsit, de nem akarom, nincsen mondanivalóm, nincsen céloom, nincsen értelemmel meghintett okostojásom, nincsen. De van. Én csak azt tudom mondani, hogy magamról azt gondolom, dölyf, kivagyiság, megtaláltam azt a legtöbb semmit, ami olyan nyugalommal tölt el, hogy annak is örülök, ha más csókolózik a Nappal, és az éjfél mise alatt az ölébe más vezeti a holdsugár elektrosokkját. És látom, te is megtaláltad a Benn van a torta meg a rabomobil, kéken járó motorral. Oké. Nem is kell mutogatni. Mert nem mutiba készült. Úgy értem, ki lett mondva, tehát nem kimondható.

---

A címzett Bán Zsófia írónő.





Ára: 600 Ft

Előfizetőknek: 500 Ft

LÁTHATATLAN TEREP  
kortárs szlovák irodalom

VISSZA A JÖVŐBE  
RETURN TO THE FUTURE  
Básthy Ágnes esszéje

„SZÁMTALANOK A VILÁG TÖRTÉNETEI”:  
*Tanulmányok a videójáték és narrativitás  
témájáról*

Bódi Bettina  
Fejes Richárd  
Jancsovics Klaudia  
O. Réti Zsófia  
Pólya Tamás  
írásai

59. VELENCEI  
KÉPZŐMŰVÉSZETI BIENNÁLÉ  
Abafáy-Deák Csillag és Kölüs Lajos írásai

