

NAGY ORSOLYA

EPIC: The Video Game

Az Odüsszeia történetének adaptációs lehetőségei
akció-szerepjátékként

1. BEVEZETŐ

Aligha bír nagy felfedezésértékkel a kijelentés, miszerint napjainkban reneszánszát élik a görög mitológiai történetek és történetelemek a kortárs populáris kultúrában. Legyen szó akár a mítoszok újrameséléséről vagy átírásáról, esetleg mitológiai szereplők modern korba való átültetéséről, számtalan különböző kulturális ágazat és médium juthat eszünkbe, ahol az elmúlt években nagy sikert tudhattak magukénak a görög mitológiai tematikára épülő alkotások.

Jelen írás egy érvelés arról, hogyan és miért lehet Homérosz *Odüsszeiájának* történetét videojáték-adaptációként, konkrétan pedig akció-szerepjátékként újragondolni; mitől lenne sikeres egy ilyen vállalkozás, illetve milyen jelentőséggel bírna a kortárs nemzetközi kultúra- és médiaipar színterén. Fontos megjegyezni, hogy munkám nem az eredeti homéroszi eposzt tekinti az adaptáció alapjának, elsődleges forrásának, hanem annak egy kortárs musical formában újragondolt/újrabeszélt változatát, a Jorge Miguel Rivera-Herrans által írt és rendezett *EPIC: The Musicalt* (a továbbiakban röviden *EPIC*).

Szintén csak feltüntetésre érdemes, hogy korábban már foglalkoztam a főntebb megnevezett musicallel: 2024 márciusában a Kortárs Online felületén megjelent cikkemben (Nagy 2024) az *EPIC* megszervezését, narratív stratégiáit és intermediális tulajdonságait elemeztem. Ennek eredményeit a jelen írásban is ismertetem *Az EPIC: The Musical mint (intermediális) forrásszöveg* című fejezetben, tehát korábbi cikkem egy rövidebb kivonatát is felhasználom.

Míg korábban azt vizsgáltam, hogyan érhetőek tetten a musicalben – és annak TikTok-kommunikációjában – a videojáték és az anime médiumaira jellemző narratív és vizuális megoldások, jelen tanulmányban azt a gondolatot bontom ki bővebben, hogy az említett (inter)mediális tulajdonságok hogyan képezhetik az alapját egy további adaptációs folyamatnak, konkrétan hogyan illeszthetők be az akció-szerepjáték mint videojátékos műfaj keretei közé. Ehhez elsősorban bemutatom a videojáték-adaptáció forrásszövegeként funkcionáló musicalt, majd az akció-szerepjáték műfaji jellemzőit, végül pedig részletesen is kifejtem az elképzeléseim az egyelőre még csak gondolati szinten létező videojátékról.

Az értekezés születésének pillanatában egy konkrét videojáték-fejlesztőről tudni a nemzetközi szférában, név szerint Liam Davidsonról, akinek a tervei közt szerepel az *EPIC: The Musical* videojátékként való adaptálása, ám ahogy a közösségimédia-tartalmai alapján megállapítható, Davidson nem az akció-szerepjáték műfaji kereteiben gondolkodik, és egyelőre a játék vizualitásának megtervezése áll nála a középpontban, nem pedig a műfajiság és a játékmechanika kiválasztása. A tanulmány szempontjából viszont már most fontos eredmény, hogy a médiaipar színterén, a produkciós oldalon is tematizálódott az a konkrét adaptációs megvalósítás, amelynek elméleti lehetőségeit jelen írásban összegyűjtöttem.

2. AZ EPIC: THE MUSICAL MINT (INTERMEDIÁLIS) FORRÁSSZÖVEG

Ahhoz, hogy jobban megértsük az *EPIC* adaptálási lehetőségeit, először érdemes áttekinteni a médiaszöveg létrejöttének körülményeit, valamint a narratív berendezkedés átfogó ismertetésére is szükség van. Ezután rátérek a musical intermediális jellemzőire, részletesen is bemutatva azokat a műfajilag hibrid megoldásokat, amelyek – véleményem szerint – különösen alkalmassá teszik a szöveget a videojáték médiumában történő adaptációra.

2.1. Az *EPIC: The Musical* megszervezése és narratív jellemzői

Jorge Miguel Rivera-Herrans – az *EPIC* szülőatyja – Puerto Ricó-i származású zeneszerző és előadóművész, noha személyes honlapján szívesebben hivatkozik magára történetmesélőként.¹ Saját bevallása szerint már az egyetemi tanulmányai során elkezdett dolgozni egy, az *Odüsszeia* történetét (újra)elbeszélő koncept-musicalen,² a munkálatok tényleges megkezdése pedig körülbelül 2020 végére datálható, mivel Rivera-Herrans ezután, 2021 elején indította el TikTok-csatornáját,³ amelyet teljes mértékben a musical megvalósításának és népszerűsítésének szentelt. Okkal fogalmazok úgy, hogy a megvalósításban kulcsfontosságú szerepe volt a TikToknak mint felületnek, hiszen a musical dalainak instrumentális rögzítése után Rivera-Herrans ezt a platformot használta meghallgatások meghirdetésére és kivitelezésére, a különböző karaktereket életre hívó énekesek és előadóművészek kiválasztására. Mindezt a TikTok duettfunkciója teszi lehetővé, aminek értelmében a felhasználóknak lehetőségük van egy meglévő kép- és hanganyagra saját kép- és hanganyaggal válaszolni, így tehát a Rivera-Herrans által nyilvánossá tett dalrészletek és dalszövegek révén bárki feltölthette a saját maga által felénekelte verziót.⁴ A TikTokon belüli zenei meghallgatások szervezése nem új keletű jelenség, a Netflix *A Bridgerton család* című sorozata alapján készült *The Unofficial Bridgerton Musical* is a TikTokon szerveződött 2021-ben.⁵

A TikTok casting-felületként való felhasználása tulajdonképpen visszavezethető a médiakonvergencia jelenségére – vagyis a különböző típusú médiumok összekapcsolódására. Csigó Péter ekképp határozza meg a fogalmat: „a médiakonvergencia lényege nem a radikális paradigmaváltás, hanem a hibridizálódás, a korábbiakban elkülönülő modellek összemosódása” (Csigó 2009, 47). Andok Mónika (2016) *Digitális média és mindennapi élet* című könyvében a konvergencia több változatát és értelmezését is bemutatja. Rivera-Herrans stratégiája – miszerint a TikTokra terjeszti ki a meghallgatásokat – egyrészt értelmezhető gazdasági konvergenciaként (Uo., 53–58), másrészt funkcionális konvergenciaként is (Uo., 47). Ha gazdasági szempontból közelítünk a jelenséghez, az figyelhető meg, hogy a szerző – aki ebben a kontextusban egyben megrendelő és jövőbeli munkáltató is – nem (csak) arra használja fel a platformot, hogy más énekesek/előadóművészek profiljait és önálló tartalmait tanulmányozva aktívan kutasson a megfelelő hang után, azaz nem „önéletrajzok” és „rezümék” áttekintésére használja fel a TikTokot – noha ez is egy izgalmas példája lehetne a médiakonvergenciának, ahol voltaképpen a TikTok egyfajta LinkedIn-feladatot lát el. Ehelyett Rivera-Herrans a meghallgatás kihirdetése mellett konkrét feladatot is ad a felületen belül a potenciális jelentkezőknek azáltal, hogy megoszt – és duettelhetővé tesz – egy-egy részletet a dalaiból, mind az instrumentális verziót, mind a dalszöveget nyilvánosságra hozva. A feladat teljesítése és értékelése pedig szintén csak a TikTokon zajlik, hiszen egyrészt a duettvideók is itt kerülnek közlésre, másrészt a szerző/megrendelő is itt tud reagálni a jelentkezők tartalmaira, mind nyilvánosan – lájk, komment és újraközlés formájában –, mind pedig privát üzenetben, ahol lehetőség nyílik az együttműködés részletes megtárgyalására.⁶ Látható tehát, hogy a TikTok egyszerre több – egymással szorosan összekapcsolódó – funkciót is ellát: egyaránt alkalmas a musical/projekt tematizálására, promóciójára, a meghallgatások meghirdetésére és a jelentkezések benyújtására, valamint azok értékelésére.

A hosszas meghallgatási folyamatokat követően az Odüsszeusz kalandjait újramesélő musical első *sagája* – a kifejezés tulajdonképpen az eposzi *ének* megfelelője – végül 2022 karácsonyán jelent meg *EPIC: The Troy Saga*⁷ címmel, amely címéből adódóan a trójai háborút és annak következményeit meséli el Odüsszeusz szemszögéből, mielőtt megkezdődne a főhős évtizedeket felölelő hazautja. Noha Rivera-Herrans már a *release* előtt is komoly rajongóbázist tudhatott magáénak TikTokon, a trójai saga debütálása után annak *Warrior of the Mind* című dala hamar virálissá vált a platformon, ennek köszönhetően pedig a TikTok „mitológiaközössége” (angolul „MythologyTok”) is hamar rabjává vált az *in-production* fázisban járó musicalnek. A szerző ráadásul meglovagolta az első hullámot, hiszen alig egy hónap múlva, 2023 januárjában a következő sagát is megjelentette *EPIC: The Cyclops Saga*⁸ címmel. A musical harmadik albumára már kicsit többet kellett várni, az *EPIC: The Ocean Saga*⁹ 2023 karácsonyán jelent meg. Mint kiderült, Rivera-Herrans összetűzésbe került az első két sagát kiadó Blair Russel Productions lemezkiadóval, mivel nem fizették ki számára a szerzői részesedést, erre válaszképp Rivera-Herrans megalakította a saját lemezkiadóját Winion Entertainment címmel.¹⁰ 2024-ben, a tanulmány születésének pillanatáig további öt album látott napvilágot, immár a Winion Entertainment kiadásában. Februárban a Kirké-történetét megéneklő *EPIC: The Circe Saga*,¹¹ áprilisban az alvilági kalandozást összefoglaló *EPIC: The Underworld Saga*,¹² júliusban pedig a többek között Szküllával való találkozást megéneklő *EPIC: The Thunder Saga* jelent meg.¹³ Az utóbbival egy időben Rivera-Herrans megjelentette az *EPIC* stábjával újrafelvett és átdolgozott első két sagát, ilyen módon is szembeszállva Blair Russel kiadójával.¹⁴ Augusztusban napvilágot látott az ithakai történeteket is bemutató *EPIC: The Wisdom Saga*,¹⁵ októberben pedig a Kharübdisszel és Poszeidóonnal való (újra)találkozást megéneklő *EPIC: The Vengeance Saga*.¹⁶

Fontos tehát kiemelni, hogy a mű egészét tekintve még egy befejezetlen musicalről beszélünk: noha a legutolsó saga már készen van nyers verzió szintjén, a megjelenés még várat magára, noha rajongói spekulációk szerint 2024 karácsonyán az *EPIC: The Ithaca Saga* megérkezik, ezzel egy kétéves keretbe foglalva a musical megjelenésének történetét.

A narratív berendezkedés (*setting*) terén először is érdemes tisztázni, hogy az *EPIC* nem helyezi modern korba a cselekményt, viszont mind a választott médium, mind pedig az elbeszélés módja és a használt nyelvezet jelentősen kibillenti a történetet annak eredeti, eposzi kontextusából. Noha alighanem magától értetődő, hogy a musicalben előforduló elektronikus hangszerek és hangtechnikák nem tekinthetők a diegézis részének – a történelmi tematikájú musicalek elég régóta jelen vannak a populáris kultúrában ahhoz, hogy ne okozzanak anakronisztikus érzést vagy disszonanciát a befogadóban –, viszont a nyelvezet (például Pallasz Athéné „badass” jelzővel ellátása az említett *Warrior of the Mind* című dalban), az olykor előforduló rap stílus, valamint a szerző által is megnevezett műfaji keveredések hozzájárulnak, hogy az *EPIC* egy friss, modern történet érzetét keltse a hallgatóban.

A történelmi téma és a modern megvalósítás lehetséges feszültsége mellett tovább nehezíti a befogadói értelmezőmunkát az a tény is, hogy a musical – bár műfajából adódóan színpadra íródott – még nincs színre víve, elvégre a struktúráját tekintve még megjelenés előtt áll a második felvonás utolsó éneke.¹⁷ Ebből fakadóan, csupán a dalszövegre és a zenére támaszkodva, vizuális kódok hiányában a narratíva dekódolása is nehezített a befogadó számára, hiszen többek között nehézséget okozhat elkülöníteni a karakter belső gondolatait (*inner monologue*) és tényleges megnyilvánulásait, de ez a bizonytalanság kiterjedhet a térben és időben való navigálásra is – ha nem figyelünk eléggé, nem tudhatjuk, hogy Athéné épp egy visszaemlékezés szintjén szól-e Odüsszeuszhoz, vagy pedig jelen időben, az események közepette. Az adaptációkutatás terepén Linda Hutcheon is hasonló narratív elemeket emel ki *A Theory Of Adaptation* című munkájában (2006, 68–71), amelyek szerinte a médiumváltás során különösen nehezen adaptálhatók: „a nézőpont, a belső világ/külső világ, [az] idő, [az] irónia, [a] kétértelműség, [a] metaforák és szimbólumok, valamint a csend és a távollét” (Hutcheont idézi és összefoglalja: Hlavacska 2021, 19).

Ezeket az adaptációs nehézségeket, főképp a vizuális hiányt a szerző a TikTokra feltöltött videó segítségével igyekszik kompenzálni, aktívan irányítva a befogadó dekódolási folyamatait (Hall 2002, 426–433) olyan önelemző tartalmak segítségével, mint a musical háttér munkálatainak feltárása, a dalszerzés mögötti gondolatmenetek, tervek és szándékok ismertetése, illetve a dalokon átívelő – és a karaktereket jellemző – motívumrendszer bemutatása. A „*How I Made*” lejátszási listába rendszerezett tartalmak megvizsgálása után kijelenthető, hogy az EPIC mögött egy olyasfajta tudatos tervezés áll, amely eredményeképp az utolsó hangszernek, vágásnak, illetve taktikai szünetnek is fontos történetmesélő szerepe van.

Az említett vizuális kódok hiányát Rivera-Herrans úgynevezett *újrajátszó* (*reenactment*) tartalmak révén is megpróbálja pótolni – szintén csak a TikTok felületén –, amelyekben a musical egy-egy jelenetének eljátszására, audiovizuális szemléltetésére vállalkozik. Mivel Odüsszeusz karakterét maga Rivera-Herrans hívja életre a musicalben, ezekben a tartalmakban nem csupán a hangját, hanem teljes megjelenését is a főszereplő karakternek kölcsönzi, tehát valójában egy színészi szerep eljátszására vállalkozik – többségében egyedül, néha viszont a stáb egy-egy tagjával teszi ezt. Például az Odüsszeusz és Eurülokhosz összecsapását megéneklő *Mutiny*¹⁸ című dal esetében a szerző és Armando Julián valóban eljátszóak¹⁹ a karakterek közti küzdelmet, azonban fontos hangsúlyozni, hogy ez a szerepjátszás nem profi színészi szinten, sokkal inkább úgynevezett *pro/am* (azaz profi/amatőr) tartalomgyártói minőségben történik (Glózer 2019, 1–25): kard helyett vaskosabb faágakat használnak az alkotók, megjelenésüket tekintve pedig egyszerű pólót és farmer rövidnadrágot viselnek. Érdekes szempont, hogy bár a videó törekszik a diegézis terének hiteles ábrázolására, hiszen Riverra-Herrans és Julián a tengerparton forgattak, ahol a történet szerint sor kerül Eurülokhosz árulására, viszont az időbeliség szempontjából már nem ügyel hasonló hitelességre, amit leginkább az alkotók öltözete tükröz. A profi-amatőr stílus alkalmazása magyarázható azzal, hogy nem hivatásos színészekről, hanem foglalkozásukat tekintve énekesekről/dalszerzőkről beszélhetünk, viszont érdekesebb lehet magyarázat helyett a *reenactment*-tartalmak célját meghatározni. A musical eddigi pályafutását és fogadtatását tekintve kijelenthető, hogy az újrajátszó videók elsődleges feladata a befogadó dekódolási munkálatainak segítése vizuális kódok biztosítása révén, ez pedig láthatóan megvalósulhat akkor is, ha csupán egy koncepció – az adott karakterek, a helyszín és a kontextus – kerül szemléltetésre. Sőt, ahogy azt látni fogjuk, sok esetben ezek a koncepciók biztosítottak ihletet más, a musical rajongóitól származó, vizuálisan hitelesebb megvalósítások létrejöttéhez.

Nem elhanyagolható ugyanis – sőt, külön értekezést igényelne – a musical rajongói közösségébe tartozó kreatív tartalomgyártók, főképp grafikusok és animátorok tevékenysége, akikkel a szerző a *The Ocean Saga* promóciója kapcsán²⁰ már hivatalosan is együttműködött. A *Wolphythewitch*²¹ (röviden *Wolfy*) és *gigi*²² művésznevet használó *artistok* által készített beharangozó rajzok és animációk²³ számítanak az első mérföldkönek Rivera-Herrans rajongókkal való kollaborációjában, ám azóta a szerző számos grafikkal és animátorral együttműködött,²⁴ akiknek nem csupán az alkotásaikat közli újra TikTok-csatornáján, hanem olykor egy-egy „kulisszák mögötti” videójában azt is a közönség elé tárja, milyen kiindulási alapot és koncepciót biztosított a grafikusoknak, majd ezt összeveti az elkészült művekkel.²⁵ A koncepcióvideók stílusa kifejezetten hasonlít a fentebb is említett Odüsszeusz–Eurülokhosz-újrajátszáshoz, hiszen a szerző ezekben ismét csak *pro/am* tartalomgyártói szerepben tünteti fel magát: míg hanganyagként egy professzionális médiatermék – a musical egyik dalrészlete – kerül felhasználásra, addig Rivera-Herrans hétköznapi öltözetben, bármiféle korabeli kiegészítő vagy jelmez nélkül vázolja fel egy-egy szereplő testtartását vagy mimikáit. Szintén csak jellemző a koncepcióvideókra a színes LED-égők használata, amely egy rendkívül platformtudatos döntés a szerző részéről: a hétköznapi háttér „elkendőzése” és a karakterre/atmoszférára jellemző színű fény alkalmazása bevett stratégia a TikTokon tartalmat gyártó cosplayerek körében is (bővebben: Nagy 2023, 47). Látható tehát, hogy Rivera-Herrans a közösségimédia-kommunikációja során – professzionális média-

ipari szerepe ellenére – előszeretettel alkalmaz az alulról építkező, úgynevezett *grassroots* közösségekre – jelen esetben a rajongókra, cosplayerekre és mitológiai témákban tartalmat gyártó TikTok-felhasználókra – jellemző stratégiákat és stílusjegyeket, mindez pedig kifejezetten segíti őt az alkotó rajongókkal (*author fan*) való együttműködés kiépítésében és ápolásában. Ugyancsak érdemes megemlíteni a koncepcióvideók kapcsán az animék felhasználását: Wolfy trailere például már vizualitásában is erősen megidézi a japán animék stílusát, Rivera-Herrans pedig megerősítette, hogy a megbízás során ő maga biztosított különféle animékből származó referenciát a grafikus számára Poszeidón karakterének kidolgozásához (például a *Death Note* főszereplőjének ördögi mosolyát használta fel).²⁶ A *The Underworld Saga* előzetese során a szerző az *Attack On Titan* franchise-t használta fel referenciaként: a koncepcióvideóba egyaránt bekerült egy-egy jelenet az animéből, néhány képkocka a képregényből – mangából –, illetve elvéve rajongói rajzok – *fanartok* – is megtalálhatók benne.²⁷ Mindez viszont a médiakonvergencián és a platformtudatosság kérdésén túl már az intermedialitás és a műfaji konvergencia fogalmát is előrevetíti.

2.2. Intermedialitás és műfaji konvergencia

Az alábbi részben azt mutatom be részletesebben, hogyan jelennek meg az alapvetően vizuálisan domináns médiumok és műfajok (kifejezetten a videojáték és az anime) jellemzői az *EPIC*-ben, illetve annak közösségimédia-kommunikációjában. Mindehhez viszont elsősorban tisztázni szükséges az intermedialitás és a műfaji konvergencia fogalmát.

Az intermedialitás az etimológiájából fakadóan a médiumok közötti kapcsolatok rendszerére reflektál. Tekinthesünk rá ernyőfogalomként is, hiszen magában foglalja az intertextualitást, azaz a szövegek egymáshoz való viszonyrendszerét, valamint az adaptációt is, elvégre a szövegek egyik médiumból a másikba való transzformálódása szintén csak a médiumok közötti kapcsolatok fontos, egyes elméleti megközelítések szerint legfontosabb része. Christopher B. Balme (2004) a színháztudomány kontextusában foglalkozik az intermedialitás kérdéskörével, és három alkalmazási területet különít el egymástól. Deres Kornélia így foglalja össze Balme meghatározásait: „Egyrészt [jelenti] a különféle médiumok közötti tartalom-áthelyezést, amely tulajdonképpen az adaptáció kérdéskörét foglalja magában. [...] Másrészt, az intermedialitás az intertextualitás egyik formájaként is értelmezhető, amikor a különféle médiumok produktumai kapcsolatba kerülnek egymással. [...] A harmadik alkalmazási terület az egyik médium esztétikai-perceptuális konvencióinak egy másik médiumban történő realizálásaként értelmeződik Balme tanulmányában. A hangsúly a tartalmi kérdésekről átkerül a médiumok összekapcsolódásaira és az észlelés mintázataira” (Deres 2013). Az *EPIC* esetében kifejezetten Balme harmadik alkalmazási területe kerül előtérbe, azaz nem a médiumok által közvetített tartalom képezi az elemzés tárgyát, hanem a videojáték és a musical médiumaira jellemző tulajdonságok keveredése, valamint az adott médiumspecifikus módszerek felismerése a befogadó szempontjából.

A műfaji konvergencia definiálásához érdemes lehet összevetni a kifejezést a műfaji hibridizáció fogalmával. Andok Mónika szerint: „A műfaji hibridizáció már a klasszikus tömegkommunikáció korában elkezdődött, először az *infotainment*, a szórakoztató hírműsor megjelenésével, majd sok egyéb műfajban is megjelent az *entertainment* komponens (*docutainment*, *edutainment*)” (Andok 2016, 59). Hibridizáció esetében tehát nem másról van szó, mint bizonyos műfaji jegyek keveredéséről. Ezzel szemben a műfaji konvergencia etimológiájából fakadóan a keveredés mellett az együttállást emeli a középpontba: a különböző műfajok vagy műfaji jegyek egyszerre vannak jelen, együtt léteznek ugyanabban a médiumban, a közös közvetítő viszont nem feltétlenül jelenti azt, hogy a műfaji jegyek szükségszerűen összemosódnak. Épp ezért műfaji konvergencia alatt inkább a klasszikus műfaji határok potenciális fellazulását érttem, amely előrevetíti a műfaji hibridizáció lehetőségét is. Az *EPIC* esetében az anime az a mű-

faj, amelynek jellemzői mind a vizualitás, mind a hangzásvilág terén felsejlenek a musicalben, valamint annak közösségimédia-kommunikációja – elsősorban promóciója – során.

Rivera-Herrans személyes honlapján így határozza meg a munkásságát: olyan történetmesélő, aki nem hagyományos módokon közelít a dalszerzéshez, mivel látszólag „disszonáns médiumokból” merít inspirációt.²⁸ Ezeket konkrétan meg is nevezi: a videojátékokat és az animéket említi, az előbbi a folyamatos haladás és fejlődés érzete (*sense of progression*), valamint bizonyos narratív berendezkedések, míg az utóbbi a látvány- és hangzásvilág szintjén biztosít ihletet. A *sense of progression* tulajdonképpen az *Odüsszeia* esetében már (külső) narratív szinten is adott: a folyamatos úton levés, a különböző kalandok és küzdelmek egymásra épülése már önmagában is rendkívül hasonlít egy akciójáték struktúrájához. Külső narratív szint alatt azokat a cselekményelemeket értem, amelyek a főszereplő karakter – Odüsszeusz – kontrollján kívül esnek, tehát nem a karakter döntésein alapulnak. Ehhez képest a belső narratív szint egy olyan történetívet jelenít meg, amelyet a főszereplő választásai, folyamatosan formálódó jelleme és a másokkal való kapcsolatai alakítanak. Rivera-Herrans több videójában is hangsúlyozza, hogy az *EPIC* nem csupán Odüsszeusz hazaútját éneklie meg: a musical központi konfliktusa a karakter önmeghatározásában rejlik, hiszen mindvégig szemben áll egymással a szerető férj és családapa alakja, valamint a kegyetlen hadvezéré, akinek szörnyű tetteket kell véghezvinni a hazatérése érdekében. Ezt a szembeállítást jól tükrözi az első sagában hallható *Just a Man* című dal,²⁹ ahol Odüsszeusz választút elé kényszerül: vagy életben hagyja Hektor herceg újszülött fiát, ezzel vállalva, hogy a gyermek felnőttkorában megbosszulja atyját, és végez Odüsszeusz családjával – ezt a jóslatot maga Zeusz tárja Ithaka királya elé –, vagy pedig ott helyben végez a csecsemővel a nagyobb jó érdekében. Odüsszeusz szívszorító énekében szembekerül az egyszerű férfi ideája, aki csupán haza akar térni a családjához, valamint a szörnyetegé, aki a céljai elérése érdekében pusztulást mér másokra. Ha a progressziót a belső narratív szinten értelmezzük, tehát Odüsszeusz jellemfejlődésére rávetítve, kijelenthetjük, hogy a karakter az ötödik saga – egyben az első felvonás – végén, az alvilági történetívben dönt úgy végérvényesen, hogy a hazatérés érdekében a szörnyeteg valójával fog azonosulni. A progresszió fókuszba kerülése ugyanakkor nem csupán a videojátékok narratív struktúráiból való ihletődés eredménye, hanem a koncept musical műfaji velejárója is: a cselekmény mellett nagyobb szerep jut a tematikának, az üzenetnek és a motivációnak, valamint mindezek folyamatos átalakulásának (progressziójának).

A videojáték mint inspiráció nem csupán narratív szinten, hanem a hangzásvilág és a dalszöveg szintjén is tetten érhető. Különösképp az akciódús, harcokat vagy épp vitákat megéneklő dalok (*The Horse and the Infant*,³⁰ *Survive*,³¹ *Storm*³²) hajaznak a médium hangzásvilágára; a kórus és az erőteljes elektronikus hangszerek használata valóban megidézi egy-egy harcközpontú videojáték *boss fight*-zenéjét. A szerző bevallása szerint a *The Wisdom Sagában* hallható *God Games* című dal esetében koncepció terén a *Pokémon: The Elite Four*, míg zenei téren a *Kingdom Hearts* című videojáték biztosított inspirációt.³³

Az elemzés szempontjából nem elhanyagolható Rivera-Herrans TikTok-kommunikációja sem, ahol a videojátékok mediális jellemzői paratextusok szintjén jelennek meg a musical értelmezését elősegítő audiovizuális tartalmakban. A paratextus fogalma Gérard Genette nevéhez fűződik az irodalomtudományban, szövegek közti kapcsolatokat tipizáló munkájában az alábbi szövegelemeket határozta meg paratextusként: „cím, alcím, belső címek; előszók, utószók, [...] lapszéli, lapalji, hátsó jegyzetek; mottók; illusztrációk; [...] borító és számos más járulékos jel” (Genette 1996, 84). Különösen fontos, hogy Genette tipizálásában az illusztrációk, tehát a domináns vizuális kódok hordozói is helyet kapnak. Távolról közelítve tulajdonképpen a musicalt kísérő szerzői videók is értelmezhetők egyfajta (transzmediális) paratextusként, hiszen a főszöveg – a musical – kiegészítéseként, olykor kommentárjaként vagy önreflexív szövegeként működnek, csak épp a genette-i paratextus-meghatározástól eltérő módon itt egy teljesen másik médium közvetíti a kiegészítő szövegeket. Bár a gondolat meglehetősen izgalmas, jelenlegi

írásomban csupán egy konkrét videó, a főntebb már említett *God Games* című dalt kísérő TikTok-tartalom kontextusában vizsgálom meg a videojáték jellemzőinek felhasználását feliratok és effektek szintjén, amelyeket az adott videó paratextusaként értelmezek.

Azt már korábban is tematizáltam, hogy Rivera-Herrans TikTok-profilján elérhető részletek olyan dalokból – olykor csak instrumentális, máskor viszont énekkel társított formában –, amelyek vagy még nem hivatalosan megjelentek sagák és albumok, vagy pedig egy meghallgatás részét képezik, mivel az adott dalban éppen megszólaló karakterhez még nem találta meg a szerző a megfelelő hangot. Ezek a dalrészletek a *snippet* (töredék) elnevezést viselik, és bizonyos esetekben, a sikeres castingot követően Rivera-Herrans a stáb tagjait is bevonja a gyártásukba. Ez kétféleképpen történhet: vagy még a hivatalos, stúdióban történő felvétel kezei között, ahol a közönség láthatja mikrofon előtt énekelni a színészeket,³⁴ vagy pedig kifejezetten TikTokra szánt videók formájában, ahol a stáb tagjai már narratív funkciót is betöltenek, és a szerepjátszás mint tevékenység is jobban érvényesül az előadásukban.

Az említett *God Games*³⁵ című dal egyik részletében a Pallasz Athéné és Árész közti erőfitogtatás kerül megéneklésre, ahol a karakterek énekesei, Teagan Earley és Earl Gresham Jr. nem csupán a hangjukat kölcsönzik a karaktereknek, hanem hasonló újrjátszó feladatot (vagy szerepjátékot) látnak el, mint a *Mutiny* esetében Rivera-Herrans és Julián. (Azzal a lényeges különbséggel, hogy a két énekes itt nem egy térben forgatott, hanem külön-külön rögzítették a jeleneteiket, Rivera-Herrans pedig a TikTok duettfunkcióját használva egymás mellé helyezte őket.) A videó tematizálja a hadistenek által birtokolt „quick thought” elnevezésű technikát, amelynek értelmében az istenek képesek az elmét egy másik dimenzióba húzni, mentális párbeszédet folytatni vagy akár harcokat vívni, míg a valóságban megáll az idő. Ez a képesség viszont sokáig nem jelenik meg a musicalben a dalszöveg szintjén, helyette Rivera-Herrans magyarázza el a követői számára a működését az egyik videóban, a közönség pedig a színészek által újrjátszott tartalom révén jut vizuális tapasztalathoz – dacára annak, hogy egy igencsak erős vizualitással járó képességről van szó. A TikTokon ezt különféle effektek segítségével érzékelteti a szerző, mint például a kép kimerevítése, statikussá tétele, *slow motion* alkalmazása vagy éppen füst megjelenítése, de hasonlóképp nagy jelentőséggel bír a felirat alkalmazása is. A jelenet során a dalszöveg kivetítésén túl az időlassító képesség neve (*quick thought*) is feltüntetésre kerül, valamint egy számszerű információ is, arra vonatkozóan, hogy az adott karakter éppen milyen erősséggel használja azt. A jelenet elején Athéné még csupán egyes szinten (*level 1*) veti be, mondhatni, gyengéden, hogy megpuhítsa Aphrodité, viszont ekkor lép színre Árész, aki rögtön kétszeres erővel (*level 2*) vonul Athéné ellen, az istennőt alakító Teagan pedig erre fájdalmasan össze is görnyed a kamera előtt. Árész túlereje azonban csupán addig tart, míg a szájára nem veszi Odüsszeusz fiát, Télemakhoszt, akit Athéné a pártfogoltjaként kezel, ezt követően pedig ötszörös erővel (*level 5*) torolja meg Áréson a sértést, akit így végül sikeresen le is győz.

Mind maga a vizuálisan domináns képesség, az erőszintek számszerű megjelenítése, sőt maga a dal címe is ezer szállal kapcsolódik a videojáték médiumához. Maga a narratív berendezkedés is elképzelhető egy játék (mellék)küldetéseként, hiszen míg a fő cselekményszál során Odüsszeusz épp Kalüpszó szigetén raboskodik, addig Athéné feladata meggyőzni az isteneket arról, hogy szabadon engedjék Odüsszeuszt, ehhez pedig mindegyik istent másképp kell motiválnia (Árészt végül a jövőbeli vérontás ígéretével sikerül). A TikTok-újrjátszások terepén fontos még említést tenni a korábban elemzett *Mutiny*-snippetről, ahol az Odüsszeusz és Eurülokhosz összezapását eljátszó Rivera-Herrans és Julián a mozgáskultúra terén is erősen utalnak a videojátékok harci jeleneteire.

Míg a videojáték mediális jellemzői egyaránt tetten érhetők a narratíva, a zene és a vizualitás terepén, addig az animékre jellemző médiumspecifikus megoldások inkább csupán a zene, a hangzásvilág és a vizualitás szempontjából jelentősek. A zene tekintetében egyrészt ugyanúgy elmondható, hogy az akciódús jeleneteket megéneklő dalok megidéznek a boss-

fightokra jellemző feszült hangzásvilágokat, nem csupán a videojátékok, de az animék kontextusában is. Az utóbbira jellemző, hogy egy-egy összecsapás vagy feszültségkeltő jelenet során a háttérzene részeként hallhatjuk a kórust az adott jelenet szempontjából fontos karakter(ek) nevét zengeni – sokszor nem is tisztán kihallható módon –, ez pedig az *EPIC* dalaira is jellemző. A többször is említett *Mutiny* során mind Odüsszeusz, mind Eurülokhosz nevét többször is elismétli a kórus, az Odüsszeusz kérőkkel való leszámolását megéneklő *King* című dal – amely egyelőre csak egy snippet formájában elérhető a szerző TikTok-profilján – esetében pedig végig Odüsszeusz nevét zengik a háttérénekesek.³⁶ Szintén csak a kórus szempontjából jelentős a *Thunder Bringer* című dal,³⁷ ahol Zeusz érkezése hangzásvilágában megfeleltethető egy animeszereplő színrelépésével, személyes intrójával. A kórus artikulátlan, hangutánzó éneke kifejezetten megidéri a *Naruto* című anime egyik fő zenei témáját,³⁸ műfaját tekintve egyértelműen az akció és a kaland jegyeit érvényesítve a dalban.

Az animék kapcsán szintén csak a zenéhez és a hangzásvilághoz tartozik az *opening*, azaz a főcímdal vagy nyitány mint műfajspecifikus jegy – és egyben paratextus – megidézése. Az openingek hagyományosan az anime epizódok elején, általában az összefoglaló után kapnak helyet. Funkciójuk egyrészt a cselekmény előrevetítése – akárcsak egy trailer esetében –, másrészt a hangulat megalapozása egy, az anime műfajára vagy témájára jellemző dal vagy zenei elem eszközeivel, valamint az egyes epizódok narratív elemeinek egymástól való elhatárolása. Az *EPIC* esetében egyrészt a hangzásvilág kapcsán idéződik meg az opening mint műfajspecifikus elem: főképp az akció és kaland zsánerébe tartozó animék főcímdalaira jellemző pörgős tempó érvényesül, mindez intenzív kórossal, valamint az elektronikus hangszerek fölényes használatával párosulva. Funkció terén elmondható, hogy hasonló feladatokat lát el, mint az animék nyitányai: elhatárolja egymástól a különböző sagákat, mégpedig úgy, hogy az adott saga témája/hangulata a legelső dal hangzásvilágában megnyilvánul. Jól illusztrálja ezt az *Ocean Saga* első dala, a *Storm*, ahol a tengeren való hánykódást valóságos csataként vetíti előre mind a tempó, mind pedig a kórus. Ugyanakkor az *Underworld Saga* legelső dala, a *The Underworld*³⁹ egy sokkal misztikusabb atmoszféra megteremtésére használja a kórust, az Alvilágba való leszállást és a lelkekkel való találkozást tematizálva, gondosan kijelölve az új stílust és témát a Kirké-történetívre jellemző csábítás és erotika után.

Vizualitás szempontjából elsősorban a szerzővel együttműködő grafikusok és animátorok által használt stílust érdemes megemlíteni, amely nyilvánvalóan inspirálódik a japán animék és mangák műfajából, viszont Rivera-Herrans koncepcióvideói is nyíltan használnak különböző animékből származó referenciákat, mint például a *Death Note* vagy az *Attack On Titan* (röviden *AoT*). Az utóbbihoz a szerzőt egyértelműen rajongói szálak fűzik, hiszen nem csupán a koncepcióvideókban tűnnek fel belőle jelenetek, hanem a Rivera-Herrans által újraközölt videók listáján is több *Attack On Titan* témájú videó szerepel. Az Alvilág-történetívhez tartozó *Monster*⁴⁰ című dal alatt például több rajongói videómontázs is született az *AoT* ikonikus vezérekaraktereinek főszereplésével, mint Eren Jäger és Erwin Smith, Rivera-Herrans újraközlése pedig értelmezhető úgy, hogy maga a szerző is elismeri a párhuzamot az említett karakterek és Odüsszeusz jellembeli progressziója között.⁴¹ Szintén csak a koncepciók terén említésre érdemes a már említett *Storm* című dal, ahol Odüsszeusz és legénysége a viharos tengeren hánykódva a szélsten, Aiolosz szigetére menekülnek, amely viszont nem a hagyományos értelemben lebegő sziget (*floating island*): a tenger felszíne helyett az égben lebeg, a legénység pedig a hajó szigonyait használja fel arra, hogy felhúzzák magukat a felszínre. Rivera-Herrans egyik összefoglaló videójában úgy nyilatkozik erről a jelenetről, mint ahol a főszereplő nem a fizika, hanem az animék törvényei szerint menekül meg.⁴²

Bár nem az anime műfajához, és nem is a videojáték médiumához kapcsolódik, de fontos kiemelni még az *EPIC* egy intermediális – és intertextuális – tulajdonságát: a musical ugyanis az *Odüsszeia* eredeti médiumának, az irodalomnak, valamint eredeti műfajának, az eposznak is megidéri egy-egy tulajdonságát vagy épp eszközét. Már rögtön a musical címének első része

is meghívja mindkettőt: egyrészt az epikára mint irodalmi műnemre reflektál, amely az elbeszélő művek összefoglaló elnevezése, középpontjukban pedig a cselekmény és a hős figurája áll; másrészt pedig magára az eposzra mint műfajra, amely verses formájú, nagy terjedelmű mű, középpontjában pedig hasonlóképp a hős figurája és tettei állnak.⁴³ A rész címválasztást értelmezhetjük egyfajta tisztelgésnek mind a forrásszöveg, mind az azt közvetítő médium felé. A cím második felében hasonlóképp műfajjelölés történik (*musical*), és már-már feszültséget érezhetünk az első, irodalmi műnemre és/vagy műfajra reflektáló és a második, zenei műfaj jelölő címrész között. A látszólag konfrontálódó címrészek egymáshoz és a főszöveghez való viszonyának értelmezéséhez ismét Gérard Genette *Transztextualitás* című írását hívom segítségül. Genette bevezeti a hypotextus fogalmát, amely az ő értelmezésében egyfajta „eredeti” szövegre, azaz elsődleges szövegre vonatkozik, amelyből egy másodlagos szöveg „derivál” egy részletet. Ez a deriválás többféleképpen is történhet: a másodlagos szöveg – vagy hypertextus – kölcsönözheti vagy átalakíthatja (transzformálhatja) a hypotextus tartalmi, azaz cselekményleíró részeit, de annak struktúráját vagy műfaját is (Genette 1996, 86–87). (Érdekesség, hogy maga Genette is Homérosz *Odüsszeiáját* használja példaképp a hypo- és hypertextus kapcsolatának bemutatásakor.) Tehát voltaképpen a hypotextus megfeleltethető egy adaptáció forrásszövegeként is. Szintén csak Genette nevéhez fűződik az architextualitás fogalma, amelyet egy absztrakt és implicit szövegtípusként definiál, és egy „tisztán rendszerbéli hovatartozásra”, azaz műfaji hovatartozásra utal, általában a cím vagy alcím részeként (*Uo.*, 85). Azaz a *musical* címének második fele értelmezhető architextusként, a hypertextus műfaji megjelöléseként. Az *EPIC: The Musical* tehát egyrészt már a címben hivatkozik adaptációs mivoltára: elsőként indirekt módon kijelöli hypotextusként, azaz elsődleges szöveggént Homérosz *Odüsszeiáját*, cím helyett a műnemre és a műfajra, de mindenképp annak közvetítő médiumára reflektálva, másrészt pedig az eredeti szöveghez képest meghatározza a saját műfaját.

Struktúra és tartalom szempontjából érdemes megemlíteni, hogy a *musical* negyven dalból épül fel, ám a *musical* műfaji hagyományaitól eltérő módon a szerző nem csupán első és második felvonásra osztja ezeket, hanem irodalmi alapokra visszatekintve, a narratíva (tartalom) szempontjából folytatja a csoportosítást, sagákra, azaz énekekre bontja őket. Fontos azonban tisztázni, hogy a sagák sem számukban, sem tartalmukban nem igazodnak egy az egyben a homéroszi eposz szerkezetéhez, Rivera-Herrans *musicalje* ugyanis az *Odüsszeiával* ellentétben lineárisan vezeti a cselekményt, egy-egy saga pedig az eredeti ének több történést is magában foglalja.

Az eposz mint műfaj fonalát továbbfonva az *EPIC* az eposzi kellékeket is folyamatosan használja és tematizálja: nyilván a cselekményhez alapvetően kötődő eposzi kellékek (rendkívüli téma, rendkívüli hős stb.) adottak, ezeknél talán érdekesebb és egyedülállóbb az enumeráció, azaz a seregszemle, vagy az anticipáció, azaz a jóslat használata, amelyek már rögtön a legelső saga legelső dalában (*The Horse and the Infant*) feltűnnek. Szintén az eposzi kellékekhez sorolható az *in medias res* történetkezdés is, hiszen a hallgató már a *musical* első dalában a trójai falóban találja magát. A Kirké-történetívhez tartozó *Wouldn't You Like* című dalban felbukkanó Hermész pedig dialógus szintjén, önreflexív módon is utal a saját közbelépésére mint isteni közbeavatkozásra, amely szintén az eposzi kellékek fontos részét képezi.⁴⁴

A továbbiakban amellettt érvelek, hogy a *musical* színes intermediális tulajdonságai hogyan hasznosíthatók a videojáték médiumában, kifejezetten az akció-szerepjáték műfajában. Ehhez először bemutatom az utóbbi főbb jellemzőit, lehetőségeit és korlátait.

3. AZ AKCIÓ-SZEREPJÁTÉK JELLEMZŐI

A számítógépes szerepjáték (angolul *computer role-playing game*, röviden *CRPG*) vagy digitális szerepjáték kialakulását több kutató is az asztali szerepjáték (angolul *tabletop role-playing*

game, röviden *TTRPG*) kibővítéseként, médiumváltásaként értelmezi. Krek Norbert a következőket írja a számítógépes – saját megfogalmazásában digitális – szerepjátékokról: „A digitális szerepjátszás korai története leírható egyfajta remediációs kísérletként arra vonatkozólag, hogy az asztali szerepjátszás élményét igyekszik a számítógép platformján egy másik mediális közegbe konvertálni” (2023, 35). José P. Zagal és Sebastian Deterding méltán híres *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations* című gyűjteményükben amellet érvelnek, hogy a számítógépes szerepjátékokat kezdetben gyakran az asztali szerepjátékok észlelt problémáira adott válaszként definiálták – tehát a remediációs kísérletet az élménykibővítésen túl a TTRPG nehézségeinek megoldása, áthidalása is motiválta. Az említett problémák Zagal és Deterding szerint: „(1) a TTRPG-t nincs lehetőség egyedül játszani; (2) gyakran megterhelően sok és unalmas számítás, illetve kockadobással jár együtt; (3) sok időt igényel nem csupán a játék, de a játékra való felkészülés is” (Zagal–Deterding 2018, 37). Amellett, hogy a számítógép a másodperc töredéke alatt képes olyan számításokat véghezvinni és adatokat egyeztetni, ami a kalandmester részéről akár komolyabb utánajárást is igényelne, a számítógépes szerepjátékok a világépítés terhéért is levették a játékosok válláról, hiszen egy már eleve megalkotott világot, szabály- és játérendszerrel kínáltak, sőt később komplex narratívákat is.⁴⁵ Mindezt kiegészítette a szimulációk kifinomultsága, az enciklopédikus terjedelem, valamint a valós idejű játék lehetősége, ami végképp megkülönböztette a CRPG-eket asztali rokonuktól/elődüktől.

A CRPG-ken belül megkülönböztethetünk egy- vagy többjátékos (*single player* vagy *multiplayer*) változatokat. Az *EPIC* videojátékként való adaptálásának gondolatkísérlete során az egyjátékos mód releváns, így annak jellemzőit ismertetem a továbbiakban. Zagal és Deterding *Definitions* című fejezetükben tíz pontban foglalják össze az egyjátékos digitális szerepjáték jellemzőit:

- „(1) a játékos létrehoz egy karaktert [vagy választ egyet az előre megadott kínálatból – N. O.], és irányítja annak cselekvéseit egy fiktív játékvilágban;
- (2) a számítógép a játékszabályokat és a játékvilágot egy belső modell révén futtatja, beleértve az összes NPC-t [nem-játékos karaktert – N. O.], az ábrázolást, és a modellt pedig a játékos beavatkozása (*input*) szerint frissíti;
- (3) a játék világa a számítógépes modell audiovizuális reprezentációi révén épül fel, amelyek a játékos képzeletét is irányítják;
- (4) a játékvilág általában valamilyen fikciós zsánereken alapul (pl. fantasy, sci-fi, horror vagy ezek keveréke);
- (5) a karakterek cselekvési lehetőségei a játék által felkínált lehetőségekre korlátozódnak;
- (6) a karakterek képességeit és cselekvéseik kimenetelét általában kvantitatív-valószínűségi szabályrendszerek vagy a játékos reflexei és parancsbeviteli képességei határozzák meg;
- (7) egy játék végigjátszása gyakran több játékkalkulust kíván meg [hasonlóképp az asztali szerepjátékokhoz – N. O.];
- (8) a játékon belüli események általában egy előre kiépített narratíva mentén szövődnek a játék világának kiterjedt forgatókönyve alapján (beleértve az NPC-k cselekedeteit is), a cselekmény pedig egy vagy több végpontra, befejezésre fut ki, azonban a játékosnak van lehetősége bizonyos korlátok között nyílt játékot folytatni a befejezés előtt vagy után;
- (9) kiterjedt, részletes harcrendszer jellemzi;
- (10) a játékos karakterei idővel különféle fejlődéseken (*progression*) mehetnek keresztül a játék fejlődésre épülő rendszere (*system of progression*) által” (Zagal–Deterding 2018, 38).

Schules, Peterson és Picard definíciói sokban hasonlítanak Zagal és Deterding meghatározásaihoz, a szerzők *Single-Player Computer Role-Playing Games* című írásukban így fogalmaznak: „a CRPG-eket olyan kulcsfontosságú elemek megléte határozza meg, mint a formális szintrendszer (*levelling system*) – azaz a karakter fejlődése, progressziója –, a véletlenszerűség, vala-

mint a karakter képességeinek számszerűsítése” (2018, 107). Ezenkívül alapvető jellemzőként említik a CRPG-k összetett harcrendszerét, amelynek nehézségi foka a karakter szintlépéseitől és játékban való progressziójától függ. A szerzőpáros szerint kulcsfontosságú a játékon belüli fizikai tér, hiszen az új területek (vagy arénák) már-már magától értetődően újabb, erősebb ellenfeleket eredményeznek, ehhez pedig előbb-utóbb a játékosok is intuitívan alkalmazkodnak (Uo., 109).

Az akció-szerepjáték (angolul *action role-playing game*, röviden *ARPG*) elnevezés a digitális, videojáték alapú szerepjátékok egyik alműfajára vonatkozik, etimológiájából adódóan az akciódús, kaland- és harcközpontú szerepjátékokat értjük alatta. Az akció-szerepjáték alműfaj lévén osztozik a CRPG-k fő jellemzőin, egyedisége inkább az arányok eltolódásában keresendő. Schules, Peterson és Picard szerint az ARPG-k két legfontosabb jellemzője a valós idejű harc, valamint a – legtöbb CRPG-hez képest – viszonylag leegyszerűsített karakterfejlődési rendszer. Utóbbi szerintük különösen népszerű lehet az olyan játékosok körében, akik eltántorodtak a hagyományos CRPG-ktől azok bonyolult számszerűsége miatt (Uo., 111). A stratégiai szerepjátékokkal (angolul *strategic role-playing game*, röviden *SRPG*) ellentétben az ARPG-kben nem a taktikai tervezés és a döntéshozatal kerül előtérbe – bár a kortárs, sztoriközpontú akció-szerepjátékokban kifejezetten nagy szerep jut a játékos döntéseinek –, hanem a játékosok ügyessége és reflexei azok, amik fontos pozíciót élveznek, hiszen közvetlenül kihatnak a játékmenetre. Ez a harcok valós idejű (*real time*) lebonyolításának köszönhető, elvégre a körökre, menetekre felosztott (*turn based*) összecsapások esetében inkább az SRPG-eket idéző taktikai megfontoltság jellemző. A hagyományosabb CRPG-khez képest az ARPG-kben a karakterek testreszabása korlátozott. Bár a karakterek tulajdonságai ugyanúgy számszerűsítettek, a képességpontszámok száma és azok játékosok általi fejlesztésének lehetősége játékonként változó.

Napjainkban mind a CRPG-k, mind az ARPG-k egyik központi eleme a narratíva. Azonban míg az élőszerrelős szerepjátékok (angolul *live action role-playing game*, röviden *LARP*) és a TTRPG-k esetében a játék története a játékosok közti interakció révén bontakozik ki, a CRPGK-k esetében az említett interakció a játékos és a számítógép között zajlik le (Uo., 125). A modern akció-szerepjátékokban egyre népszerűbb elem a polinarratíva, vagyis a játékos döntései szerint alakuló, ágrajzszerűen szétváló – esetleg a befejezés felé közeledve újra összekapcsolódó – történetvezetés, amely több végkimenetellel is rendelkezhet (például *Dragon Age – Vérvonalak*⁴⁶). A bemutatott jellemzők alkalmazási lehetőségeire a következő részben térek ki részletesebben.

4. AZ EPIC: THE VIDEO GAME KONCEPCIÓJA

Az alábbi részben azt mutatom be, hogy az *EPIC* intermediális tulajdonságait kiaknázva hogyan lehetne adaptálni az *Odüsszeia* történetét a videojáték médiumába, konkrétan az akció-szerepjáték zsánérébe. Fontos tisztázni, hogy jelen írás csupán egy gondolatkísérlet, amelyhez a musical rendelkezésre álló sagái és Rivera-Herrans TikTok-tartalmai biztosítottak inspirációt. Nem egy létező projekt, és semmilyen tekintetben nem függ össze a Liam Davidson videojátékfejlesztő által beharangozott adaptációs kísérlettel. Írásomban azt vázolom fel, hogyan működne az *EPIC* – és általa az *Odüsszeia* története – akció-szerepjátékként a narratíva, a kapcsolattrendszer, a harcrendszer, a karakterprogresszió, a vizualitás és a hangzásvilág szempontjából.

Talán az egyik legfontosabb aspektus az adaptáció során a narratíva kérdése, azon belül is a nyitott vagy zárt narratíva lehetősége. Természetesen a homéroszi eposz és előreláthatóan a musical is egy konkrét befejezéssel, Odüsszeusz hazatérésével záródik. Tekintve, hogy Odüsszeusz utazása szempontjából egy kötött narratívával számolunk, ahol minden egyes

cselekményelem szorosan kötődik egymáshoz, sőt egymásra is épülnek – például az Alvilágba Kirké útmutatása alapján jut el a főhős és legénysége –, ezeket a „narratív állomásokat” semmilyen esetben sem tenném felcserélhetővé a játék során, tehát a játék világa szempontjából csupán egy félig nyitott (*semi-open*) világról beszélhetünk. Azért érvelek a félig nyitott világ mellett, mert bár az események – és így a velük együtt járó helyszínek – sorrendje kötött, egy-egy narratív állomás során lehetősége nyílik a játékosnak az adott földrajzi térség felfedezésére, a fő küldetés mellett pedig számos mellékküldetést is teljesíthet, ezáltal is tovább fejlesztve a karakter képességeit tapasztalati pontok (angolul *experience point*, röviden *XP*) gyűjtésével. Például Kirké szigetén kikötte nyilvánvalóan a varázslónő kastélyába való bejutás és a legénység visszaváltoztatása a fő küldetés, viszont amíg a játékos nem lép be a kastélyba, lehetősége van felderíteni a szigetet; vadászni, gyűjtögetni, fejleszteni a fegyverzetét és a ruházatát (*gear*), esetleg a fő narratív szál szempontjából kevésbé jelentős mellékkarakterekkel interakcióba kerülni (párbeszédbe elegyedni és/vagy küldetést vállalni), mint például Kirké egyik nimfája. Hasonlóképp érzékletes példa lehet az Alvilág-történetív, ahol a kötött narratíva alapján a fő küldetés a vak próféta, Teiresziasz felkutatása és a jóslat megszerzése, viszont a görög Alvilág felépítéséből adódóan meglehetősen kiterjedt lehetőségei vannak a játékosnak a felfedezésre és a karakterfejlesztésre. A görög Alvilág hagyományosan három szintből épül fel: az Aszfodélosz mezejére jutnak az átlagos életet élő, különösebb bünt vagy hőstettet véghez nem vivő lelkek; ehhez a semleges zónához képest az Elíziumi mezők kényelmét élvezik az éltükben dicső cselekedet(ek)et végrehajtó személyek, míg a Tartarosz (Büntetés Mezeje) jut osztályrészül a bűnös életet élt lelkeknek, valamint a görög mitológia szörnyei is itt lakoznak. A játékosnak lehetősége nyílik mindhárom szint felfedezésére, ezáltal pedig az Odüsszeusz által ismert, elhunyt karakterekkel való interakcióra is, a helyszíntől függően. Az Elíziumban például találkozhat egykori harcostársával, Akhilleusszal, az Aszfodélosz mezején az édesanyjával, Antikleával, a Tartaroszban pedig megküzdehet különféle szörnyekkel, mitológiai bestiákkal XP és különféle jutalmak reményében.

Mivel az *Odüsszeia* történetének adaptációjáról van szó, karakterválasztás tekintetében a játékos lehetőségei kizárólag Odüsszeuszra koncentrálódnak, viszont az ő karakterének megjelenését rendkívüli részletességgel személyre szabhatja a játékos, sőt, a kínálatban szerepelne a többi NPC kinézete. Tehát a játékos a karakterábrázolás tekintetében dönthet úgy, hogy Odüsszeusz külseje megegyezzen az egyik katonája, de akár egy ellensége vagy az egyik isten külsejével is. (Hasonló logikát követ a *Hogwarts Legacy* akció-szerepjáték is, ahol a játékosnak lehetősége van a karaktertervezés során saját karaktere külsejét valamelyik roxforti diák megjelenésével megfeleltetni.⁴⁷) Ez a személyre szabhatóság kiterjedhet a karakter nemére is; Ithaka királya helyett akár Ithaka királynőjét is irányíthatja a játékos. Ebben az esetben ugyan felülírásra kerülne a történetnek otthont adó történelmi berendezkedés, de a játék világát és célját – a hazatérés, az uralkodói cím és a hitves visszaszerzése – szinte egyáltalán nem befolyásolná a nemváltás (*genderbend*), csupán olyan apró változtatásokat igényelne a játék, mint – angol nyelv esetén – a személyes névmások megváltozott használata, valamint a karakter monológjainak rögzítése férfi és női szinkronszínész által. A nemváltás opciója által a játékosnak arra is lehetősége nyílik, hogy Odüsszeusz hitvesének, Pénélopének a nemét személyre szabja; meghagyhatja az eredeti valójában, de akár férfiként is szerepeltetheti.

A játék befejezését tekintve, az eredeti narratív ív megtartása révén a játékosnak mindenképp haza kell érnie a karakterrel a szülőföldjére, Ithakára, és le kell számolnia a kérésekkel, viszont ezt a narratív kulcspontot átlépve lehetőség nyílna többfajta alternatív befejezésre (*multiple ending*) annak függvényében, milyen döntéseket hozott a játékos a hazatérés viszontagságai során. Mivel az *Odüsszeia* maga is egy rendkívül döntésközpontú történetet tár fel, és az eposzt adaptáló *EPIC* központi témája is a könyörtelenség (*ruthlessness*), pontosabban, hogy Odüsszeusz mikor, hogyan és milyen áron áldoz a könyörtelenség oltárán a tetteivel, így nyilvánvalóan a videojáték-adaptációban sem kapna csekélyebb szerepet a választás funkciója.

Az *EPIC* során az első meghatározó döntés, amivel Odüsszeusz szembesül, a *The Horse and the Infant* és a *Just a Man* című dalokban tematizálódik, ahol voltaképp a csecsemőgyilkosság mellett vagy ellen kell döntenie a főhősnek. Végül mind az eredeti történetben, mind a musicalben mellette dönt, viszont a videojátékban a játékosnak lehetősége nyílna megkegyelmezni Hektor fiának. Ezen logika mentén a játékos szabad kezet kaphat minden egyes főellenség után, a kegyelem vagy a kivégzés mellett döntve.

Odüsszeusz döntései bizonyos esetekben közvetett módon a legénysége jólétére is kihatnak, így az endingek abban a tekintetben is különbözhetnek, hogy Odüsszeusz egyedül vagy pedig legénysége túlélőivel tér haza Ithakára. A legénység sorai közt különösen fontos szereppel bír Politész, Odüsszeusz jó barátja – az *EPIC*-ben a gyerekkori legjobb barátja –, aki bizonyos történetverziókban Szküllá vagy Zeusz által leli a halálát, a musicalben viszont már viszonylag a történet elején a küklopsz, Polüphemosz áldozatául esik. Tekintve, hogy egy olyan karakterről van szó, akit szoros érzelmi szál fűz a főhőshöz, a videojátékban érdemes lehet bevezetni egy olyan döntésrendszert, amely szerint minden egyes alkalommal, amikor Politész életveszélybe kerül, lehetőség nyílik őt megmenteni – egy másik tag feláldozásáért cserébe. A másik központi tagja a legénységnek a már sokat említett Eurülokhosz, aki a homéroszi eposzban Odüsszeusz sógora is, az *EPIC*-ben pedig emellett közvetlen jobbkéz és helyettese, akit rengetegszer testvéreként (*brother*) nevez. Mind az eposzban, mind a musicalben Eurülokhosz elfordul Odüsszeusztól, mivel a növekvő veszteségek és a kilátástalanság árnyékában elvész köztük a bizalom. A videojáték-adaptációban érdemes lehet külön figyelmet szentelni az Eurülokhossal való kapcsolat ápolására; annak függvényében, hogyan jár el a játékos, milyen dialógusopciók és közvetlen csatákban meghozható választások mellett dönt, sógora vagy hűséges marad hozzá a végsőkig, és harcostárs (*sidekick*) pozícióban segít megvívni a legádázabb csatákat is, vagy pedig fellázad Odüsszeusz ellen, a játékos pedig kénytelen végezni a karakterrel a továbbjutás érdekében.

Az NPC-knek a játékos karakter(ek)hez fűződő viszonyát egy úgynevezett kapcsolati rendszer kezeli a CRPG-kben. Ez leegyszerűsítve úgy magyarázható, hogy minden az adott NPC-vel kapcsolatos vagy őrá kiható döntés – egy dialógus során választott mondat, egy NPC-nek ajánlékozott tárgy stb. – számszerűsített, pozitív vagy negatív értékkel bír, amely egy bizonyos szint alatt vagy felett kihat a játékbéli történésekre is.

Szintén csak a játékban meghozható döntések és a kapcsolati rendszer szempontjából jelentős Kirké és Kalüpszó karaktere, akik egyszerre tűnnek fel csábítók és fogvatartók szerepében az *Odüsszeiában*. Az eposzban Odüsszeusz – noha kényszerítő hatásra – mindkét karakterrel szexuális viszonyba keveredik, az *EPIC* viszont a végsőkig hűséges férjként reprezentálja Odüsszeuszt, aki mind a varázslónő, mind a tengeri nimfa közeledését elutasítja. A sokat említett *God Games* esetében Athéné épp azzal az érveléssel győzi meg Hérát Odüsszeusz szabadon engedéséről, hogy a férfi egész élete során hűséges volt a feleségéhez („Never once has he cheated on his wife / Release him”).⁴⁸ Az eposz során a Kirkével való együttthalás az ára Odüsszeusz emberei visszaváltoztatásának, valamint a varázslónő küldi el a főhőst az Alvilágba Teiresziaszhoz, míg a musicalben épp Odüsszeusz felesége iránt tanúsított szerelme és hűsége az, ami megpuhítja Kirkét, és aminek köszönhetően felajánlja a segítségét. A videojáték-adaptáció esetében érdemes lehet mindkét kimenetelt számításba venni, sőt, egy harmadik opcióval is kiegészíteném a repertoárt, ahol a játékosnak lehetősége nyílik végezni is a csábító karakterekkel. Minden egyes döntés a már előre kijelölt mederbe tereli tovább a narratívát (Kirké után az Alvilágba száll, Kalüpszó szigetéről pedig az istenek közbenjárásával szabadul Odüsszeusz), viszont a befejezés tekintetében komoly következmények várnak a játékosra abban az esetben, ha akár Kirké, akár Kalüpszó csábításának engedett, Odüsszeusz ugyanis szint val a hitvese előtt, aki nem feltétlenül lesz megbocsátó.

Kitérve Odüsszeusz hitvesére, Pénélopéra, mivel mind az eposz, mind a musical ismerteti az otthon várakozó feleség sorsát, így a videojáték történetvezetése szempontjából is kulcs-

fontosságúnak tartom az időnkénti szemszög- és karakterváltást. Egyrészt a narratíva összetettsége szempontjából, másrészt viszont azért, mert a játékosnak Pénélopé irányítása során is lehetősége van a cselekmény és a befejezés befolyásolására. Például ha a játékos kellő figyelmet fordít Pénélopé szolgálólányára – akit az eredeti történet szerint a kérők egyike elcsábít, és eléri, hogy királynéja ellen forduljon –, elkerülheti az árulását, viszont amennyiben a kérőkkel való interakciók során huzamosabb ideig agresszív hangnemet üt meg, az a királyné halálát eredményezheti – ebben az esetben pedig Odüsszeusz a hazatértekor már csupán a címét szerezheti vissza, a szerelmét nem. Ugyanakkor szintén csak egy lehetséges végkimenetel Pénélopé újraraházasodása, amennyiben a játékosnak nem sikerül időben hazatérnie Ithakára. Ez úgy kivitelezhető, ha a közvetlenül Ithaka előtti pályarész megkezdésekor elindul egy időzítő a játékban, és amennyiben a játékos kifut az időből, elszeretik a főszereplő hitvesét.

Félig a kapcsolati rendszerhez, félig azonban már a harcrendszerhez kapcsolódik az istenek jelenléte a játékban. Az *Odüsszeia* történetének jelentős részét isteni közbeavatkozások irányítják (például Pallasz Athéné mentorálja Odüsszeuszt, Poszeidón Odüsszeusz sértése miatt elsodorja a hajóját, Zeusz lesújt Odüsszeuszra és a legénységére, amiért levadásszák Héliosz marháit, Hermész segít Odüsszeusznak szembeszállni Kirkével a varázsfű átadásával), így természetesen a videojáték-adaptációban is kitüntetett szerepet kapnak. Attól függően, milyen kapcsolatot épít ki az istenekkel a játékos – mutat-e be számukra áldozatot, milyen hangot üt meg velük szemben stb. –, elnyerheti a támogatásukat a harcok során. Hasonlóképp képzelem el az isteni közbeavatkozás és a harcrendszer vegyítését, mint a – szintén görög mitológián alapuló – rougelike *Hades*⁴⁹ esetében, ahol az istenek különféle áldással (*boon*) ruházzák fel a karaktert, aki ennek köszönhetően különféle támadó- vagy védekezőképességekre tesz szert. Nyilvánvalóan az *Odüsszeia* kontextusában bizonyos istenek eleve ellenségesen – vagy semlegesen – viszonyulnak Odüsszeuszhoz és általában a görögökhöz, mivel a trójai háborúban a trójaiak oldalán álltak, mint például Apollón, Aphrodité és Árész, akiknek a támogatását a játékos sokkal nagyobb erőfeszítések árán nyerheti csak el, mint például a görögöket támogató Hermész vagy Héphaisztosz esetében. A narratíva szempontjából Poszeidón haragja kulcsfontosságú, és mint olyan, megváltozhatatlan, hiszen a tengeristen ellenségessége számos narratív állomásért felel – például őt megkerülve kényszerül Odüsszeusz Szküllá és Kharübdisz vizeire –, viszont Zeusz haragját kivédheti a játékos, amennyiben a játék előremenetele során képes megtartani a legénység hűségét, így pedig megakadályozni őket Héliosz marháinak levadászásában.

Ugyancsak a *Hades*ből inspirálódva négyféle képességfajta különítke el egymástól a harcra vonatkozóan: a kivédés (*dash/dodge*), az alaptámadás (*basic attack*), a különleges támadás (*special attack*), valamint a düh (*wrath*; a *Hades* esetében *call*). Mind a négy képességre adhatnak áldást az istenek, sőt, a játékos kombinálhatja is ezeket – feltéve, hogy az adott szcenárióban sikerül több istennel is találkoznia. (Itt ismét csak visszaköszön az istenekkel való kapcsolat ápolása: ha a játékos többször áldoz számukra, nagyobb eséllyel jelennek meg a játék során.) Tehát például védekezés terén Odüsszeusz magán viselheti Athéné áldását, míg támadás tekintetében akár Árészét – amennyiben a játékosnak sikerült „megpuhítania” a trójai oldalt támogató hadistent. Természetesen az istenekkel való kapcsolat ápolásának ára van: előfordulhat, hogy olyan erőforrást követelnek meg ajándékként, amire a legénységnek is szüksége van. Ilyen esetben a játékosnak fel kell mérnie, melyik alternatíva a jövedelmezőbb számára, illetve a játék aktuális állása szempontjából: a legénység hűsége vagy az istenek támogatása. Minden döntés (számszerű és narratív) következményt von maga után, az egyensúly megtalálása pedig a játékos feladata.

A harcrendszer szempontjából fontos még kitérni a fegyverekre. Odüsszeusz elsődleges fegyvere az íj, így a küzdelmek során ezzel képes a legnagyobb sebzést okozni, mivel a képességpontok (*skill points*) tekintetében a karakter eredendően magasabb értékkel rendelkezik az íj használatára vonatkozóan már a játék elején, szemben a többi fegyverrel (kard, tőr, buzogány stb.), amiket szintén használhat. Korábban már szóba került a fegyverzet és a ruházat (*gear*) fej-

lesztése: a játékosnak lehetősége van a játék egésze alatt továbbfejleszteni a felszerelését. Ebben akár a görögök oldalán álló Héphaisztosz is támogathatja a karaktert, akitől – megfelelő ellenjuttatás fejében – különböző fejlesztéseket vásárolhat a játékos. A felszerelés fejlesztésén túl a karakter egyéb készségeinek fejlesztése is fontos eleme az akció-szerepjáték adaptációnak. A fegyverhasználaton túl lehetőség nyílik többek közt a leleményesség – Odüsszeusz második legfontosabb fegyvere –, az erőnlét, a sebesség és a tárhely (*inventory*) fejlesztésére is.

Akcio-szerepjáték révén nyilván központi szerep jut a harcoknak. Jelen írásomban nem bocsátkozom a különféle ellenfelekkel való küzdelem részletes bemutatásába, viszont mivel az egymásra épülő narratív állomások mindegyike szerepeltet egy-egy nagyobb ellenfelet (*boss*), nyilvánvaló, hogy a játék előrehaladtával egyre magasabb szintű ellenfelekkel kell szembeszállnia a játékosnak. A nehézség fokozódása során feltűnhetnek olyan ellenfelek is – például Szküllá és Kharübdisz –, akiknek a legyőzéséhez nem feltétlenül elegendők a főküldetések során elnyert szintlépések és XP-k, hanem a játékos rákényszerül mellékküldetések teljesítésére és a képességei/felszerelése fejlesztésére, máskülönben garantált számára a vereség. Az *Odüsszeia* videojáték-konceptiójában kifejezetten érvényesül Schules, Peterson és Picard azon gondolata, miszerint a játékon belüli újabb földrajzi térségek egyre újabb és erősebb ellenfeleket eredményeznek (2018, 109).

A hangzásvilág és a zene tekintetében a videojáték-adaptáció nyilvánvalóan erősen hagyatkozna a musicalre: az adott karaktereket az őket életre hívó énekes szinkronizálhatná a játékban is, valamint a karakterekhez társított zenei motívumok is felhasználásra kerülnének. Az *EPIC*-ben ugyanis minden karaktert képvisel valamilyen hangszer, a hangszer megszólaltatásának módja pedig reflektál a karakter különböző megnyilvánulásaira, érzelmi állapotára. Odüsszeuszt a gitár képviseli, és attól függően, hogy épp könyörtelen hadvezérként vagy sebezhető, honvágytól égő családapaként nyilvánul meg, más-más gitár szólal fel az éneke mögött. Az előbbi esetben egy durvább hangzású elektronikus gitár, míg az utóbbi esetben egy nejlonhúros akusztikus. Feleségét, Pénélopét a brácsa reprezentálja, és amikor Odüsszeusz Pénélopé után vágyódik, a gitár mellett a brácsa is felcsendül a háttérben. Ennek mintájára a fiuk, Télemakhosz kíséretében egyaránt megjelenik a gitár és a brácsa, megidézve a szüleit, viszont mivel a karakter Pallasz Athéné pártfogását és barátságát is élvezi, így dalainak az indie zongora is állandó kísérője, amely a bölcsesség istennőjének fő motívuma.

Nem csupán a karakterek, hanem bizonyos cselekmény- és történelemesemények is rendelkeznek zenei motívummal. Például amikor Athéné alkalmazza a már említett quick thought elnevezésű technikát, vagy amikor láthatatlanná válik, ugyanaz a hangeffektus hallható, ezzel biztosítva a hallgatót az istennő jelenlétéről. Amikor pedig veszély leselkedik Odüsszeuszra és a legénységére, a „danger is nearby” elnevezést viselő effektus hallható, mint például a *The Horse and the Infant* című dal elején. Ezek a zenei elemek mind-mind beépíthetők a videojáték-adaptációba, sőt bizonyos esetekben az ének is felhasználásra kerülhet. Az Alvilág-történetív után például Odüsszeusz és a legénysége a szirének vizére hajózik, akik énekükkel megkísérlik a hullámsírba csábítani a férfiakat. Az ének ebben az esetben a diegézis fontos része, a *Suffering* című dalban Pénélopét mímelő szirén éneke kiemelt részét képezhetné a játék jelenetének is.⁵⁰ Szintén megjelenhet a diegézis szintjén az ének Kalüpszó szigetén, ahol mind a nimfa, mind a szolgálói az idejük egy részét énekléssel és tánccal töltik.

Mivel az *EPIC* vizuális kommunikációjában – animációk, trailerek, albumborítók stb. – jelentős szereppel bír a japán animék stílusa, ehhez pedig nem csupán a Rivera-Herrans által megbízott grafikusok és animátorok, de a tágabb rajongói közösséghez tartozó artistok is alkalmazkodnak, a videojáték is ezt a stílust képviselné. Ugyan az *EPIC* egyelőre nincs színre víve, tehát hivatalos keretek közt a karaktereket életre hívó énekesek csupán a hangjukat kölcsönzik a karaktereknek, nem pedig a megjelenésüket, néhány karakter esetében már-már kánonná vált az *EPIC* grafikusai körében az énekesekről mintázni őket: Odüsszeuszt minden esetben magáról Jorge Rivera-Herransról, Eurülokoszt pedig Armando Juliánról mintázzák. Eurülok-

hoszt bizonyos esetekben színesbőrűként ábrázolják – mivel Julián afroamerikai származású –, viszont kivétel nélkül minden esetben kopaszon jelenik meg a karakter, szintén csak az énekese kinézetét alapul véve.⁵¹ Érdekes még Politész ábrázolása a rajongói kánonban: bár a történelmi berendezkedéstől elüt, emiatt pedig anakronisztikus érzetet kelthet, a grafikusok előszere-ttel ábrázolják a karaktert szemüvegben.⁵² Látható tehát, hogy mind a stílus, mind pedig a karakterábrázolás tekintetében kialakulóban van – hacsak nem már kialakult – egy viszonylag egységes kánon, amely nem csupán a rajongói alkotásokban, de az *EPIC* hivatalos vizuális kommunikációjában is tetten érhető, ezeket a vizuális hagyományokat pedig érdemes megtartani a videojáték-adaptáció esetében is.

5. KONKLÚZIÓ

Míg korábban azt vizsgáltam, hogyan érhetők tetten a videojátékok és az animék mediális és narratív jegyei az *EPIC: The Musical*ben, ez a kibővített tanulmány azt volt hivatott bizonyítani, hogy az említett intermedialis tulajdonságoknak köszönhetően viszonylag egyszerű továbbgondolni az *Odüsszeia* történetének modern adaptációs lehetőségeit, akár olyan, alapvetően a populáris kultúrához társított médiumokra vetítve is, mint a videojáték, konkrétan pedig az akció-szerepjáték. Míg a történet az eredeti médiumában és műfajában viszonylag magas belépési küszöböt állít fel, így főleg a fiatalabb közönség számára nehezítve a megismerést és a bekapcsolódást, addig az *EPIC* mediális és narratív hibriditása meglehetősen könnyen fogyaszthatóvá teszi Odüsszeusz kalandjait anélkül, hogy azok tartalmában vagy minőségében bármiféle értékvesztés következne be.

Az *EPIC: The Musical* több szinten is a kortárs populáris kultúra egyik legizgalmasabb projektjének tekinthető, pláne, hogy a görög mitológia újraírása, átalakítása, remixelése egyértelműen virágkorát éli napjainkban. A szerző rendkívüli érzékkel képes megteremteni az egyensúlyt a hagyománykövetés és az inkluzív újítások között, legyen szó akár a forrásszöveg apróbb módosításáról, akár a musical mint műfaj és médium újragondolásáról, kibővítéséről. A vizuálisan domináns médiumokból – mint a videojáték és az anime – merített inspiráció kreatív narrációs technikákat teremt, amelyek éppen intermedialis mivoltuk miatt lesznek olyan könnyedén átültethetők más médiumokba. A musical TikTokon való megszervezése, vizuális kibővítése és promóciója rendkívüli platformtudatosságról árulkodik, a rajongói tartalomgyártókkal való nyílt együttműködés pedig szintén csak egy olyan stratégia, amit a további adaptációs kísérletek során is érdemes alkalmazni.

A tanulmány ugyanakkor számos további kérdést is felvet: miért nem találkozunk több kortárs *Odüsszeia*-adaptációval? Narratív szempontból a (haza)utazás, a jogtalanul eltulajdonított hatalom/tulajdon visszavétele, illetve az egymástól elszakított szerelmesek szenvedése mind-mind olyan toposz, amelyek ugyan különféle intertextuális módon felhasználásra kerülnek a mai napig nem csupán a világirodalomban, hanem számos más populáris műfajban és médiumban is, mégsem áll rendelkezésre az ezredforduló után olyan sorozat- vagy filmadaptáció, amely konkrétan *Odüsszeia*-adaptációnak nevezné magát. (A köztudatba leginkább az 1997-es, Andrej Koncsalovszkij által rendezett *Odüsszeia* című film épült be.) Mindent egybevetve, a tanulmány nem csupán előkészít – egyelőre pusztán gondolati síkon – egy videojáték-adaptációt, de talán arra is felhívja a figyelmet, hogy az *Odüsszeia* a napjainkban is népszerűnek számító narratív elemeinek köszönhetően – ilyenek például az epizódszerűség, a folyamatos harc, a prófécia, az áruulás, a szerelem, a hűség kérdése – más szerepjátékos műfajok/médiumok, akár az asztali szerepjáték adaptációs tárgyát is képezheti.

IRODALOMJEGYZÉK

- ANDOK MÓNICA, *Digitális média és mindennapi élet*, L' Harmattan, Budapest, 2016.
- BALME, CHRISTOPHER B., *Intermediality: Rethinking the Relationship between Theatre and Media*, THEWIS 2004/1.
- BARTON, MATT, STACKS, SHANE, *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*, CRC Press, New York, 2019.
- CSIGÓ PÉTER, *A konvergens televíziózás. Web, TV, közösség*, L' Harmattan, Budapest, 2009.
- DERES KORNÉLIA, *A médiatechnológia színrevitele = Újmédia, újn nyelv, újfilozófia, újirodalom(elmélet), újpedagógia?*, szerk. Orbán Jolán, Pécsi Tudományegyetem, Pécs, 2013. https://polc.ttk.pte.hu/tamop-4.1.2.b.2-13/1-2013-0014/96/21_intermedialits_svagy_mdiumspeakifikussq.html (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- GENETTE, GÉRARD, *Transztextualitás*, ford. Burján Mónika, Helikon, 1996/1–2, 82–90.
- GLÓZER RITA, *Túl (?) a részvételi kultúrán*, Apertúra, 2019/tél, 1–25.
- HALL, STUART, *Kódolás és dekódolás = A posztmodern irodalomtudomány kialakulása. A posztstrukturalizmustól a posztkolonialitásig*, szerk. Bókay Antal, Vilcsek Béla, Szamosi Gertrúd, Sári László, Osiris, Budapest, 2002, 426–433.
- HLAVACSKA ANDRÁS, *Adaptáció vagy transzmedialitás? A Drakula-mítosz vizsgálatának lehetőségei és kihívásai = Transzmédia – Interdiszciplináris tanulmányok*, szerk. Fejes Richárd, Gregor Lilla, Kijárat, Budapest, 2021, 7–26.
- HUTCHEON, LINDA, *A Theory of Adaptation*, Routledge, New York–London, 2006.
- KREK NORBERT, *Egy szerepjáték-konvergencia felé. A Critical Role kollaboratív projektjei az Obsidian Entertainment és a Larian Studios fejlesztőcsapatokkal*, Kortárs, 2023/9, 34–43.
- McMILLIN, SCOTT, *The Musical as Drama*, Princeton University Press, New Jersey, 2006.
- NAGY ORSOLYA, *A cosplay és az asztali szerepjáték transzmediális kapcsolata a The Wayward Wanderers-kalandsorozatban*, Kortárs, 2023/9, 44–58.
- NAGY ORSOLYA, *Napjaink Odüsszeiája. Narratív megoldások az EPIC: The Musicalben*, Kortárs Online, 2024. 03. 08. <https://kortarsonline.hu/aktual/epic.html> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- SCHULES, D., PETERSON, J., PICARD, M., *Single-Player Computer Role-Playing Games = Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*, szerk. Zagal, José P., Deterding, Sebastian, Routledge, New York, 2018, 107–129.
- ZAGAL, JOSÉ P., DETERDING, Sebastian, *Definitions of Role-Playing Games = Uo.*, 19–51.

JEGYZETEK

- ¹ Rivera-Herrans személyes honlapja: <https://www.epicthemusical.com/> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ² A koncept-musicalok inkább a stílusra, az üzenetre és a tematikus metaforára helyezik a hangsúlyt, nem feltétlenül a cselekményre. Bővebben lásd: (McMillin 2006).
- ³ <https://www.tiktok.com/@jorgeherrans> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ⁴ Az alábbi duettvideóban Sam Pope énekl fel Antinoosz szövegét, megpályázva a kérés vezetőjének szerepét. Az eredeti videóban Rivera-Herrans biztosítja a dal instrumentális alapját, valamint a dalszöveget. <https://www.tiktok.com/@sampoemusic/video/7186053188963880198> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ⁵ <https://open.spotify.com/album/7gXx19GNHliQ3flbXxeY1U> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ⁶ A meghallgatási folyamatról részletesebben lásd: <https://www.tiktok.com/@jorgeherrans/video/7292839621589912878> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ⁷ <https://open.spotify.com/album/2j94jmFiOvCwS80j6br91A> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ⁸ <https://open.spotify.com/album/6mrR0SC0EILQiHxoB3juPZ> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ⁹ <https://open.spotify.com/album/6q6FBKPiH2waQezdpxhuz> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ¹⁰ Aiolosz szélisten alattvalóit Rivera-Herrans *winion* elnevezéssel illeti, alighanem a *wind* (szél) és a *minion* (alattvaló) szavak összerántása révén. Rivera-Herrans az *EPIC* rajongóit és támogatóit is a *winion* elnevezéssel illeti. A kiadó elnevezése tehát mind a mitikus lények, mind pedig a musical rajongói és támogató közössége előtt is tiszteleg.
- ¹¹ <https://open.spotify.com/album/5a3uE0AyEWhLumiHo9WkWN> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ¹² <https://open.spotify.com/album/5a3uE0AyEWhLumiHo9WkWN> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ¹³ <https://open.spotify.com/album/0DsMhU0ERzMt6xvtGpgXvW> (letöltés dátuma: 2024. 07. 05.)
- ¹⁴ Az újonnan megjelent sagák elérhetőek itt: <https://open.spotify.com/album/6SxVoqHzmrFnPno9DWedMj>; <https://open.spotify.com/album/2W4R00PnljszZbktVgqolv> (utolsó letöltés: 2024. 07. 05.)
- ¹⁵ <https://open.spotify.com/album/5laGIT4jt1J2JAXrOBPPck>

- ¹⁶ <https://open.spotify.com/album/5P7YyqqjHuq7mSLqly06jE>
- ¹⁷ A musical tervezett struktúrája elérhető a szerző honlapján.
- ¹⁸ <https://open.spotify.com/track/5NqYUPWXefHQA5Q9Asgsxf?si=5e4ad40a2a604c94> (letöltés dátuma: 2024. 07. 05.)
- ¹⁹ <https://www.tiktok.com/@jorgeherrans/video/7167463007096950062> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ²⁰ <https://www.tiktok.com/@jorgeherrans/video/7296980023393832238> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ²¹ A grafikus YouTube-csatornája: <https://www.youtube.com/@WolfyTheWitch> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ²² A grafikus YouTube-csatornája: <https://www.youtube.com/@gigi2820> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ²³ <https://www.tiktok.com/@jorgeherrans/video/7317334992902737198> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ²⁴ Rivera-Herrans külön lejátszási listát is létrehozott a rajongói együttműködésben készült animációk számára *EPIC Animatic Collabs* címmel. <https://www.tiktok.com/@jorgeherrans/playlist/EPIC%20Animatic%20Collabs-7356886360667556651> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ²⁵ Lásd a gigi által készített beharangozó és Rivera-Herrans koncepcióvideójának összehasonlítását: <https://www.tiktok.com/@jorgeherrans/video/7317737091096481067> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ²⁶ Rivera-Herrans és Wolfy együttműködéséről bővebben lásd: <https://www.tiktok.com/@jorgeherrans/video/7299167230665788715> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ²⁷ <https://www.tiktok.com/@jorgeherrans/video/7368819527418744110> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ²⁸ „Raised in Dorado, Puerto Rico, Jorge Miguel Rivera-Herrans (nicknamed »Jay«) is an artist dedicated to perfecting the craft of storytelling. His non-traditional approach to songwriting, which includes pulling inspiration from seemingly dissonant mediums, allows him to create works of art for any audience.”
- ²⁹ <https://open.spotify.com/track/757cx0iJx1pcwLv4lnX39B?si=1944591117cc4cf2> (letöltés dátuma: 2024. 07. 05.)
- ³⁰ <https://open.spotify.com/track/6GBKwWdmHaTqbgUqgAYOlz?si=d3529ac0e93e4044> (letöltés dátuma: 2024. 07. 05.)
- ³¹ <https://open.spotify.com/track/0kdsEz5miDFg32sJc1TNSi?si=5436ac252407440a> (letöltés dátuma: 2024. 07. 05.)
- ³² <https://open.spotify.com/track/78Z2qxKiT6mrJrNR8DecZ0?si=579cb1142d5b422a> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ³³ <https://www.tiktok.com/@jorgeherrans/video/6944569449529888006> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ³⁴ Teagan Earley Pallasz Athénéként énekel a *Warrior Of The Mind* című dalban: <https://www.tiktok.com/@jorgeherrans/video/7180430236889255210> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ³⁵ <https://www.tiktok.com/@jorgeherrans/video/6983391353992449286> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ³⁶ <https://www.tiktok.com/@jorgeherrans/video/7232341881156373806> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ³⁷ <https://open.spotify.com/track/70tUQzrtuWnshYEV0DXD5U?si=712c07cf05cd418a> (letöltés dátuma: 2024. 07. 05.)
- ³⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=lrXMWAGYUkI> (letöltés dátuma: 2024. 07. 05.)
- ³⁹ <https://open.spotify.com/track/0GTzR6GgyRIF9nlyMDV0ke?si=6d1a74ad297e4cd7> (letöltés dátuma: 2024. 07. 05.)
- ⁴⁰ <https://open.spotify.com/track/2uakf4oX6yCvIcHrCunap0?si=c5a79d8789b24d77> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ⁴¹ <https://www.tiktok.com/@miko.hands/video/7371156410421333280> (utolsó letöltés: 2024. 05. 31.)
- ⁴² „The storm seems impossible to pass, but luckily, there’s a floating island in the sky, and so Odysseus and his men realize that physics isn’t a real thing, and instead they use the laws of anime physics to throw harpoons into the island in the sky and use it as a reverse anchor.” A teljes összefoglaló elérhető itt: <https://www.tiktok.com/@jorgeherrans/video/7361523036421360938> (utolsó letöltés: 2024. 05. 31.)
- ⁴³ Az angol *epic* főnév egyaránt fordítható epikaként és eposzként.
- ⁴⁴ „You want to beat her? / You’ll need the blessing of a certain God / Divine intervention / Someone who’s not afraid to... send a message.” A dal elérhető itt: <https://open.spotify.com/track/1P6qJ2YzjVlxs08JMiYUqw?si=68962639662f47e0> (letöltés dátuma: 2024. 05. 31.)
- ⁴⁵ A számítógépes szerepjátékok történetéhez bővebben lásd: (Barton–Stacks 2019).
- ⁴⁶ Ohlen, J. – Laidlaw, M. – Knowles, B., Electronic Arts, 2009.
- ⁴⁷ Tew, Alan, Portkey Games, 2023.
- ⁴⁸ A snippetek: https://www.tiktok.com/@giiij_/video/7281777316328426758; <https://www.tiktok.com/@jorgeherrans/video/7150706016227740970> (letöltés dátuma: 2024. 07. 07.)
- ⁴⁹ Supergiant Games, 2020.
- ⁵⁰ <https://open.spotify.com/track/21oMo9u8Nca3FugaVXFGvu?si=e68ec61932864c99> (letöltés dátuma: 2024. 07. 07.)
- ⁵¹ Rajongói animáció Odüsszeuszról és Eurülökhoszról: <https://www.tiktok.com/@thesmoolio/video/7362111523860286752> (letöltés dátuma: 2024. 07. 07.)
- ⁵² Mircsy animációja Odüsszeuszról és Politészról: https://www.tiktok.com/@mircsy_/video/7184399470170230021 (letöltés dátuma: 2024. 07. 07.)