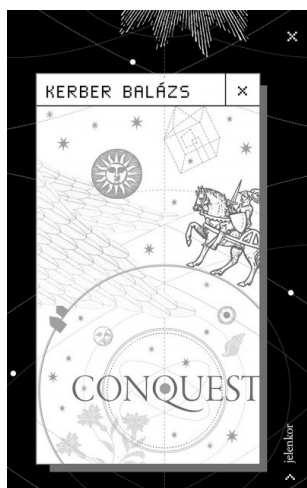


KOLOZSI BLANKA

Virtuális világteremtés a poétikai térben

KERBER BALÁZS: CONQUEST



Jelenkor Kiadó
Budapest, 2019
129 oldal, 1699 Ft

Kerber Balázs első, a JAK-füzetek sorozatában 2014-ben megjelent *alszom rendszertelenül* című verseskötete után öt évvel később, 2019-ben jelent meg a Jelenkor Kiadó gondozásában a szerző második kötete, a *Conquest*, amelynek „stratégiai verspróza” alcíme műfaji és formai megjelölés is egyben. A *Civilisation IV* nevű számítógépes játékot sajátos lírai építkezéssel modelláló kötet nem csupán irányultságában, hanem a versnyelvet illetően is elmozdul az első kötet poétikai építkezésétől, miközben sok szempontból rokonítható is azzal, például a különböző észlelésmódok előtérbe helyezése vagy a térérzékenység kapcsán. A Kerber-líra olvasásának egyik alapvető tapasztalata ugyanis éppen az, hogy a világ tényszerűen nem létezik, csupán észleleteink révén konstruálódik meg. Ugyanakkor, míg az első kötetben kifejezetten nagy szerepe van a folyamatos önmonitorozásnak és annak, hogy az *én* hogyan érzékeli a világot, amiben jelen van, és amely egyúttal az álmokra jellemző homályos elmosódottsággal analóg módon nem is választható el az érzékelő *éntől* (aki sokszor mégis idegenként, kívülállóként pozicionálja magát ebben a közegben), addig a *Conquest*ben az *én* csaknem teljes eltűnése figyelhető meg, minthogy a versbeszélő a játékos pozícióját felvéve a monitor látványát helyezi figyelem középpontjába, amely látványnak – a médium sajátosságából adódóan – a virtuális világban belül bizonyos kiterjedése, bejárható tere van, s így maga az észlelés folyamata is áttevéődik a játék karaktereire. A külvilág és az *én* elválaszthatatlansága, összeérése ugyanakkor ebben a kötetben is megjelenik („Zsong a monitor, / szétszedi az arcomat, / belőle nő szám, / fintorom.”)

A kötet alcíméhez visszanyúlva érdemes azonban a „stratégiai” jelzőt kiemelni, mivel az irodalom működésével is rokonítható elv vagy még inkább koncepció egyrészt szövegformáló erőként jelenik meg, másrészt pedig a játékosnak a



tudati tartalmi, azaz tervezése és döntései révén megvalósuló jelenlétét is jelzi, s ilyen módon – noha a kötet az antropocentrikus nézőponttól jelentősen elhatárolódik – mégiscsak belefér a emberi jelenlét a versnyelvbe. Mindez kiegészül a különböző érzékszervi tapasztalatok megjelenítésével („Hogy mászik a testem. Lábamra nehézkedem.”; „narancsszín csíkokba nyalok”; „Talpad nyomd a csempének, / rakosgasd, jéghideg.”) és a Kerber által használt, sok szempontból telített költői nyelv antropomorfizmusával („Az ég szeme nagy ezen / az éjszakán. Zene az alvó hullámokon, / lila partokon.”; „Fák ideges tekintete, / mint a só, régi örömök nyoma.”; „Sarkvidéki kék, odafönt egy / régi nap vacog.”). A játék vizuális világának megalkotottsága és a versbeszélő játékos pozíciója azonban olyan nézőpontokat is lehetővé tesznek a játéktér megismeréséhez és bejárásához, amelyek kifejezzen a digitális térábrázolás lehetőségeihez kötődnek. A *Civilisation* – de már a Google Maps is – olyan térélményt valósít meg ugyanis, amely beláthatóvá teszi a Föld globális egészét, és egyúttal a játékos tetszőleges igényeire és döntéseire bízva, az egyes tájegységekre ráközelítve biztosítja a részletesen kidolgozott terek bejárását is. Ezt az egyéni észlelést is meghatározó tér tapasztalatot a *Conquest* is beemeli poétikájába, amelynek révén a globális és lokális terek közti gondtalan ugrással hol sík látványként megjelenítve összezugsorítja az így beláthatóvá váló bolygót („Minden kontinens síléc.”; „TURK kapitány inkognitóban / deríti fel az északi városokat. Ugrál a világtérképen.”), hol pedig felnagyítja a legapróbb részleteket, a táj mikroszkopikus elemeit („Elhordani mindent. Egy pár csáp, / egy gyöngy.”; „Terítőtinták négyzetei, vacsora.”).

A kötet mégsem korlátozódik a számítógépes játék lírai reprezentációjára, éppen ezért maga a reprezentáció kifejezés sem bizonyul érvényes kategóriának ebben az esetben, mint-hogy nem egy sajátos látványvilág leíró ábrázolása vagy egy konkrét virtuális világ poétikai megteremtése megy végbe – noha mind a kép- és tájleírás, mind pedig a világteremtés a kötet lényegi pontjait képezik –, s a kérdés sem korlátozható a látvány és a hang mediális különbségeire. A számítógépes játékok esetében sem beszélhetünk ugyanakkor a „valós világ” tükrözéséről, mert egyrészt valós és fikciós terek megalkotására egyaránt képes, másrészt pedig nem is annyira reprezentál, mint inkább modellál vagy szimulál. Azaz még mielőtt a látványvilág létrejönne, megképződnek először a játék elvei és működési mechanizmusai, amelynek révén az eltérő játékmódok és stratégiák függvényében különböző megvalósulási módok jöhetnek létre. A szimuláció és a modellálás pedig azért is bizonyulnak pontosabb fogalmaknak, mert a videojátékok nem egy valós vagy egy fiktív világ létrehozását tekintik végcéljuknak, hanem egy olyasfajta, saját működési elvekkel rendelkező valóság mint keret vagy kontextus megteremtését, amelybe behelyezkedve a játékos egyéni stratégiájának megfelelően mozoghat, járhatja be az egyes tereket. A *Conquest* is inkább magának a számítógépes játéknak a térképzetéből és stratégiai jellegéből merít és egy olyan világot hoz létre nyelviileg, amely sok szempontból elválik a konkrét látványvilágtól, noha annak élénk és villódzó színeit, illetve képiségét egyúttal be is emeli.

Az alcím „stratégia verspróza” megjelölése egyúttal azt is jelzi, hogy a kötet műfajok határain helyezkedik el, azaz nem rendelhető kizárólag egyetlen műfajhoz. A költő első kötetével szemben a *Conquest* egy sokkal inkább körvonalazható koncepcióra épül, az egyes versciklusokat olvasva ugyanis kibomlik egy birodalmi terjeszkedésnek, hódításnak és végső ütközetnek a kaland- és verses regények cselekményességével is rokonítható narratív szála, amely egyúttal mégsem teszi kizárólagossá a narratív megközelítést, talán abból is adódóan,

hogy egyrészt a kötet végi restart mintegy jelzi a cselekménysor potenciális jellegét, másrészt pedig hogy a versbeszélő olyan hagyományosan lírai műfajokat is beemel a szövegvilágba, mint például a dal (*Ének az úr végén*) és a tájvers. A narrativitás mellett sokkal inkább előtérbe kerül a videojátékok terminusait is magába integráló nyelv teljesítménye, amelynek révén a játékosként jelenlévő versbeszélő a karaktereknek – és elsősorban Turk kapitánynak – a virtuális világon belüli észleleteit konstruálja meg a számítógépes játék látványvilágának, decentralizált nézőpontjának és térélményének, valamint a referenciális világ érzékszervi tapasztalásának egymásra vetítésével, amely a kötet sűrítésre törekvő nyelvének egyfajta feszültségét is adja. A termékeny feszültséget egyúttal az is fokozza, hogy a játéktér egyes karakterei a világtörténelem ismert szereplői (Szókratész, Julius Caesar, Genghis Khan, Albert Einstein, Churchill, Elisabeth királynő), akiknek felismerhetősége és az egyidejűséget is lehetővé tevő videojátékban – annak pontszerző mechanizmusa révén – történő átlényegülése közti ironikus elmozdulások egyúttal a kötet humoros hangvételének megteremtésében is részt vesznek („CHURCHILL rájön, hogy a kódzár túl jól működik: / ők maguk sem tudnak semmit a külvilágról.”)

A világnak, amely a játéktér feltérképezése nyomán nyelvileg megképződik, általános jegyei a szóródás, a széttartás, a villódzás, a szikrázás és a sokszorozódás, valamint a lebegés és az elnyúlás („Égő sugár, / bontott korona, kockák / peregnek szét a melegben.”; „A világ széttörik, / mint egy üveg pohár.”; „Úszó zsiráfnyak, / lebeg a mező.”), amely jellemzők legemlékezetesebb képe ahhoz a jelenethez köthető, amelyben Turk kapitány konfettiként szóródik szét a levegőben, méghozzá olyan módon, hogy a darabjaira hullott karakter tudata részegységeiben is funkcionál. A látványvilág ekphraszisztikus megjelenítése, a virtuális világ inherens immaterialitása és a testmetaforáknak a versnyelvbe íródása közt keletkező feszültség („Bőr és csont hullik alá, kész zivatar.”; „A repülőtér / összegyűrt papírpohár, zúzott szájából olaj csöpög.”; „Marcipános ízű délelőtt, vékony / vonal a szürke padló, szinte nyak.”), valamint a Weöres Sándor egysorosait is idéző lírai tömörítésű hapax legomenonok („öböl-méltóság”, „paplanhomály”, „cukordöbbenet”) a kötet versnyelvének és poétikai építkezésének meghatározó sajátosságait képezik. A *Conquest* olvasása ebből adódóan a különböző érzékszerveket megszólaltató és azok működését kitérítő intenzív élménnyé válik, s a kötet egyúttal a decentralizált nézőpont szerepeltetésével és a virtuális világtörténelem megalkotásának intenciójával egy olyan játékra is invitál, amely lehetőséget teremt annak nyomon követésére, hogy milyen stratégia, működési elv mentén építkezik ez a végletekig telített nyelv. Még szerencse, hogy a *restart* opció az olvasó számára is igénybe vehető.