

Szépirodalmi Figyelő

Irodalmi, kritikai, szemlélő folyóirat



2016
4

Czakó Gábor prózája | Filip Tamás, Kántor Péter,
Király László versei | Dunai Tamás, Kovács Bálint István,
Vidosza Eszter, Fenyvesi Kristóf és Giovanna Di Rosario
tanulmányai | Horányi Réka képregénye | Kritikák
Oravecz Imre, Vasadi Péter, Nyirán Ferenc, Röhrig Géza,
Mezei Gábor és Stolcz Ádám könyveiről

Szépirodalmi Figyelő

Irodalmi, kritikai, szemlélő folyóirat

Szerkesztők:

Pápay György, Vass Norbert,
Vincze Ferenc (*főszerkesztő*), Zsávolya Zoltán

Főmunkatársak:

Buda Attila, Csillag István, Zahari István, Zsolnai György

Korrektor:

Kovács Emőke

Szerkesztőségi titkár:

Demus Zsófia

A szerkesztőség címe:

Postacím: 1462 Budapest, Pf.: 629.

Tel./fax: (1) 321-4757 • E-mail: szif@racio.hu

www.szepirodalmifigyelo.hu

Fedélterv: P. Szathmáry István

Nyomdai előkészítés: Layout Factory Grafikai Stúdió

Megjelenik minden második hónap 15-én

Előfizetési díj: 3000 Ft

A Szépirodalmi Figyelő által feldolgozott folyóiratok:

2000, Agria, Alföld, Ambroozia, Apokrif, Bárka, Confessio,
Credo, Dunatükör, Élet és Irodalom, Életünk, Eső, Ex Symposion,
Ezredvég, Forrás, Helikon (Kolozsvár), Hévíz, Híd, Hitel, Irodalmi Jelen,
Irodalmi Szemle, Jelenkor, Kalligram, Kortárs, Korunk, Látó, Liget,
Lyukasóra, Magyar Lettre Internationale, Magyar Műhely, Magyar Napló,
Mozgó Világ, Múlt és Jövő, Műhely, Műút, Napút, Opus, Palócföld,
Pannonhalmi Szemle, Pannon Tükör, Parnasszus, Partium, Prae, Sikoly,
Somogy, Spanyolnátha, Székelyföld, Tekintet, Tempevölgy, Tiszatáj,
Új Forrás, Vár, Várad, Vár Ucca Műhely, Vigilia, Zempléni Múzsá

Lapunk előfizethető a szerkesztőségben,

terjeszti a Magyar Posta Rt. Hírlap Üzletág.

Előfizethető továbbá közvetlenül a postai kézbesítőknél,

az ország bármely postáján, a Hírlap Ügyfélszolgálati Irodákban

és a Központi Hírlap Centrumnál

(Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1., tel.: 06-1/477-6300; postacím: Bp., 1900).

További információ: 06-80/444-444; e-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomdai munkák: *mondAe Kft.*, www.mondat.hu, Lázy Kft. • Budapest

Kiadja a Szépirodalmi Figyelő Alapítvány

Felelős kiadó: a Szépirodalmi Figyelő Alapítvány elnöke

ISSN 1585-3829

TARTALOM

■ SZEMLE

Gál Ferenc: <i>Ház körüli munkák</i> (Alföld, 2016/6.)	3
Szentpály Ágnes: <i>Vezetve</i> (Spanyolnátha, 2016/3.)	5
Filip Tamás: <i>Titok és emlékezet</i> (Lyukasóra, 2016/3.)	6
Czakó Gábor: <i>Három recsenés</i> (Magyar Napló, 2016/5.)	7
Király László: <i>Az ember álma</i> (Parnasszus, 2016/1.)	9
Tomaji Attila: <i>Ami vár</i> (Vigilia, 2016/5.)	11
Kántor Péter: <i>Ködben</i> (Élet és Irodalom, 2016. június 3.)	12
Varga Lóránt: <i>A döntés</i> (Tiszatáj, 2016/5.)	13

■ VIDEOJÁTÉK

Dunai Tamás: <i>A videojáték mint médium</i>	23
Kovács Bálint István: <i>Gondolatok a videojáték-gyűjtésről</i>	36
Vidosa Eszter: <i>Narráció és erőszak</i>	46
Giovanna Di Rosario – Fenyvesi Kristóf: <i>Most jön a 101 kiskutya általi halál</i>	55

■ KÉPREGÉNY

Horányi Réka: <i>Loot</i>	66
---------------------------	----

■ KRITIKA

Seres Lili Hanna: <i>Napló haikuhangulatra</i> (Oravecz Imre: <i>Távozófa</i>)	72
Hlavacska András: <i>Hit, vallás, vallomás</i> (Vasadi Péter: <i>Csönd születik</i>)	77
Pogány Eszter: <i>Mindennapok tragikuma</i> (Nyirán Ferenc: <i>Apróságok kicsiny tárháza</i>)	82
Förköli Gábor: <i>Hitelesség, tisztelet és kritika</i> (Röhrig Géza: <i>Az ember aki a cipőjében hordta a gyökereit</i>)	86
Seres Nikolett: <i>Mi végre a számok?</i> (Mezei Gábor: <i>natúr öntvény</i>)	90
Lapis József: <i>Neoagresszió</i> (Stolcz Ádám: <i>Becsapódás</i>)	94

■ BIBLIOGRÁFIA

2016. május–június (Zahari István) 100

Számunk szerzői 115

Lapszámunk borítóján Horányi Réka grafikája látható.

Lapunk megjelenését támogatták:



Nemzeti Kulturális Alap



Nemzeti
Együttműködési
Alap

SZEMLE

Gál Ferenc

HÁZ KÖRÜLI MUNKÁK

XIII.

Három alakban jelenhetek meg.
Az események tanújaként
embergyűrűben topogva
forszírozhatom: húzódjunk
szaunakabinba. Tapasztalatból
tudva, hogy a két világ határán
kicsapódó ősképfegyvelmező
ereje zárt térben mire képes.
Az is lehet, hogy a fénylő
pillanattól vendéghaj tincseit
sodorva megint csak az jut
eszembe: valami bömbölő zene
átjárhatna, legalább ilyenkor.
Vagy a beszédhelyzet finomságaira
fittyet hányva minden tiszteletkör
nélkül bököm ki: múlt hónapban
még a kutyatestűt akartam.
A város benzingőzben úszott,
a forróság egy ponton túl mosolyt
fakasztott, a tűzfal reklámja meg
azt sugallta, a húsz méteres vízoszlop
nyomását egyszer nem árt kipróbálni,
zavaró körülmények nélkül,
teljes átéléssel.

XXVIII.

Morzsálódnak a könyvek.
 A fehér várost széthordják
 az uszályok és a hangyák,
 innen folytatom majd.
 Most lámpát gyűjtök,
 körömnnyire csavarom a lángot,
 és a függőágyba telepszem.
 Szakavatott pózomban a holtpont
 súlypontommal úgymond egybeolvad,
 holnap azt terjesztem majd,
 a hírek alatt elvették az áramot,
 a kérdő tekintetek lázba hoznak.
 A rajzásról, a kapcsolt ígehirdetésről
 szólok, a kutatófűrés éjszakai büvköréről.
 A kézfogással búcsúzókat intem,
 hogy ez a hét az utolsó,
 amikor az aszalóból kikerülő
 gyümölcsök cukor- és savtartalma
 támogatja egymást. Tovább árnyalva
 a tapasztalat egyéni mivoltát,
 a félvad völgyalakóként távozom,
 akinek az ingázók úgy általában
 látnak.

Alföld, 2016/6.

Szentpály Ágnes

VEZETVE

Azt hittem, szeretsz.
 főztem neked az ikea konyhában plüssből levest.
 szépen terített Ingatorp étkezőnél, rénszarvas
 figurából húsgolyót gyúrtam neked.
 az otthonról hozott, nappaliban felszolgált keksz
 azért mégis jobban ízlett
 jóllakottan követtük a nyilakkal kijelölt utat
 mindegyik fürdőszobába benéztünk
 az egyikben ruhában zuhanyoztunk,
 elhúzott függöny mögött
 egymásnak nyomakodtunk
 ágyba bújtam veled, a legszebben vetettben
 talán Malm volt a keret neve
 képzelt gyerekeinknek választottunk mindenből kettőt
 az etetőszék nevén viccelődtünk
 öreg korunkra a füles fotelt
 lábtartóval kiválasztottuk
 amiben meleg pokróc alatt délután szundítunk
 míg végleg elalszunk
 pár óra alatt a kijelöltek szerint végigjártuk
 ez után többé nem találkoztunk.

Spanyolnátha, 2016/3.

Filip Tamás

TITOK ÉS EMLÉKEZET

Iramszarvasok közt sétálok képzeletben
ezen a vérengző furcsa hajnalon.
Nézem, ahogy zuzmót legelnek, és
a felkelő nap árnyékát próbálom
papírra vetni; reménytelen.

Széttépem fecnikre és a szélbe szórom.
A fecnik nem látszanak a havon.
Megfeledkezem róla, hogy csak képzelődöm,
és komolyan azt hiszem, van szél és nap,
vannak szarvasok. Pedig csak
nem fogadott hívásaim vannak
egy konok adományvonaltól.
És szemhéj mögött készülő filmjeim.

A rendező azt mondja, essen az eső.
És hó esik, de nincs semmi baj.
Ma mindennek arról kellene szólnia,
mit kezd egymással titok és emlékezet.

Lyukasóra, 2016/3.

■ Filip Tamás 1960-ban született Budapesten. Verset ír.

Czakó Gábor

HÁROM RECCSENÉS

Pipás Böske utolsó kívánsága ugyan mi más lehetett volna, minthogy
elszívhasson még egy tömés dohányt?

Az ítélethirdető bíró beleegyezett, a pirosképű hóhér morgott: – Leg-
följebb tíz perc.

– Miért éppen tíz? – kérdezte halkán a bíró.

– Mert annyi elég, rablógyilkosnak elég, bíró elvtárs. Nézzen rá!
Ha megengedné neki, ez képes volna holnap reggelig színi egy tömés
dohányt!

Pipás Böske tényleg rablógyilkos volt, mégpedig háromszoros, élete-
halála párjával, Bandival együtt, aki két hete ugyanezen a Menyasszo-
nyon szenvedett ki, amelynek tövében most Böske ült, és tömte a pipáját
a bilincselte kezével. Háttal ült az egyetlen oszlopból álló bitónak. Vál-
la fölött oda is vakkantott: – Bocs!

Neki a Menyasszony Vőlegény lesz. Nem nézett rá, látta eleget, ami-
kor a kockatermetű fegyőrnők lekísérték ide, a Halál Udvarára. Kútjába
inkább, mert annyira szűk volt, hogy Böske alig tudott úgy leülni a tég-
lázott földre, hogy ne lásson semmit és senkit, csak az eget.

Micsoda ég az, amiből semmi sem látszik?

Éjjel nem aludt semmit. Az ablakhoz szorított arccal próbált kilesni
a ferde külső deszkaborítás fénynyílásán át. Egy messzi toronyóra kon-
gatta az időt: minél többet jelzett, annál kevesebb maradt belőle...

Három óra tájban a rácson túl derengeni kezdtek a felhők. Képzele-
tében mindenfélék, lapos meg tornyos, iramló és lomha. Az alsók – pa-
ripák és sasok? – keletre özönlenek, a fölöttük lévőek – hajók? – nyugatra,
és mind egymás hegyén-hátán... Valóságos látványában azonban mintha
nemcsak zárva volna az ég, de el is volna torlaszolva, még egy árva csillag
sem fuldoklik a feketeségében. Mintha csapda volna, akár a patikus la-
kása, ahova utoljára törtek be Bandival. Már mint Bandi mászott be az
ablakon, Böske pedig vigyázott, és támasztotta a létraként alkalmazott
kerítésajtót, majd rakta zsákba, hordta a trafóház mögött várakozó tali-
gára a szajrét. Az elhagyott bikaistállóban rongyokkal betömtek az abla-
kot, hogy ne szökjön ki áruló lámpafény, aztán hatalmas muriba kezdtek.
A tömérdék pénz és ékszer mellett került a patikustól kolbász és szalámi,
meg olyan különös italok, amelyeknek a címkéjét sem tudták kibetűzni.

Finomak voltak, jaj, de finomak! Magyarországon olyant biztos nem kóstolt soha senki! Még a patikus sem, mert bontatlan üvegek voltak. Ugyan mire tartogatta? Bandinak? Nekünk? Már az a buli, az a szivornya megérte!

Fölpöfékelt néhány füstkarikát, hadd vegyüljenek, hadd sokasodjanak.

Szegény Bandi! Már nem szegény, oda ért már, ahová igyekezett. Ahová én is tartok. Ezt többször elmondta magában, mert Bandi nélkül mit ér az élet?

Hová?

– Hess! – kiáltotta hangosan a szemtelen belső kérdésre.

Amikor a smasszer-csajok érte jöttek, akkor a felhőkre már vetett valami fényt a túloldatról a Hold, amelytől megvadultak, szédítően kavargtak, a lovak halakká olvadtak, a hajók macskákká és falevelekké, az egyik semmilyen maszat tulipánná, de nem nyitottak utat semerre.

– Letelt – szólt a bíró.

– Igenis! – felelt a hóhér. – Nálam még van tíz másodperc, kilenc, hét, igen, rögtön vége.

Nem fogy, nem ürül, hanem telik? Mivel fog megtelni?

Fölnevetett. Az jutott eszébe, hogy az akasztottak összecsinálják magukat: no, ezt hagyom rátok!

A pribékek megragadták Pipás Böskét. Mindkét bilincset egyetlen folyamatos mozgással kikattintották, majd összekapcsolták a háta mögött, és derékszíjának vaskarikájára fűzték. Két lábát összeszíjazták, fölemelték a sámlira, miközben főnökük már a fejére is húzta a csuklyát, majd nyomban utána rántotta a hurkot. Szakszerűen meg is húzta, hogy a nő álla alatt elakadjon.

Egy pillanatnyi szünet támadt. Majdnem mint abban a percben, amelyben a hajdani bíró eltörte a pálcát... No, ez most elmaradt, talán megdrágult a pálca, meg amúgy is feudális csökevénynek számított, ezért csak a másodpercnyi szünet maradt az avult szertartásból.

A reccsenés a régiek hangzását ismételte, a sóhaj pedig beszorult a törött gégebe:

–Uram Jéz...!

A gége és a csigolya reccsenéséhez tartozott egy harmadik is, az ártatlan meggyfapipáé a téglán: ripityára tört a hóhér vasalt bakancsa alatt.

Magyar Napló, 2016/5.

■ Czakó Gábor 1942-ben született Decsen. Prózát ír. József Attila- és Kossuth-díjas.

Király László

AZ EMBER ÁLMA

Az ember álma: egy ló. Egy patak.

Ezeréves cseresznyefák

a szentkorona formájú dombon,

kinek lábánál

vaddisznó-különítmények kukoricáznak

hajnali ezüst félhomályban.

Hörögve-röfögve. Hadakozva.

Velünk, az álmainkkal.

Csemegéző betolakodóim – ízlelgeti

ötletét a csósz: a kölyök-poéta.

Bátrak bátra a dombon –

zsenge még, és nem tanult félni.

Hörgő gyáva had! – alakul a vers,

míg kunyhót épít (a költő),

engedelmes mogyoróágból,

büroklevel-tetővel, látod-e, martilapuval,

Kibéd s Várad között, a hegyek árnyékában.

Ez az ember álma.

Az ember álma: önmaga.

A halálig hű németjuhász nevét, persze,

elfűjták közben istenek szelei,

ezer-kétezer nap után – mint testvérünk nevét,

ki már a Holdban lakik, ott.

És a gyermek a minden hajnali úton

megnevezi – félelmet űzve, és külön-külön –

az útmenti fákat, bokrot, fűvet,

és a part éles köveit,

és a hírzengő vasúti sínpárt... –

s amikor feltűnnek az órház fényei,

tudod, ott a Kacsásztatónál,

szorongva veszi birtokba aznapi életét.

A költő – ki majd lesz belőle...

Az ember álma, minden hajnalon,

a Tízestendős Öreg,

szívében a Nemfélek, nemrettegek dallal,
 huszáros füttyszóval.
 Nem félek, nem rettegek. És
 nem állíthat meg semmi sötét!
 Nem állít meg engem semmi más!
 S minden léptemmel egyre közelebb
 a Gácsér Fasza nevű – bocsásd meg, Úristen! –
 lélekmentő vasútállomás.

Parnasszus, 2016/1.

Tomaji Attila

AMI VÁR

Beszorulva évek hordaléka alá, elvétve, de néha mégis
 teljes pompájában, ahogy épp ma a különös ég is,
 kigyúlt benne maradék, sötéttiszta élete. Válhatott volna
 sorssá is, e helyett maradt, mi lehetett, amit ócska

bárka visz, süllyedésig, hiába súlyos terheket. Úttestek
 metszéspontján álldogált, húgyszagú tűzfalak alatt, sarkokban,
 itt-ott, hová elrejtőzni bújnak kifosztott, szomorú testek,
 visszavonhatatlan kényszerben, lihegve, páros maszkokban.

Eluralták az éjszakák, sötét nappalok, szétköhögött hajnalok,
 néhány félrebillent, makacs nyakszirt, zsákutcák, sápadt
 fogó-telő bolygóarcok, kiöregedett, csahos égi bajnokok,
 s az egész csak szakadt, zörgött szürkén, majd kiszáradt.

Kidobta jelene múltját, a neveket, a hanyatt zuhant várost,
 bárók rompultját, sziszegő körutat, szavakból puha vánkost,
 próbált közelebb jutni elvadult szívéhez, az ösvényekhez,
 levelek árnyékához, lombos átjárókhoz, örvényekhez,

hogyan egyszer s mindenkorra azonos legyen a titkos fehér
 tájjal, s mindazzal, mi két szó között még elviselhető,
 a tájtékkal, minek sodra van és sűrű, mint a porzó fény,
 hol lábnyoma se maradna, mit őrizhetne hó vagy levegő,

s nem keringene tovább a nagyra nőtt, kusza bokros semmi
 ölen, a kiolvasott világűr falán, de hiába, ha vele sodródtak
 démonai, hangjuk szól kitartva, mind azt mondja: ennyi,
 kispofám, sok élet, egy halál, s ami vár, mind elmúlt, akár a holtak –

Vigilia, 2016/5.

Kántor Péter

KÖDBEN

A ködből jött, mint egy partizán,
éhesen, szomjasan, lázasan,
aztán egy nap eltűnt a ködben.

Felszívott minden színt a szürke,
összeolvadt az ég és a folyó,
elmosódtak a határvonalak.

Próbálok elképzelni a vizet, a híd helyét,
azok a pislákoló fények ott talán
egy villamos fényei.

Mit is akartam mondani? Igen, persze,
tudom már: a ködből jött,
azért, hogy megegye a ködöt.

És jött belőle valami fény,
mint egy forró, túlfűtött
vaskályha torkából.

Egyre csak izzott, lángolt, egyre
fárasztóbb volt, kimerítőbb,
vad és mértéktelen.

Aztán egy nap mintha eltűnt volna a ködben,
nyoma veszett, felszívódott, odébbállt
az a halálos elszántság.

De még mindig kísért, mint egy álom,
volt az az éhség, szomjúság,
a láz, az a forró vaskályha.

Élet és Irodalom, 2016. június 3.

Kántor Péter 1949-ben született Budapesten. Verset ír, műfordítással foglalkozik. József Attila- és Babérkoszorú-díjas.

Varga Lóránt

A DÖNTÉS

Azt hiszem, nem tehetek mást: leírom, ahogy volt, legalábbis, ahogy mindezt átéltem. Ha nem így tenném, akkor nem értettem volna meg belőle semmit, még ha ez a nagynak tűnő megértés oly csekélyke is, mint egy porszem, vagy egy régen elfelejtett és már soha eszünkbe nem jutó gyerekdal.

Két éve történt. Svájcban jártam, és a járást szó szerint kell most érteni. Az apostolok lován szeltem át az öreg kontinenst, vagy legalábbis egy szeletét. Vezeklésnek szántam, és – amikor éppen nagy szavakra áhítoztam – zarándoklatnak neveztem. A tények tükrében azonban nem volt más, mint magányos gyaloglás a Jura hegység lábánál őrt álló francia Besancon-tól az Alpok túloldalán szintén bástyaként strázsáló olasz Ivrea városáig. Gyalog, a Szent Bernát-hágón át, keresztül az Alpokon. Eszement természetjárók és időmilliomosok vállalkoznak ilyen utakra. Egyik sem vagyok, mégis úgy éreztem: itt az ideje, hogy tegyek valamit; valamit, vagy bármit, ami kimossa fejemből a kétségeket, azt a szoros és biztos marokkal fojtogató gondolatot, mely szerint életem nem ér egy petákot sem. Nincs önismereti válságom – nem szoktam ilyen fárasztó dolgokkal foglalkozni –, még azt sem állíthatom magamról, hogy elégedetlen lennék mindazzal, ami eddig a hátam mögé került. Csupán nem látom a következő lépést, azt a néhány métert, mely ez eddig tisztán kirajzolódott előttem. Író vagyok. Vagyis mások ezt állítják rólam, és mivel ez a nagylelkű megszólítás meglehetősen kellesen hat rám, készségesen elfogadom a rám tukmált címkét. Hiszen nincs benne nagy hazugság. Írok, és a leírt sorok megjelennek itt-ott. Hol egy újság, hol egy válogatáskötet lapjain látom viszont a nevem, a szó technikai értelmében tehát tényleg író vagyok, de a hangsúly itt a technikain van, mert sajnos – és ez a sajnos úgy sajog bennem nap mint nap, mint egy akác húsba tört tüskéje – én nem tartom magam írónak. Írok, de nem vagyok író. Örültségnek tűnik és mégsem az. Mindenki érzékelte már ezt, úgy hiszem. Nincs ember, aki ne pillantotta volna meg legalább életében egyszer az önmagáról alkotott kép és a világ rá rótt jelzőrengetege közötti rést, és ne mondta volna ki magában a mondatot: Azt ti csak hiszitek. Kívül magabiztos, belül tanácstalan orvosok; a reflektorfényben zseniális, a függöny mögött gyomorgörcsös lámpa-

lázban szenvedő színészek; az óvodában mintaszülőként viselkedő, ott-hon kétségbeesett kamaszként a plafonra néző apák és anyák élnek mindenhol, és közöttük járok én is, aki írónak látszik, de valójában nem az, talán egy egyszerű írástudó, vagy még az sem: szókökler, semmi több. Évek óta éreztem, hogy ezt valamikor rendbe kell tennem, tisztáznom kell magamban. Mert fáj, ha mást hisznek rólam, mint amit én hiszek önmagamról, fáj a tény, hogy hazudok másoknak, és ezáltal becsapom önmagamat is, mert minden leírt soromban érzem a tökéletlenséget, és ezért minden leírt sorommal egy lapátnyi őszintétlenséget hányok a világ elé kitett halomra, mely nem észleli, nem látja, nem érzékeli a hamisságot, a rossz sorokat, a silány jelzőket, a zavaros gondolatokat, az ostoba és együgyű üzeneteket. Félrevezetek mindenkit, és ezt az állapotot meg kell szüntetnem! Lehet, hogy soha többé nem írok, lehet. De arra is van esély, hogy végre én is úgy látom magam, mint engem mások: írónak, valódi írónak. Ez a terv, ezért indultam el. Bő három hét és az Alpok nyújtják a díszletet, hogy végre döntésre jussak, de legalábbis rálassak hibáimra, önmagamra, mint életem legnagyobb hibaforrására.

Aznap reggel a Genfi-tó partján álló Vevey-ből indultam. Egy ismeretlen ismerősnél kaptam szállást, akivel soha nem találkoztam, és akivel azóta sem sodort össze a sors. Bérelt lakásának magányos, pusztá falait ismerhettem meg személyesen, semmi több. A srác éppen szabadságát töltötte valahol, és volt olyan nagylelkű, hogy egy éjszakára felajánlja üresen álló otthonát. Postaládájának falára ragasztotta a kulcsot, melyet én ugyanott rejtettem el távoztomban. A lakásban nem találtam fényképet róla, ezért nem ismerném meg, ha mellém állna a metrón, vagy együtt ücsörögnénk egy fogorvosi rendelőben. Jótevőm fizikai teste soha nem öltött formát előttem, és úgy vélem, hogy ez már így marad az idők végezetéig. Nem is baj. A fehér úrt majd kitölti a képzeletem. Ezzel a gondolattal ereszkedtem le a tó partjához. Tervem az volt, hogy aznap erős tempót diktálok és Montreux-t, valamint a tavat magam mögött hagyva belépek a Rhône völgyébe.

A vízparton balra kanyarodtam és nekieredtem egy új napnak. A magán és céges villák kerítése és a jachtokat fogva tartó mólók között zegzugos betonjárda húzódott. Szeszélyétől függően hol bekanyarodtam a házak közé, hol újra a parton találtam magam. Reggel fél hat volt. A hegyek között nem könnyen kel fel a nap, akár tizenegy is lehet, mire megpillantod, de a fénye már kora reggel mindenhol ott van, ide-oda verődik a hegyek között, megcsillan a havon, megperdül egy magas hegy-csúcson, játszik az istenadta, hiszen megteheti. Nyárhoz képest csipős

idő volt és bár nem fúj a szél, a tó felől mégis érződött valamiféle csendes áramlás, mely láthatatlanul, mégis jól érezhetően mozgatta meg a vizet, a rajta himbálódzó hajókat és a kezemet, mely kabátom zipzára felé tapogatózott. Jó órája követtem a mólók és kerítések kiismerhetetlen sormintáját, mire összefutottam valakivel. Egy csapat kocogó kanyarodott elém. A miniatűr bojt egy középkorú férfi vezette. Kisportolt testalkatából, mozdulataiból, szabályos lélegzetvételéből kitűnt, hogy nem először veszi rá magát egy kis reggeli futásra. Mögötte három vöröslő fejű, levegőért kapkodó férfi vergődött – a legalacsonyabbról egy laikus számára is lerítt, hogy hamarosan mentő viszi el. Zihálva követék a mellettem elhaladó férfit, egyikük rám nézett, és szemében – talán utólag magyaráztam bele, nem tudom – a kétségbeesés, az önsajnálát és a szegény különös elegyét pillantottam meg. Képzeletem meglódult, a főnök-beosztott viszony infarktusig kiszolgáltatott eme szárnalmas köteléke pár másodpercen belül egy ködös körvonalú történetté formálódott. Ha lenne kedvem (vagy esetleg tehetségem), most egy egészen jó kis novellát lapátolhatnék össze. Ha lenne. De nem volt. Nem igazán.

Egy óra múltán megélnékült a part. A szállodákból, villákból különböző nemű és korú – de mindenképpen jól szituált – emberek sétáltak le a partra, hogy a víztükrön és a szemközti csipkés kontúrokkal ékeskedő hegyeken merengjenek még reggeli előtt. Egy sétányra jutottam, a villákat sövénybokrokkal kordában tartott park rendezett zöldje váltotta fel, közelebb jöttek a hegyek, a víz kékje acél szürkévé változott – közeledtem a tó csücskéhez. Felszaporodtak a kocogók, egymásba karoló párok ráérős galambokként billegtek a parton, és nekem az a határozott érzésem támadt, hogy elérkezett a reggeli ideje. Kiszúrtam magamnak egy üres padot, hátizsákomat örömmel támasztottam le, hogy pár perc múlva már egy tegnap este még frissnek mondható baguette közepénél járjak. Még mindig a kocogók merengtem. Gondolataim akaratlanul is a körükön fonódó történetet táplálták, talán ezért nem vettem észre azonnal a két öreget.

- Beszél angolul? – kérdezte tőlem valaki a pad túloldaláról.
- Igen – ocsúdtam fel révedezésemből.
- Remek. Leülhetnék ön mellé?
- Hogyne – húzódtam egészen a pad bal oldalára.

Ketten voltak. Idős párocsonka. A nő kifogástalan – nem ősz, de egyenesen hófehér – frizurája tökéletes összhangban volt ujjatlan, halvány-sárga, térd alá érő ruhájával, szigorú vonásaival és élénken csillogó szemével. Bal karján fekete retikül fityegett, jobbján pedig egy korban

hozzá illő idős úr ácsorgott. Bár a hölgy kért tőlem szabad helyet, a férfi telepedett le mellém. Lassan mozgott, azon emberek komótoságával, akik pontosan tudják, hogy miért érdemes rohangálni, de főként azt, hogy miért nem.

– Köszönjük – helyezkedett el mellettem az öreg, majd az őt kísérő hölgy is leült, térdén eligazította a ruha kéretlen ráncait és sóhajtván hátradőlt, hogy a szemközti hegyekbe révedjen.

– Nincs mit – mosolyogtam egy futó pillantás kíséretében a férfira. A mosolygás mindig hasznos, legalábbis nekem sokszor kifizetődött. Az öreg visszamosolygott. Arca egy mélabús szelindekéhez hasonlított. Már csak tarkóját fedte némi haj, melynek fejbúbbon strázsáló utolsó véderői süntüskékhez hasonlatosan meredtek a kék ég felé. Fekete, az öregurak slamposágát idéző, has fölött megkötött nadrágot, sötétbarna inget és vajszínű, kinyúlt kardigánt viselt.

Pár percig némán ültünk. Kivégeztem reggelim maradékát, és már indultam volna, mikor az öregúr megszólalt.

– Mi járatban a hegyek között, ha nem zavarom a kérdésemmel? Meghökkenve pillantottam oldalra. Nem számítottam csevegésre.

– Átutazóban.

– Hátizsákkal?

Bólintottam. Helyes észrevétel: – Pontosabban átgyaloglóban.

A férfi nevetett. Ráérős, lassú, erőtől duzzadó nevetése volt.

– Csak itt, át a hegyen? – mutatott a tó túloldalán fehérülő csúcsok felé.

Nem tudom, mi ütött belém, de beszélni kezdtem. Elmondtam az egészet. Megesik az ilyen egy vándor életében. Kiönti a lelkét egy vadidegen előtt, és nem szégyell mindent bevallani. De hát miért is szégyenkezne, hiszen éppen hallgatóságának vadidegensége, a soha nem láttam, és soha többé nem fogom viszontlátni misztikus státusza adja az erőt a kitárulkozáshoz. Nem kell kiépíteni az ismerősök előtt szokásszerűen felhúzott falat. Ez az ismeretlenség szabadága, és én kitárulkoztam.

Mikor befejeztem, a két öreg egy ideig csak hallgatott. Már éppen arra a következtetésre jutottam, hogy nem kellett volna terhelnem őket egy számukra felesleges élet bajaival, mikor a férfi újra megszólalt.

– Tulajdonképpen miért akar maga írni?

Furcsa kérdés volt, mert bár már magamnak is feltettem ezerszer, mégsem tudtam rá a választ.

Megvontam a vállam: – Hát, azt én sem tudom. Azt hiszem, csak úgy, mert... – tétováztam.

– Mert?

– Mert amikor írok, úgy érzem, hogy... nem is tudom.

– Úgy érzi, hogy végre él – bólintott az öreg.

– Olyasmi. De mégsem. Nem hoz kielégülést. Valami hiányzik.

Éppen ezért gyalogolok „csak itt, át a hegyen”.

Az öreg ismét nevetett.

– Kinek ír, ha lehetne egy indiszkrét kérdésem?

– Ezt nem értem. Hát az olvasóknak, ki másnak?

– Ó! – fújta a hangot egészen a tóig. A pad túlsó felén eddig szótlanul ücsörgő hölgy irányából halk kuncogás kacskaringózott felém.

– Kedves barátom. Itt van a kutya elásva – mondta kis szünet után, majd csöndben maradt, mintha ezzel le is zárta volna a beszélgetést.

Egy ideig vártam, de aztán nem bírtam tovább: – Hol?

– Ahol éppen ül.

– Ezt nem értem.

– Ezt még én sem értem, papa – vetette közbe a hölgy.

– Fent, a toronyban, abban a szűk kis börtöncellában, amit koponyának hívunk. A fejében van a baj, kedves, ifjú barátom.

– Nos, ezt eddig is tudtam – vontam meg a vállam.

– Dehogya tudta – legyintett az öreg. – Ha tudta volna, akkor most nem itt kóborolna. Látja, az első kérdésemre kibökte a probléma gyökerét, mint a disznó, aki a legmélyebb avarból is kitúrja a szarvasgombát. Áh, az ember mindig tudja, mi a valódi baja, csak soha nem meri bevallani magának. Őszintétlenség. Örök probléma.

– Szóval tudom? Tudom, hogy miért nem megy az írás?

– Persze. Egy perce mondta ki. Hiszen maga az olvasónak ír – tárta szét kezét az öreg, mint valami prédikátor, aki a végítéletet jelenti be éppen.

– Ki másnak írnék? – míméltem kezemmel az ő mozdulatát.

– Önmagának! Ki másnak? Önmagának! Ó balga ifjúság! – nézett az égre.

Csend lett, csak a tó locsogott előttünk apatikusan.

– Magamnak? – kérdeztem tétován. – Annak mi értelme lenne?

– Csak annak van értelme – horkantott hangosan. – Tudja, én szeretem a lepkeket.

– Nem, nem – vetette közbe a hölgy a pad túloldaláról. – Ő nem szereti a lepkéket, hanem rajong értük. Ha megoldható lenne, annak örülne leginkább, ha én is lepke lennék.

– Badarság. Ezt kikérem magamnak! – legyintett az öreg.

– Kérd csak, drágám, de valld be, ha tehetnéd, feltűznél egy gombostűre és éveig tanulmányoznál egy nagyító alatt, feltéve, ha van, aki gépel helyettem.

– Szóval, szeretem a lepkéket – fordult látványos mozdulattal felém az öreg. – Képes vagyok rozoga térdekkel naponta tíz kilométereket le-fel rohagálni ezeken a lejtőkön, hogy egyet elkapjak. Tudom, örültség, de mégis ez van. A lepkék hihetetlenül szép, kecses élőlények. Ilyenkor jut eszembe Isten, ha egyáltalán eszembe jut. Gyönyörűek. Komoly szakértőjük vagyok. No, nem minden lepkének, csak egy alfajának, de annak viszont igen. Tudja, miért gyűjtöm őket? Miért rohagálok utánuk, miért nyaggatom drága feleségemet, hogy furikázzon fel velem a hegyekbe, ahol levadászhatom őket?

Kérdőn ingattam a fejem.

– Magam miatt, ifjú barátom. Kizárólag magam miatt. A lepkéket egyáltalán nem érdekli, hogy vadászom rájuk, az pedig végképp hidegen hagyja őket, hogy rajongok értük. Sőt, nem is tudnak róla – nevetett. – Az egyetlen, aki erről tud, az én vagyok. És higgye el nekem, ez elég. Sőt, ennél nem is kell több. Amikor maga az olvasóknak ír, az olyan, mintha én a lepkék kedvéért tanulmányoznám őket. Fölösleges és ostoba dolog. Ifjú író barátom, megelőlegezem magának ezt a címet, ha nem haragszik, hány éves is maga?

– Nos, már nem vagyok annyira ifjú. Negyven múltam.

– Szóval ifjú. Remek. Tehát, ifjú barátom, ha valóban író akar lenni, akkor nem a közönségnek ír, nem az anyjának, a szerelmének, a kritikusoknak (főképp nem a kritikusoknak), hanem önmagának. Nincs más alany, csak az én. Ha bárkinek ír, hazudik, mert nem azt írja le, amit gondol, nem úgy írja le, ahogy gondolja, nem őszinte. A teljes őszinteség csakis önmagunkon belül lehetséges, mert minden kifelé megnyilvánult szó már kozmetikázott, minden másnak célzott gondolat már vesztett az őszinteség erejéből. Magának írjon. Ne törődjön azzal, hogy ki mit gondol majd, mi lesz a véleményük, tetszik-e nekik vagy sem, amit leír. Ez az alkotás halála. A művészet halála. Azt hiszik, hogy a művészek adakoznak, és ezáltal feltöltenek másokat, hogy önzetlenül átadják tudásukat, de ez ostobaság. A valódi művészek önmagukat elégitik ki a lehető legmélyebben, egészen csontjuk legbelső velejéig. Önmagukat szórakoztatják, önmagukat teljesítik ki. Persze, ennek van egy mellékhatása is: az, hogy mindez másoknak tetszik, de inkább úgy mondanám, hogy tetszhet. Ám ez csak mellékhatás. Itt van a lényeg. Az elásott kutya. Mert amíg egy művész nem eléggé önző ahhoz, hogy felismerje:

önmagának alkot, addig nem tud valódi önmaga lenni, és amíg nem valódi önmaga, addig (hát nem látja ebben a gyönyörűséget, olyan, mint egy pillangószárny önmagát ismétlő mintázata) nem képes adni másoknak. Egyetlen olyan valódi, igazi, értékes alkotás sem látott napvilágot, melyben ne lett volna benne alkotójának tiszta, nyílt, felvállalt, önzetlen önzősége. Amíg nem önmaga gyönyörűségére ír, addig minden leírt szó halott, drága barátom. Tudja, én nem mindig szeretem az embereket.

– Igazán megengedő vagy ma magaddal, papa – vetette közbe a hölgy. Az öreg legyintett.

– Úgy is fogalmazhatnék, hogy sokszor nem szeretem őket. Nem járok klubokba, sehol nem vagyok tag, nincs politikai állásfoglalásom (csak elhatárolódásaim vannak), nem nézek filmeket, nem olvasok rossz könyveket, nem iszom. Tudja, miért?

Halványan ráztam csak meg a fejem.

– Mert ez vagyok én. Nincs oka. Nincs mögötte elmélet, ostoba ideológia. Ilyennek dobott ki a történelem. Ilyen vagyok, és kész. Ezért. Maga szerint miért szeretem a pillangókat?

Vártam a válasszal, de aztán mégis kiböktem: – Csak?

– Pontosan – csapott a térdére szokatlan gyorsasággal az öreg. – Csak! Azért, mert szeretem. Pont. Nincs tovább. Látom, érti. Pontosan így kell írnia, ha valóban jókat akar írni. Nincs külvilág, csak maga van. Nincs olvasó. Az olvasó az utolsó a sorban. Írja meg önmagát, önmagából, az önmaga szórakoztatására, és ha elkészült, de tényleg csak akkor, megmutathatja másnak is.

– Mert? Akkor mi lesz? – néztem rá tétován. Féltem a választól. Féltem, mert sejtettem azt.

– Ki tudja? – emelte égnek kezeit az öreg. – Ki tudja? Mi köze van ahhoz magának? Talán tetszik nekik, talán nem. Lehet, hogy sikeres lesz, de lehet, hogy soha nem olvassa senki. Mit érdekli ez magát, ha önmagának ír? A valódi író ekkor születik. Azokban a percekben, amikor nem érdekli az olvasó, a világ, a kritika, a siker vagy a kudarc. A valódi író azért ír, mert imád írni, mert élvezetet, erőt merít belőle, mert gyönyörködteti az, mert körbetáncolja közben az élet, mert önző. Egy igazi író semmi másra nem figyel, csak arra, hogy a fejében megjelenő képeket tehetségéhez mérten a legpontosabban rögzítse saját gyönyörűségére, mert akkor a legnagyobb az élvezet, ha minden apró rész, szó, jelző, főnév, kifejezés, hasonlat passzol. Egy igazi író, ha kell, napokig gondolkodik akár egyetlen szón is, hogy az pontosan lefedje az érzést, és

mindezt önmagáért, a letagadhatatlan, kikerülhetetlen őszinteséért. Író akar lenni? Legyen őszinte! Az őszinteséget pedig csak belül lehet megkezdeni. Aki bent hazudik, mindenhol hazudik. Aki bent igazat mond, idővel kint sem tud már hazudni.

Az öreg mély levegőt vett.

– Talán ennyi elég is lesz – vetette közbe anyáskodóan a hölgy.

A tavat bámultam. Fejemben képek kavargtak, sűrűsödtek és tisztultak, mint egy önmagát is kiismerhetetlenséggel vádoló ködfátyol. Az öreg szavai fellazítottak belül valamit, és az elszabadult rész most rettentő gravitációval pörgött tudatom peremén.

– Őszinteség – suttogtam magam elé.

– Figyeljen ide, fiam! Egészen egyszerű a dolog. Éljen! Nem tehet mást. Foglalkozzon azzal, ami örömet okoz. Ha ez az írás, akkor írjon! Önmaga gyönyörűségére. Nekem itt vannak a lepkék, meg a sakk (a sakkot is nagyon szeretem). A megismerésük, kutatásuk, a bennük való elmerülés minden perce élvezet számomra. Ezért foglalkozom velük. Ez az én őszinteségem. Hazudhatnék magamnak, foglalkozhatnék mással is, lehetnék például ügyvéd, mint apám, csak hogy több hasznom legyen, de akkor nem lennék őszinte magamhoz és minden tettemben lenne egy kis hazugság, mert aki magának hazudik, a világnak is hazudik. Írjon őszintén, írjon magának, és nézze meg, hogy boldog-e közben. Ha igen, akkor máris író. Nem kell hozzá több.

– Lassan mennünk kell – állt fel a hölgy. Rám mosolygott, és ez a mosoly idős partnerének minden szavát aranyba foglalva azt súgta: Figyeljen oda, mert ez az igazság.

Az öreg is feltápáskodott. – Na, jól telebeszéltem a fejét. – Felhúzott jobb szemöldökével kérdően nézett rám, mintha várna tőlem valamit.

– Őszinteség – bólintottam komolyan.

– Ez az! – mosolyodott el és baljával vállon paskolt. – Ez az! A viszontlátásra!

Felálltam volna, hogy illően elbúcsúzzak, de a két öreg már a park mélye felé sétált. Zúgó fejjel dobtam hátamra a zsákom. A parti sétány időközben korzóvá vedlett. Utamnak eredtem. Néhány méter múltán az eddig sűrű, precíz formára nyírt bokorsövény szabadjára engedte a szemet, hogy megpillantsam a széles pázsit mögött trónoló öteleletes épületet. A teraszokon kitűzött lepkék, sárga napernyők virítottak, a tetőn art nouveau betűk hirdették: Montreux Palace.

Ismertem ezt a hotelt. Ismertem. Igen, ismertem, és az öreget is, aki itt lakik.

Mintha csak egy láthatatlan üvegfalba ütköztem volna, úgy vert gyökeret a lábam. Sikoltani szerettem volna, de torkomat nem hagyta el hang. Sarkon fordulva rohantam vissza a padhoz, majd onnan egyenesen a bokrok mentén a hotel irányába. Még láttam őket, amint kart karba öltve átsétálnak a főbejárat előtti úton. Ráérősen bandukoltak. Mintha beszélgettek volna, az öreg hölgy talán fel is nevetett, és az öreg, igen, az öreg mindenképpen kacagott.

A hotel mögött megcsillan a hegyeken átverekedő nap első sugara. Hunyorogni kezdtem, de tovább néztem őket, majd a kibuggyanó könyvek és a szem makacs kitartása között egyensúlyozva eljött egy varázslatos pillanat, amikor választhattam, és döntésem nyomán halványan ugyan, mégis jól kivehetően láttam, hogy áttetsző a testük.

Tiszatáj, 2016/5.

Igen messzire jutottunk attól, amikor a nyolcvanas években a család-apák hazavitték hétvégére a munkahelyükről a ZX Spectrumot vagy a Commodore 64-et. Ma már a mindig a kezünk ügyében lévő telefon is játszhatunk, a rajongókat konzolok hada várja, a videojáték-ipar pedig milliárdos üzletté nőtte ki magát. Közben a videojátékokat sokan ma is gyerekes szórakozási formának tekintik, pusztá időfecsérlésnek, különösen ha érettebb korú játékosokról van szó. Bárhogyan „fecsérelje” is azonban idejét a társadalom, az mindenképpen érdemes a (kultúra-) tudományos figyelemre. Különösen mivel a videojáték médiumként is érdekes, s az újabb generációs játékok némelyike – túllépve az „üsd, vágd, nem apád” játékmeneten – izgalmas narratív és egyéb művészeti csemegéket kínál. A kihívás tehát adott, elméleti és immár történeti érdeklődésű teoretikusnak egyaránt, a témakör pedig kifejezetten gazdag: talán az „örök élet” sem lenne elég a felgöngyölítéséhez.



Dunai Tamás

A VIDEOJÁTÉK MINT MÉDIUM

A videojáték-ipar már évek óta a legnagyobb bevételeket produkáló kultúripari szegmens. A digitalizáció, illetve az ennek köszönhető médiakonvergencia hozadéka, hogy ma már szinte minden digitális platformon játszhatunk. A videojátékok piaca a technológiai fejlődésnek köszönhetően dinamikusan bővül, így az olló más médiumokhoz képest egyre nagyobbra nyílik: a videojátékok népszerűsége és jelentősége folyamatosan nő. Ennek ellenére a videojátékot a populáris kultúrán belül is alacsony elismertségben részesülő, peremhelyzetben levő médiumnak tekinthetjük, amelyet számos előítélet övez. Ez részben annak is köszönhető, hogy a videojátékok kultúra- és médiatudományos megközelítése (főleg hazánkban) viszonylag új keletű.

Furcsa ezt leírni, de egy évtizede még nem létezett hazai szakirodalom a témában, és a kutatások csak az elmúlt években indultak el. Erre magyarázat lehetne, hogy viszonylag új médiumról¹ beszélünk, de az új média frissebb területeit jóval hamarabb fedezték fel a kutatók, mint a játékokat. Hiába a videojáték az új média egyik legjelentősebb területe, a többi képviselőjére (a blogokra, a közösségi oldalakra, a videomegosztókra stb.) gyorsabban rálelt az akadémiai érdeklődés, és ezek vizsgálata intenzívebb is. Egyre többen foglalkoznak ugyan a videojátékokkal, társadalmi jelentőségéhez képest mégis alulkutatott ez a terület. A magyarázatot nem a médium újszerűségében kell keresnünk, hanem abban, hogy kevés kutatónak van igazi rálátása a játékokra. A videojáték (népszerűsége ellenére) nem univerzálisan ismert és elismert médium, mivel sokak számára nem része az őket körülvevő médiatérnek. Aki nem játszik, az nem tud érdemben mit mondani a videojátékról, hiszen nem érti a működési mechanizmusait. Ezért fel kellett nőnie egy kutatógenerációnak, amely már rendszeresen játszott videojátékokkal, hogy megindulhassanak az érdemi, nem előítéleteken alapuló kutatások.

De minek is köszönhető, hogy a videojáték a minket körülvevő komplex médiatérben a társadalom jelentős része számára egyfajta vakfoltban helyezkedik el, előítéletek, prekoncepciók veszik körül, illetve akadémiai

¹ A videojátékok története egészen az 1950-es évekig vezethető vissza, bár a ma ismert játékműfajok többsége ennél jóval később – a nyolcvanas-kilencvenes években – alakult ki. Erről bővebben lásd: BEREGI Tamás, *Pixelbűsők*, Vincze, Budapest, 2010.

elismertsége is mindössze néhány évtizedes (hazánkban inkább pár éves), és közel sem teljes? Elsősorban a belépési küszöbének. Egyrészt nincs még egy olyan médium, amelynek a használata ennyi tanulást kívánna. Minden médium használatát el kell sajátítani,² a játékok esetében viszont minden egyes alkotás megkívánja a szabályai elsajátítását és a játékmecanismusai megismerését. A tanulási folyamat ugyan játékonként eltér (vannak könnyen és nehezen elsajátítható szoftverek), de minden esetben létezik. Másrészt ez az egyetlen médium, amelyet nem élvezhetünk maradéktalanul bizonyos fizikai vagy kognitív képességek (ügyesség, reflexek, logika, térlátás, taktikus gondolkodás stb.) hiányában. Ezek ugyan fejleszthetők is a játékok révén, ám hiányuk esetén a használat nem sok sikerélményt tartogat. A videojáték erőfeszítést igényel a felhasználótól, és a médium ezzel sokakat kizár. Ezen a területen azonban számos változás történt az elmúlt évtizedben: a *casual gaming*³ átforgalmazta a játékipart. A Nintendo Wii (majd Wii U), a mobil- (és tablet-) játékok, illetve a böngészőkből futtatható és Facebook-játékok fémjelzte irányzat levitte a belépési küszöböt, így a videojátékok két részre oszlottak: a klasszikus videojátékok mellett elterjedt egy könnyebben elsajátítható, nagyobb sikerélményt biztosító szegmens, amelynek jelentős része ráadásul ingyenesen játszható. Ez magával hozta a médium demokratizálódását: a játékosok száma megsokszorozódott, nemi és korosztályi összetétele pedig drasztikusan átalakult. Így lassan eltűnt a médiumot körülvevő előítéletek másik gyökere is, nevezetesen az, hogy a videojátékokat sokan gyerekesnek tartották, és többnyire az ifjúsági kultúrához sorolták (tegyük hozzá, tévesen, hiszen a játékok jelentős része felnőttek számára készül). Az ugyan tény, hogy a médiummal sokan gyerekként (esetleg ifjúkorban) ismerkednek meg, ám a játékosok többsége felnőttként sem hagy fel a játékokkal. Felnőttkorban jóval kevesebben kezdtek el játszani a casual gaming térnyerése előtt. A klasszikus videojátékokra jellemző volt, hogy amennyiben valaki huszonéves koráig elkerülte a médiumot, később már nem is nyitott felé. A casual gaming viszont a korosztályi belépési küszöböt is eltörölte: mivel ezeket a játékokat könnyű elsajátítani, idősebb korban is egyre többen kezdenek el játszani.

A videojáték, bár közönsége dinamikusan bővül, még mindig csak a társadalom egy részét éri el. Ha más médiumokban való reprezentációját vizsgáljuk, a videojáték peremmédiumnak tűnhet. A videojátékok-

2 A médiaszövegek értelmezésének, értékelésének és gyártásának képességét nevezzük *media literacy*-nek.

3 Erről bővebben lásd: Jesper JUUL, *A Casual Revolution. Reinventing Video Games And Their Players*, The MIT Press, London–Cambridge, 2010.

nak létezik saját sajtója, de a sajtó többi része ritkán foglalkozik velük, és akkor is általában negatívan, előítéletesen számol be róluk, a játékosokat pedig sokszor különként mutatja be. A casual játékok azzal, hogy megsokszorozták a videojátékosok számát, csökkentették az előítéleteket, de azok nem tűntek el. Az online térben azonban más a helyzet, aminek ékes bizonyítéka, hogy a legnépszerűbb YouTube-csatornák között felülreprezentáltak a gamer oldalak (a jelenlegi legtöbb feliratkozóval rendelkező YouTuber, PewDiePie is videojátékos videókat készít).

A casual gaming azonban nemcsak népszerűbbé tette és demokratizálta a médiumot (illetve legitimálta a társadalom jelentős része számára), hanem egy törést is magával hozott. A klasszikus videojátékok elköteleződést igényeltek, míg a casual gaming esetében ez másodlagossá vált. Ennek köszönhető, hogy a játékosok kemény magja megpróbálja megkülönböztetni magát a többi játékostól, megjelent a hardcore és casual gaming megkülönböztetés. Ez a felosztás elsősorban a játékok csoportosítására szolgál, ám a játékosok megkülönböztetésére is alkalmas. Nem mindenki vallja magát játékosnak azok közül, akik rendszeresen játszanak – ez főként a casual játékosokra igaz (még akkor is, ha nemegyszer többet játszanak, mint a hardcore játékosok). A gamer identitás a hardcore játékosok jellemzője, akik elkötelezettek a játékok iránt, ismerik a játékok többségét, költenek a hobbijukra, és az identitásuk része, hogy ők videojátékokkal játszanak. Maga a hardcore kifejezés tehát értelmezhető úgy, hogy az elköteleződésre vonatkozik, nem pedig a játékok nehézségére (számos hardcore játék ugyanis kifejezetten könnyű). Érdekes azonban, hogy nemcsak a casual gaming (Facebook- és mobiljátékok) piaca nő dinamikusan, hanem az előzetes várakozásokra rációval⁴ a konzol- és PC-s játékosok száma is bővül. A technika fejlődésével és a piac sokszínűvé válásával (a közösségi finanszírozás elterjedésének köszönhetően a nagy kiadók mellett megjelentek a független fejlesztők is) a videojátékok jelentősége folyamatosan növekszik, így a kutatásukra is egyre nagyobb figyelmet fordítanak.

A videojátékok kutatása

A videojátékok kutatása (*Game Studies*) az elmúlt évtizedekben intézményesült akadémiai kutatási területté vált saját tanszékekkel, kutató-

4 A casual gaming térnyerését követően több szakmabeli és teoretikus is a hardcore gaming visszaszorulását vizionálta. Mivel azonban a kettő máshogy működik és más igényt elégít ki, a casual gaming elsősorban nem a hardcore játékosok köréből merítette a közönségét, hanem azok közül, akik korábban nem játszottak. Létezik ugyan közös metszete a két területnek, de a játékosok többsége egyik vagy másik szegmenst részesíti előnyben.

csoportokkal, folyóiratokkal, itthon azonban ez nem történt meg.⁵ Nemzetközi szinten tehát sokan foglalkoznak a médiummal, és Magyarországon is egyre többen, de így is alig néhányan. A terület legismertebb hazai kutatója, Kiss Gábor Zoltán⁶ évek óta publikál a témában, de rajta kívül nem igazán vannak a területnek állandó kutatói. A fontosabb hazai kultúratudományos publikációk a Médiakutató és az Apertúra folyóiratokban jelentek meg (utóbbiban erősen filmes megközelítésből tárgyalva a témát), külföldi szakirodalmak magyar fordításai pedig elsősorban a *Narratívák* sorozatban bukkantak föl.

A videojátékokkal kapcsolatos kutatások három nagy területre – a játékipar, a játékok és a játékosok vizsgálatára – koncentrálnak. A játékipar jellemzői, trendjei és átalakulása (casual, illetve hardcore gaming, indie játékok, free-to-play modell, franchise-építés stb.) talán a legkevésbé kutatott terület. A játékok működési mechanizmusait, médiumjellegzetességeit elsősorban a narratológia, a ludológia és a médiatudomány felől vizsgálják (interaktivitás, szimulációs jelleg, narratológiai sajátosságok, játékműfajok stb.), de természetesen a reprezentáció kérdése is előkerül számos kutatásban (mi és miként jelenik meg a játékokban, a kódolás és dekódolás kérdései). A kutatások jelentős része kifejezetten a játékosokra koncentrál, és főként a pszichológia (erőszak és függőség kérdése, problémás játékhasználat, játékosmotivációk, játékok és képességfejlesztés, játékok és ismeretterjesztés), valamint a kultúra- és a rajongókutatás (a játékosok korösszetétele, gamer identitás, rajongói közösségek, rajongás szinterei, részvételi kultúra, a rajongói közösség mint értelmező közösség, szubkultúra vagy tudásközösség) felől vizsgálja őket. Ennél a hevenyészett áttekintésnél természetesen jóval sokszínűbb ez a kutatási terület, ráadásul az itt felsorolt irányok sokszor nem is válnak el élesen egymástól, a vizsgálatok szignifikáns része többfókuszú és/vagy interdiszciplináris. Léteznek kutatások például a játékosok közti (játékon belüli és kívüli) kommunikációról vagy a játékokhoz kapcsolódó paratextusokról (gamer videók, videojátékos sajtó) is. Jelen tanulmány elsősorban a médium sajátosságaival foglalkozik, de mielőtt ezekre rátérnénk, röviden pillantsunk rá néhány másik területre is.

5 A BME GTK-n 2015 óta létezik ugyan játéktervező és -elemző szakirányú továbbképzés, de ez elsősorban nem kultúratudományos, hanem informatikai megközelítésű.

6 Kiss Gábor Zoltán a Médiakutatóban több publikációt közölt a témában, ő az *Efemer galériák: videojátékok kritikai megközelítésben* című kötet szerzője, valamint a videojátékokkal kapcsolatos tanulmányokat is közlő *Narratívák* sorozatban fordítóként és kötet-szerkesztőként működött közre.

A korai kutatások jelentős része a játékosokra koncentrált, és az olyan társadalmi előítéletek igazolása vagy cáfolása állt a középpontjukban, mint hogy erőszakossá tesznek-e a videojátékok vagy függőséget okoznak-e. A kezdeti vizsgálatok többnyire a médium jelentős hatását feltételezték, illetve azt, hogy ez a hatás negatív irányú.⁷ Előfeltevéseik megragadtak egy több évtizedes paradigmában: a játékos könnyen manipulálható, passzívan, kritikátlanul viszonyul a képernyőn látottakhoz, sőt az interaktivitás miatt az erőszakos karakterekkel gyakran azonosul is. Ez a feltételezés egy interaktív médium esetében különösen problémás, hiszen a játékos az interaktivitás miatt rákényszerül, hogy aktív, reflektált viszonyt alakítson ki a játékkal.⁸ Ma már a médiakutatás nem arra koncentrál, hogy a média hogyan hat az egyénre, hanem arra, hogy az egyén miként fogadja be, mire és hogyan használja a médiát.⁹ Ez a paradigmaváltás a videojáték-kutatásban is bekövetkezett. A médium hatásai helyett a játékok használata és a játékosmotivációk kerültek előtérbe. A korai kutatások pont azért voltak problémásak, mert gyakran előítéleteken alapultak, és a kutatóknak nem volt igazi rálátásuk a területre. Ahhoz, hogy a használatról érdemben szót lehessen ejteni, tisztában kell lennünk a médium sajátosságaival, a játékokat ugyanis nem ugyanúgy fogadjuk be, mint más médiumokat, így egyre nagyobb figyelmet kapott a befogadás egyedisége.¹⁰ A pszichológia egyik legfontosabb új kutatási területévé vált a játékosok kutatása. Itthon (meglepő módon) egy szakmai lap, a Gamestar kínál évek óta publikálási lehetőséget a téma hazai kutatói számára. A magazin 2013. évi 5. számától kezdve folyamatosan jelennek meg itt az ehhez a tárgykörhöz kapcsolódó tudományos ismeretterjesztő cikkek. Ezekben az írásokban aktuális hazai és külföldi kutatásokat, illetve elméleteket mutatnak be a hazai kutatók.

A pszichológiai megközelítés mellett a játékosközösségek, a gamer kultúra kutatása is meghatározó irány az angolszász országokban, ám itthon ennek nem igazán akadnak képviselői. A Henry Jenkins és Matt Hills nevével fémjelzett irányzat a kritikai kultúrakutatás és a rajongókutatás tapasztalatai felől közelíti meg a játékosokat. Jenkins termé-

7 Gyerekek, mentális betegségek, illetve bizonyos személyiségjegyek esetén sikerült összefüggéseket találni, de a játékosok többségére nézve nem sikerült ilyesmit kimutatni. Számos játéknak valóban van addikciós potenciálja, amit ma már vizsgálnak is, ezek a kutatások azonban már kétfókuszúak: egyszerre vizsgálják a játékokat és a játékosokat.

8 A játékosok a médium sajátosságainak köszönhetően tisztában vannak azzal, hogy amit látnak, konstrukció, és nem a valóság.

9 BAJOMI-LÁZÁR Péter, *Manipulál-e a média?*, Médiakutató 2006/2., 77–96.

10 Mivel a befogadás egyedisége a médium egyediségére vezethető vissza, ezt később részletesebben is tárgyalom.

szetesen nemcsak a rajongói közösségeket vizsgálta, hanem számos videojátékokkal foglalkozó szöveget is írt, amelyek közül több itthon is megjelent.¹¹ A hazai videojátékos közösségek leírásával azonban egyelőre adósak a honi kutatók.

A médium sajátosságai

A következőkben a médium egyediségét (avagy mediativitását), jellegzetességeit, formanyelvét, történetmesélési sajátosságait és lehetőségeit veszem sorra. Mielőtt erre rátérnék, érdemes meghatározni, mit is tekintünk videojátéknak. Beregi Tamás definíciója szerint „a videojáték egy olyan, szoftveres formában létező játék, amellyel a játékos egy felhasználói interfész (például joystick, gamepad, egér vagy billentyűzet) segítségével kerül interakcióba, miközben vizuális vagy audiovizuális visszajelzéseket kap”.¹² A videojáték azon médiumok sorát gyarapítja, amelyek nem tudják elfedni konstruált mivoltukat, így bármennyire is realisztikus egy játék, szembeötlően elválnak a valóságtól. A képregényhez vagy az animációhoz hasonlóan ezért a játékokban szabadabban szárnyalhat az alkotói fantázia. A játékok konstruált alaptermészetének köszönhető az is, hogy sokkal több társadalmi normaszegés, határátlépés történhet bennük anélkül, hogy ez a játékosokat különösebben zavarná. A játékosok tisztában vannak azzal, hogy amit látnak, az semmiképpen sem a valóság, legfeljebb annak egy leegyszerűsített modellje, ám jóval gyakrabban eleve fantáziaként, fikcióként alkották meg. A médium konstruált voltából fakadóan a játékosok elvárásai horizontja (hasonlóan a képregényhez vagy az animációhoz) más, mint a televízió, a fotó vagy az élő szereplős film esetében.

A videojáték viszonylag fiatal médium, hiszen az elektronikus készülékekhez kötődik. Ma már szinte valamennyi digitális szórakoztató eszközön találkozhatunk játékokkal. Léteznek kifejezetten játékoknak dedikált platformok: ilyenek a játékkermi játékgépek (árkád játékok), amelyek jelentősége erősen visszaszorult,¹³ illetve az otthoni és hordozható játékkonzolok. A játékok egy másik része olyan eszközökre készül, amelyeknek nem a játékok futtatása az elsődleges rendeltetésük, mégis fontos játékkplatformként funkcionálnak: ilyenek a számítógépek, a telefonok és a tabletek. Ma a játékok egy része már nem kötődik meghatározott eszkö-

11 A *Narratívák* sorozat 7., 10. és 12. kötetében.

12 BEREGI, I. m., 11.

13 E téren nagy kulturális különbségek mutathatók ki: nyugaton ugyan visszaszorultak a játékkermek, de Japánban ma is virágzik ez a szegmens.

zökhöz: ilyenek a közösségi oldalak (elsősorban a Facebook) játécai (*Farmville*, *Candy Crush Saga*), amelyek az adott közösségi oldal sajátosságait figyelembe véve új játékmegoldásokat¹⁴ is behoztak a játékokba.

A kultúratudományok területén a narratológia volt az első diszciplína, amely felfedezte a videojátékot mint médiumot, és felhívta a figyelmet annak egyediségére. Mind az irodalom-, mind a filmtudomány felől érkező narratológusok a videojátékos elbeszélések sajátosságaira koncentráltak, és egy ideig meg is határozták a játékokról való beszédmódot. A ludológia (játéktudomány vagy játékelmélet) volt az a terület, amelynek a képviselői felvillantották, hogy a videojátékok számos tulajdonsága megérthető ugyan a narratológia felől, hiszen gyakran tartalmaznak elbeszélést, alapvetően azonban nem elbeszélések, hanem szimulációk, amelyek kapcsán a narratíva mellett vizsgálni kell a játék szabályait, világát, valamint a játékmenetet is (ami nem más, mint a világra alkalmazott szabályok révén létrejövő játékelmélet).¹⁵ A játékok egy részének emellett elérhető célja is van, tehát megnyerhető.¹⁶ A ludológia korábban marginális diszciplína volt, amelyet revitalizált a videojátékok elterjedése, és a tudományág nagy jelentőségre tett szert a kultúratudományok között (igaz, nem hazánkban). Ebben nagy szerepe volt Gonzalo Frascának, aki a videojátékok egyik legjelentősebb teoretikusa. Mind a narratológiai, mind a ludológiai kutatások¹⁷ a médium egyediségére helyezték a hangsúlyt, ennek érzékeltetéséhez pedig gyakran vetették össze más médiumokkal (nem lineáris szövegekkel, filmmel), így a tanulmányok jelentős része kimondatlanul is médianarratológiai nézőpontból íródott. A médianarratológia a médiumok közti hasonlóságokat és különbségeket kutatja. A médiumok mediativitását (megkülönböztető egyediségét) vizsgálja, és azt állítja, hogy a médiumok sajátosságai részt vesznek az elbeszélésben. Mivel a korai kutatások során szinte elkerülhetetlen a más médiumokkal való összevetés, a médianarratológiai perspektíva szinte minden szövegben felbukkant. Térjünk is rá, mi különbözteti meg a videojátékot más médiumoktól.

14 A Facebookon a játék közösségi élmény, így megjelentek a játékmeghívások, illetve az ismerősök számán alapuló jutalmazási rendszer: akinek több ismerőse játszik, könnyebben vagy gyorsabban halad előre a játékban.

15 Erről bővebben lásd: GONZALO FRASCA, *Szimuláció vs. Narratíva. Bevezetés a ludológiába = Narratívák* 7., szerk. FENYVESI KRISTÓF – KISS MIKLÓS – THOMKA BEÁTA, Kijarat, Budapest, 2008, 125–142.

16 A világos szabályokkal és célokkal rendelkező, megnyerhető játékokat nevezi a ludológia ludusnak.

17 Az itthon a *Narratívák* sorozatban, az Apertúrában vagy a Médiautatóban megjelent szakirodalmak jelentős része ehhez a két irányzathoz kapcsolódik.

A videojáték egyik legfontosabb tulajdonsága, hogy alapvetően nemcsak reprezentál, hanem le is modellez valamit. Nemcsak megmutat valamit, hanem interaktívan megtapasztalhatóvá, átélhetővé teszi azt. Nem egyszerű médiatapasztalatot nyújt, hanem valós (bár egy virtuális valósághoz kapcsolódó) tapasztalatot kínál. A videojátéknak lehet narratívája (és általában van is), ám mivel alapvetően szimulációs médiumról beszélünk, történet nélkül is működhet (amit jól érzékeltetnek az olyan klasszikusok, mint a Tetris vagy a Pac-Man).

A videojáték tehát alapvetően szimulációs médium, Espen J. Aarseth szavaival a szimuláció művészete.¹⁸ A médium egyedisége leginkább a szimuláció felől ragadható meg. A szimuláció nem zárja ki sem a reprezentációt, sem a narratívát, de nincs is feltétlenül szüksége ezekre. A szimulációs jelleg egyaránt hat a médium elbeszélésmódjára, működési mechanizmusára, valamint befogadására, bár ezek nem választhatók szét, hiszen a játék befogadása interaktív.

A videojáték egyik legfontosabb tulajdonsága az interaktivitás: a játékos befolyással van a játék világára, folyamatosan (egyszerű vagy komplex) döntéseket hoz, a játék narratívája pedig a döntései függvényében változik. Ezzel el is érkeztünk a videojátékok második fontos jellegzetességéhez, a nem linearitáshoz, ugyanis az interaktív elbeszélés nem lehet teljes mértékben lineáris, különben nincs döntési vagy választási lehetőségünk. A nem lineáris elbeszélés és a nem lineáris befogadás nem különíthető el egymástól. A nem linearitásnak különböző fokozatai léteznek,¹⁹ s a videojátékok nem linearitása a médium sajátosságaiból fakadó strukturális vagy szerkezeti nem linearitás.

Előfordulhat, hogy a játékbeli problémára csak egyetlen megoldás létezik, hogy csak egyetlen továbbjutási lehetőség van, vagy hogy a játékos úgy érzi, a játék fogja a kezét, és csőben mozog. A játékos ezekben az esetekben is csak korlátok közé van szorítva, de a játék ilyenkor sem teljesen lineáris: ha valahol elidőzünk, ha valamit tovább keresgélünk, ha más sorrendben bukkanunk rá dolgokra, ha tovább tart végezni egy ellenféllel, ha más fegyvert használunk stb., az mind azt vonja maga után, hogy más-más narratívákat alkotunk. A leglineárisabb videojátékok (kalandjátékok, interaktív mozik) sem teljesen lineárisak, ugyanis a videojáték mint médium esetében nem létezik teljes linearitás. Jenkins

18 Espen J. AARSETH, *Műfaji zavar. A narrativizmus és a szimuláció művészete = Narratívák 7.*, 159–174.

19 A nem linearitásról bővebben: Espen J. AARSETH, *Nem-linearitás és irodalomelmélet, Helikon Irodalomtudományi Szemle 2004/3.*, 313–348.

A játéktervezés mint narratív építészet című tanulmányában úgy fogalmaz, hogy a játékok virtuális valóságai „történetmesélési lehetőségekben gazdag terek”.²⁰ Az interaktivitás révén a játék szabta keretek közt mi alkotjuk meg a saját történetünket.

A videojátékokban gyakran találkozhatunk versengő nem linearitással. Ez a nem linearitás olyan fajtája, amely során azáltal, hogy meghozunk egy döntést, megfosztjuk magunkat egy másik lehetőség megismerésétől. Egy végigjátszás során nem ismerjük meg a játék egészét, mert döntéseink elzárják előlünk annak egyes részeit. A versengő nem linearitáshoz több okból fordulnak az alkotók: nagyobb kontrollt ad a játékos kezébe, így segítve az immerziót, de a hosszú távú érdeklődést is biztosíthatja azáltal, hogy megnöveli az újrajátszhatósági faktort.

Az interaktivitásra vezethető vissza az is, hogy a játékos tapasztalata más, mint a reprezentációs médiumok közönségének (mondjuk egy film nézőjének) tapasztalata. Torben Grodal amellet érvel, hogy a játékos tapasztalata, bár a virtuális világhoz kapcsolódik, valódi, személyes, átélte,²¹ hiszen a játékban nem külső megfigyelők vagyunk, hanem aktív résztvevői az eseményeknek. A reprezentációs médiumok tapasztalata mindig másé, amit magunkra vonatkoztathatunk, amiből tanulhatunk, amivel azonosulhatunk, de a médiatapasztalat áttételes tapasztalat. Ez még a médiarítusok²² esetében is igaz. A médiarítusok segítségével megélhetjük a közösséghez való tartozást, de ez nem a saját élményünk. A játékos tapasztalata saját, egyes szám első személyű fizikai, szellemi és érzelmi tapasztalat, ami az interaktivitás, az azonosulás és az immerzió következménye. A filmszerű játékok (például az interaktív mozik) veszélyeztetik a játék szimulációs jellegét, így a személyes tapasztalatot. Ha a játékos az egyes szám első személyű tapasztalás helyett úgy érzi, a játék világán kívül reked (résztvevő helyett megfigyelővé válik), akkor sérül az élményszerűség, és a játékos egyszerű nézővé válhat, aki időnként döntési helyzetbe kerül.

A vizuális médiumok esetében gyakran kiemelik a látvány fontosságát. A játékban is fontos elem a látvány, de többnyire nem látványosságként működik, ugyanis a látványnál fontosabb a játékelmény, az élményszerűség. Egyes játékokban megállhatunk gyönyörködni, de jel-

20 Erről bővebben lásd: Henry JENKINS, *A játéktervezés mint narratív építészet = Narratívák 7.*, 175–192.

21 Torben GRODAL, *Történetek szemnek, fülnek és izmoknak. Videojátékok, médium és megélt tapasztalat = Narratívák 7.*, 226–256.

22 A médiarítusokról bővebben: Császai Lajos, *A média rítusai*, Osiris, Budapest, 2002.

lemzőbb, hogy a világ befogadása interaktív, élményszerű.²³ A virtuális térben nem csak nézelődünk, a világ felfedezése általában aktív tevékenység. Játéktípusonként, játékonként, sőt játékelemenként változhat, hogy a virtuális tér felfedezése elválhat-e a történet befogadásától.²⁴

A játékokra nem alkalmazható egységes műfajelmélet. Az egyes műfajok mögött meghúzódó tipizálási logika más és más. A klasszikus műfajelmélet is alkalmazható a médiumra, tehát valamennyi filmes zsáner használatos, ám ezek nem veszik figyelembe a befogadást és az interaktivitást, miközben a játékok tipizálása esetében ez is fontos. A sci-fi, a fantasy-, az akció-, a horror- vagy a sportjáték a hagyományos műfajelmélet felől is megközelíthető. A stratégiai vagy a platformjáték a játékmenetre, a szimulátor a világ modellezésének pontosságára utal, a *point and click* (kaland) egy játékmecanizmusról, a túlélő (horror) a program céljáról kapta az elnevezését, míg az olyan műfajok megnevezése, mint az FPS²⁵ vagy a TPS²⁶ arra vonatkozik, hogy a játékos milyen nézőpontból látja a játékvilágot. Még számos példát hozhatnánk, de ennyiből is érzékelhető, hogy a játékműfajok jelentős része a szimuláció valamely eleméről kapta a nevét. A videojátékok esetében ritkák az egyetlen műfajjal leírható alkotások, jellemzőek a hibrid műfajok.

Jenkins a videojátékokra Gilbert Seldes nyomán az eleven művészet kifejezést használja: az eleven művészet a mindennapokból, a populáris kultúrából meríti az ötleteit, és az tartja életben, hogy folytonos innováció és kísérletezés jellemzi.²⁷ Ha a műfaji konvenciók megszilárdulnak, az alkotók elkezdik kiforgatni, kombinálni, megújítani ezeket, hogy új hatásokat érjenek el. A videojáték állandó mozgásban, változásban van, s bár kialakultak egyes zsánerek, ezek is folyamatosan alakulnak, változnak. A videojáték a legnagyobb műfaji, formai, stílusbeli és elbeszélésbeli változatosságot felmutató médium. Jenkins úgy véli, az állandó megújulási vágy és az innovációk miatt nem vitatható el a videojáték művészetstátusza. Ahogy említettem, a videojátékokkal kapcsolatban elterjedt, hogy a kutatók a szimuláció művészeteként hivatkoznak rá. Az, hogy művészet-e a videojáték, nem volt mindig egyértelmű. A videojáték a populáris művészetek²⁸ közé sorolható, de a tradicionális

médiumokkal ellentétben még kevésbé kanonizálódott a státusza. Az irodalmias vagy művészképregényekhez, valamint a művészfilmekhez hasonlóan gyakran beszélnek artisztikus, művészi játékokról, de a teljes médiumra általában nem szokás művészetként hivatkozni. Az angol-szász országokban, illetve Japánban, ahol a videojáték piaca és társadalmi elfogadottsága magas, már nyugvópontra jutott a vita: mára (ha nem is olyan mértékben, mint a korábban feltűnt médiumok) elismert művészeti ággá vált. Ahhoz, hogy eldöntsük, lehet-e művészet a videojáték, két kérdést kell megválaszolni. Egyrészt lehet-e a művészet interaktív? Lehet-e művészet valami, ami interaktívan fogadható be? Ma már számos színházi előadás, performansz, kiállítás is interaktív. Emiatt a videojáték nem zárható ki a művészetek köréből. Pont az interaktivitás biztosítja élményszerűségét, amely a populáris esztétika egyik központi kategóriája. Másrészt léteznek-e szerzői játékok, alkalmas-e a médium önkifejezésre? A válasz mindkét esetben igen. Szerző típusú alkotók (Sid Meier, Tim Schafer, Benoit Sokal, American McGee) mindig is léteztek a játékkfejlesztők között. Emellett fontos trend a játékiparban, hogy ahogy növekszik a *digital literacy* (digitális írni és olvasni tudás) egy társadalomban, egyre többen fognak bele független, saját ötleten alapuló játékok készítésébe. Az *indie gaming* igazi aranykorát a közösségi finanszírozás hozta el. A Kickstarternek és a hozzá hasonló oldalaknak köszönhetően rengeteg eredeti játék valósulhatott meg a producerek és a kiadók megkerülésével. A médium odáig jutott, hogy ma már videojáték-memoár is létezik: a *That Dragon, Cancer* című játékban egy apa dolgozta fel rákos kisgyermeke elvesztését.

Videojátékok a médiatérben

A videojáték hiába a népszerű kultúra része, mégis korlátozott közönséggel rendelkezik, és társadalmi megítélése, illetve sajtó- és médiareprezentációja miatt akár peremmédiumnak is tekinthetnénk. A peremmédium kifejezés azonban erős, ugyanis a videojáték szorosan kapcsolódik más médiumokhoz. Bár rengeteg eredeti játék készül, mégis gyakran

hogy működnek. A frankfurti iskolához kötődő tömegkultúra-kritika cáfolatát sokan és sok helyütt megírták (Herbert J. Gans, Ien Ang), így ezzel a kérdéssel nem foglalkozom. A populáris kultúrát a populáris esztétika felől kell megítélnünk. A populáris esztétikában az élmény és az élvezet központi kategóriák, ezek azonban az egyénhez kötődnek, így a kívülről meghatározott mércék érvényüket veszítik. A bourdieui populáris esztétika elveti a tömegkultúra ideológiáját, amely a populáris kultúrát valami silány dologként ítéli meg, mert ideologikus morális és esztétikai kategóriákat használ, és nem számol az élményszerűséggel, így nem tudja megragadni és nem is érti meg a populáris kultúra és művészetek lényegét.

23 Erről bővebben lásd: Henry JENKINS, *Játékok: az új eleven művészet* = *Narratívák* 10., szerk. Kiss Gábor Zoltán, Kijarat, Budapest, 2011, 236–258.

24 Az *open world* vagy *sandbox* játékok esetében például elválhat a kettő.

25 First Person Shooter: saját szemszögből lépünk kapcsolatba a világgal.

26 Third Person Shooter: külső nézőpontból látjuk a játék hőst.

27 Jenkins *Játékok: az új eleven művészet* című tanulmányában ír erről.

28 A Cultural Studies már az 1960-as évektől használja a populáris művészet kifejezést. A populáris művészetek nem ítélték meg a magaskultúra elvárásai alapján, mert más-

kölcsönöz más médiumoktól karaktereket, témákat, ötleteket, történeteket (vagy épp fordítva).

A populáris kultúrára jellemző franchise-logika magával hozza a más médiumokra való élménykiterjesztést, így temérdek játék készül más médiumban született franchise-okhoz. Az élménykiterjesztésnek két útja lehetséges: az adaptáció és a transzmediális elbeszélés. Az adaptáció esetében ugyanazt a sztorit kapjuk, csak más módon elmesélve, hiszen a médiatartalmak nem vihetők át egy az egyben egyik médiumból a másikba, az elbeszélésben a médium formanyelve is részt vesz. A médiumok közti adaptálás során az eredeti tartalmat lefordítjuk egy másik médium formanyelvére, lényegében újraalkotjuk azt az új médiumban. Ebben az esetben tehát a célmédiumban egy új – az eredetivel párhuzamosan létező – fikciós univerzum jön létre, amelyben nem minden pontosan úgy történik, mint az elbeszélés eredetijében. Egy játékban az interaktivitása miatt eleve nem is történhet minden ugyanúgy, mint egy reprezentációs médiumban. Ezzel ellentétben a transzmediális elbeszélés esetében médiumokon átívelő elbeszélésről van szó: ugyanabban a fikciós univerzumban játszódik a játék, mint az eredeti történet, kiegészítve és továbbbépítve az elbeszélést.

Számtalan képregény-, film-, televíziós sorozat- és műsor-, illetve könyvadaptáció létezik. Ilyen például a közelmúltból egy Agatha Christie-regényadaptáció, az *ABC Murders* című kalandjáték, amely nem egyértelmű, kinek szól, ugyanis szorosan követi a regény cselekményét, meghagyva annak történetét és fordulatait is, így aki olvasta az eredetit, nem sok kihívásra számíthat. Az elmúlt évek legsikeresebb adaptációi a LEGO-videójátékok, amelyek 2005 óta számos filmes és képregényes franchise-t (*Star Wars*, *Batman*, *Harry Potter*, *The Lord of the Rings*, *Marvel Super Heroes* stb.) adaptáltak humoros módon. Az egyes franchise-okhoz kapcsolódó játékok az ezredforduló környékéig többnyire adaptációk voltak, mára azonban megszorodtak a transzmediális elbeszélések is. Henry Jenkins *Convergence Culture* című tanulmánykötetében²⁹ a *Matrix* példáját hozza fel, amelyhez a film cselekményét kiegészítő játék (és több animációs rövidfilm) is készült. Mivel korábban az adaptációk hódítottak, ez valóban újszerű kísérlet volt, de közel sem sikeres, ugyanis az *Enter the Matrix* alacsony színvonalú, rossz kritikákat begyűjtő alkotásként keveseket ért el. Ennek a stratégiának azóta rengeteg követője akadt: az első Amerika Kapitány mozifilmhez készült

29 Henry JENKINS, *Searching for the Origami Unicorn. The Matrix and Transmedia Storytelling* = Uő., *Convergence Culture*, New York UP, New York – London, 2006.

játék (*Captain America: Super Soldier*) a Marvel Cinematic Universe-ben játszódott (a film szereplői adták a karakterek hangját), és a film idősíkjában zajló, de abban nem látható történetet mesélt el. A *The Amazing Spider-Man* című játék a film eseményei után veszi fel a fonalat, és gördíti tovább annak cselekményét. A franchise-játékok jelentős része ma már így készül.³⁰

A játékok és más médiumok kapcsolata természetesen nem egyirányú. Megannyi példát hozhatunk a videójátékos franchise-ok kiterjesztésére is. Számos játékadaptáció létezik, mint a *Prince of Persia*, az *Angry Birds* vagy a *Tomb Raider* filmek, de az utóbbi esetében transzmediális elbeszéléssel is találkozhatunk: a képregények mindig az aktuális³¹ *Tomb Raider*-játékuniverzumban játszódnak. Az *Assassin's Creed* bátrabb lépést tesz a transzmediális elbeszélés terén: a játékok, a képregények és a 2016 decemberében debütáló film közös fikciós univerzumban osztoznak. Érdekes módon a könyvekre más szerep hárult, ezek ugyanis nem transzmediális viszonyban vannak a játékokkal: az *Assassin's Creed*-regények³² nagy része a játékok adaptációja. A *Mass Effect* videójáték-franchise univerzumépítése valamivel átgondoltabb: a játékokon, a képregényeken és a regényeken keresztül ugyanaz a fikciós világ épül. Az *Uncharted*-széria transzmediális kiterjesztése is hasonló: a játékok mellett (magyarul is olvasható) regény (*A negyedik labirintus*), képregény (*Uncharted*) és *motion comic* (*Eye of Indra*) is részt vesz az univerzum építésében. Ez a néhány önkényesen kiragadott példa is jól mutatja, hogy a videójáték milyen intenzív kapcsolatot ápol más médiumokkal.

A videójáték ugyan több szempontból is élesen elkülönül a reprezentációs médiumoktól, de nem szigetelődik el tőlük, a populáris kultúrára jellemző franchise-elv révén szorosra fűzi a viszonyát más médiumokkal. Más az alaptermészete: célja nem a reprezentáció, hanem a szimuláció, médiatapasztalat helyett valódi tapasztalatot nyújt, a narratív és vizuális látványosságok helyett az interaktív élmény elsőbbségét hirdeti. Mindez eltávolítja más médiumoktól, ám mivel eleven művészet, szorosan kapcsolódik az őt körülvevő médiatérhez, gyakran más médiumoktól kölcsönzi (vagy ezeknek adja kölcsön) témáját, karaktereit, történeteit vagy fikciós univerzumát.

30 A franchise-játékok egy másik szegmense viszont a casual játékok táborát erősíti. Ezek nem feltétlenül tekinthetők sem adaptációnak, sem transzmediális elbeszélésnek, hiszen gyakran nem is rendelkeznek történettel.

31 2013-ban rebootolták a videójáték-szériát.

32 Ezek magyarul is olvashatók a Fumax Kiadó jóvoltából.

Kovács Bálint István

GONDOLATOK A VIDEOJÁTÉK-GYŰJTÉSÉRŐL

1994. július 4-e: egy napsütéses péntek, egy séta Budapesten, amelynek során alig tud a városra figyelni az ember, mert csak arra gondol, ami az utolsó állomáson várja. A boltot elhagyva szinte egy örökkévalóságnak tűnik a hazaérkezés, és óráknak, mire bemelegszik a tévé, és végre sikerül a megfelelő frekvenciát beállítani. Aztán egy gombnyomás, és megjelenik a felirat: SEGA, majd egy kék sün a képernyőn. Ez a pillanat számomra felejthetetlen, mint ahogy nagyon sokak számára, akik ma a harmincas-nyolcvanas éveiket tapossák. Ez az a pillanat, amikor gyökeret vert a szenvedély egy olyan hobbi iránt, amely a kockafejek magányos szórakozásából napjaink egyik legjövedelmezőbb szórakoztatóipari ágává nőtte ki magát.

Az azóta eltelt több mint két évtizedben a videojátékok jelentős változáson mentek keresztül. E folyamat rövid áttekintése segítséget nyújt a gyűjtéssel kapcsolatos reflexiók kontextualizálásához, és – ha csak korlátozottan is – betekintést enged a videojáték mint médium rohamtempóban haladó történetébe.¹ Máig vitatott kérdés, hogy ez a történet pontosan hol is kezdődik, de Ralph Baer 1968-as „barna dobozát”, majd az abból kialakított és 1972-ben megjelent Magnavox Odysseyt magabiztosan nevezhetjük az otthoni konzolok kiindulópontjának. Azonban az ekkor használt technológia, illetve maga a koncepció túlságosan idegen volt még a nagyközönség számára, és ezt az idegenkedést tovább erősítette az Odyssey rosszul megtervezett marketingstratégiája. A valódi áttörést és egyben a piac e szegmensének jelentős bővülését az Atari 2600-nak tulajdoníthatjuk. Az Atari 2600 sikerének csúcán az otthoni videojáték-iparág forgalma csak az Egyesült Államokban meghaladta a 3,5 milliárd dollárt², s közismertté tette az otthoni játékkonzol, valamint az ehhez megvásárolható játékprogramok fogalmát. A széles felhasználói bázist azonban túlzottan sokan próbálták meglovagolni, s a rossz minőségű, megfelelő tervezés és programozás nélkül kiadott

1 A videojátékok története iránt érdeklődők Richard Stanton *A Brief History of Video Games* (Perseus Books, London, 2015) című könyvéből részletesebben is informálódhatnak.

2 Vö. Everett M. ROGERS – Judith K. LARSEN, *Silicon Valley Fever. Growth of High-Tech-ology Culture*, Basic Books, New York, 1984, 263.

játékprogramok dömpingje 1983-ban az észak-amerikai videojáték-piac összeomlásához vezetett. Ekkor úgy tűnt, hogy az otthoni videojáték néhány évig tartó hóbortjának leáldozott – mígnem egy japán résztvevő, a Nintendo is ringbe szállt. A majd' százéves múltra visszatekintő játékkártya-gyártó cég már korábban is készített elektronikus játékokat a japán és az észak-amerikai piacra, az 1983-as általános összeomlást követően kialakult fogyasztói bizalmatlanság azonban komplett irányváltást tett szükségessé. Az 1983-ban Japánban megjelent Famicom (Family Computer) 1985-ben NES (Nintendo Entertainment System) néven került az észak-amerikai boltok polcaira (egy évvel később pedig Európába), ahol tudatosan nem videojátékként (*videogame*), hanem gyermekjátékként (*toy*) reklámozták, az ennek megfelelő formai változtatásokkal és kiegészítőkkel. A Nintendo szigorú minőségbiztosítási elveinek köszönhetően a konzol hamar elnyerte a korábban csalódott vásárlók bizalmát.

A videojátékok e harmadik generációjában megjelent egy másik, eredetileg amerikai, ebben az időszakban azonban már japán tulajdonban lévő cég is, amely a rákövetkező játékgenerációban döntően meghatározta a fejlődés további irányát. A SEGA 16 bites Mega Drive (Észak-Amerikában Genesis) nevű konzolja a hozzá kapcsolódó agresszív, a Nintendo ellen irányuló marketingstratégiájával elindította azt a rivalizáláson alapuló identitásformáló folyamatot, amely napjainkban is meghatározza a konzoltulajdonosok közösségét, és amelyről a későbbiekben részletesebben is szót ejtünk. Az ezután következő ötödik generációban a Sony Playstationnel, a hatodikban pedig a Microsoft Xboxszal megjelent két, jelenleg is központi szerepet betöltő gyártó, akik a máig bástyaként kitartó Nintendóval hármásban dominálják a jelenlegi, nyolcadik konzolgenerációt. A videojáték-ipar 2015-re világszinten nagyjából 92 milliárd dollár értékű behemóttá nőtte ki magát,³ amely jelenlegi formájában, az okostelefonokon és más hordozható eszközökön végbement térhódításának köszönhetően behálózza a társadalom összes rétegét, eléri a populáris kultúra minden szegmensét, és jelentős befolyást gyakorol számos más médium vizuális és strukturális fejlődésére.

Melyek tehát azok a játékelmények, illetve marketingstratégiák, amelyek a gyűjtők érzelmi kötődését és motivációját megalapozzák? Ahhoz, hogy a videojátékok valódi kulturális, művészeti és technika-

3 Vö. John GAUDIOSI, *Mobile game revenues set to overtake console games in 2015*, Fortune 2015. január 15., <http://fortune.com/2015/01/15/mobile-console-game-revenues-2015>.

történeti értékét elfogultság nélkül a gyűjtés és birtoklás motivációjaként posztuláljuk, fontos mindenekelőtt kitérnünk arra a teljesen szubjektív érzületre, amely gyűjtői szempontból az egyik legerősebb mozgatóerő: a nosztalgiára. A nosztalgia definíciói leggyakrabban az elmúlt dolgok iránti romantikus, érzelmes vágyakozást, valamint a veszteség pozitív mitizálását állítják középpontba. A nosztalgia a videojátékok gyűjtése kapcsán egy speciális formában ugyan, de egyértelműen tetten érhető. A legtöbb gyűjtő gyermekkorában kezdett ismerkedni a médiummal. A gyermekkor gondtalanságának reprezentációjához hozzátartoznak a képernyő előtt átvirrasztott éjszakák, a hétvégi játékkölcsönzés, a karácsonyi és születésnap ajándékozás, amelynek köszönhetően szerencsés esetben egy-egy újabb példánnyal gazdagodott az otthoni játéktár vagy eszközpark. Egy adott játék emléke kapcsán érthető módon nem feltétlenül az objektív minőségek (az esztétika, a dizájn vagy a játékmenet) a meghatározók, és nem is a játék mint olyan szórakoztató természete. A nosztalgikus vágyakozás sokkal inkább a gondtalanság (mindenféle terhektől és felelősségtől mentes) ideájára irányul, amely a küzdelmes és sokszor frusztráló gyermekkori játékelményt az azóta eltelt évek szűrőjén keresztül megszelídítette. Az eszközök és programok ismételt megszerzésére és birtoklására irányuló vágy így sok esetben a fenti definíciónak megfelelően az eltűnt idők idealizált emlékképeit kutatja, amelyek valójában csak azok számára hordoznak érzelmi értéket, akik a videojátékokat gyermekként ismerték meg. Természetesen a jelenből visszatekintve már felsejlik egy objektívebb értékmérő is. Még akkor is, ha egy-egy személy többnyire a számára kedves emlékeket idéző játékokat keresi, és ezek nem feltétlenül azok, amelyek akkoriban a legszebb, leginnovatívabb vagy legkeresettebb címek voltak. (Hiszen a legfrusztrálóbb játékelményből is az a pillanat válik maradandóvá, amikor egyszer végre sikerült „végigvinni”).

Egy másik fontos tényező, amely az előző gondolatokból egyenesen következik, a játékos, illetve gyűjtő anyagi lehetőségeit érinti. A nagy többség számára az éppen aktuális videojátékok megvásárlása annak idején komoly anyagi terhet jelentett. A frissen megjelent játékok és új konzolok megszerzése gyermekként (és szülőként is) komoly döntéshelyzetekhez vezetett. Sokak számára az adott generációhoz tartozó játékokból tipikusan csak egy alacsonyabb példányszám birtoklása, egy-egy új cím megjelenésekor a korábbi, „megunt” játékok feláldozása (értékesítése vagy becserélése) volt a bevett gyakorlat. Nosztalgikus szempontból így még nagyobb sikerként könyvel el az ember, ha ismét

magáénak tudhat egy olyan játékot, melytől anyagi kényszer folytán fájdalmasan kellett megválnia. Ugyanez a helyzet magukkal a konzolokkal is. A generációváltás legtöbbször csak az előző rendszertől való megválás árán volt megvalósítható. Egyes konzolok esetén a visszafelé működő kompatibilitás (amikor a régi játékok az új konzolon is játszhatók) valamivel elviselhetőbbé tette a veszteség érzésével járó generációváltást, de a gyakorlat lényegében mégis ez maradt. Anyagi és egyéb megfontolások miatt a készletek folyamatosan cserélődnek, a gyűjtemény éppen ezért nem tud akkumulálódni. A konzolok árából adódóan egy adott generáción belül is értelemszerűen általában csak az egyik aktuális rendszer megvásárlására (vagy gyermekként megvásároltatására) nyílik lehetőség egy játékos számára. A korábban említett agresszív, polarizáló marketingstratégiák e ténnyel párosulva életre hívtak egy jelenséget, amelyet angol nyelvterületen a *console wars* (konzolháborúk)⁴ névvel illetnek, érintettjeire pedig a kissé derogáló, de találó *fanboyism* („rajongófiúság”) kifejezést használják. A SEGA-rajongók a Nintendo hívei ellen, a Playstation-rajongók az Xbox hívei ellen vívnak szócsatákat; a korábbi generációk idején még élőszóban, manapság elsősorban az interneten keresztül, miközben a „másik tábortól” való elhatárolódás erősíti a saját hovatartozást és legitimálja a játékos identitását – mindezzel természetesen ingyenes promóciót biztosítva minden érintett cégnek. A kapcsolódó nosztalgiában így kiemelt szerepet játszik ez a hovatartozás is, mivel azonban a gyűjtést (természetéből adódóan) a teljesség igénye hatja át, a gyűjtemény az említett, identitásformáló életérzések felidézése mellett a régi ellentétek elsimításáról, a megbékülésről is gondoskodik.

Összességében tehát megállapítható, hogy a videojátékok gyűjtését meghatározza a nosztalgikus életérzés és az elvágyódás, amely a gyermekkori gondtalan játékelmények felelevenítésére irányul. Azonban az az érzés, hogy milyen jó volt az adott játékot játszani, sokszor csak a megszerzés pillanatáig tart. Otthon, az új szerzemény gyűjteménybe illesztésével maga a játék sokszor feledésbe is merül, mert nincs idő vele játszani, hiszen az aktuális életszakaszt már más feladatok határozzák meg – így a vágy nem csillapodik a játék megszerzésével. Mégis, csakúgy, ahogyan a könyvek és a filmek gyűjtői, a játékgyűjtő is úgy érzi, hogy a hiány és a veszteség a további beszerzésekkel pótolható.

A gyűjtés másik motiváló tényezője lehet egy-egy rendszer alacsony gyártási példányszámból adódó ritkasága, hozzáférhetetlensége. Ennek

4 A téma iránt érdeklődők érdekes olvasmányra találhatnak Blake Harris *Console Wars* című könyvében (It Books, New York, 2014).

a ritkaságnak eltérő okai lehetnek, amelyekben egy közös tényező van, a népszerűtlenség. Előállhatott ez azért, mert a rendszer túlzottan drága volt ahhoz, hogy széles körökben hozzáférhető legyen (SNK Neo-Geo AES), mert nem rendelkezett vonzó vagy érdekes játékokkal (Philips CD-i), vagy mert esetében olyan újításokkal próbálkoztak, amelyeket az adott technikai feltételek mellett nem lehetett használható formában megvalósítani (Nintendo Virtual Boy). A nehezebb hozzáférhetőségben a regionális különbségeknek is szerepük van. Az észak-amerikai piac összességében nagyobb mérete miatt az európai gyűjtőknek szűkebb eszközbázison kell megosztóznuk, s egy-egy felbukkanó import játék vagy konzol szokatlansága révén különleges darabja lehet az egyébként konzisztensen lokális darabokból álló gyűjteményeknek.

A mai gyűjtésben azonban kirajzolódik egy másik, cseppet sem meglepő tendencia is: a gyűjtők által legnagyobb számban keresett játékok éppen az objektíven legjobb játékelményt nyújtó, illetve a saját korukban innovatív műfaji vagy vizuális trendeket bevezető játékokra irányul. Különösen igaz ez a fiatalabb gyűjtők azon körére, akiket nem a nosztalgia, hanem inkább a retró érzés keresése motivál. A játéktörténet kiemelkedő állomásainak szépségei és nehézségei az érdeklődők számára éppoly vonzóak, megtapasztalásuk tiszta, eredeti formája éppoly érdekes, s ezen élmények egymás közt való megvitatása éppoly divatos lehet, mint egy régi írógépen való írás vagy egy régi ballonkabát viselése. A retró életérzés (mint divatfenomén és mint kíváncsiság) éppúgy része a videojáték-gyűjtésnek, mint minden közelmúltbeli (szub)kultúra iránti érdeklődésnek. A meghatározó játékok és rendszerek iránti keresletre ez komoly befolyást gyakorol, s olyan furcsa jelenségekhez is vezet, mint például új, utángyártott konzolok megjelenése a piacon, amelyek a retró játékok lejátszását teszik lehetővé az eredetinel jóval „kényelmesebben”. A retró persze ebben a kontextusban különösen nehezen körülhatárolható időszakot jelöl, hiszen a játékok grafikai színvonala, mérete és összetettsége olyan rohamosan fejlődik, hogy egy-két generációval (tíz-tizenöt évvel) korábbi címek már lehetnek az aktuális színvonalon „becsatlakozott” játékosok számára oly mértékig idegenek, hogy retrónak tűnhetnek.

A nosztalgiától, a gyűjtőszenvédélytől, illetve a retró életérzéstől eltekintve a fenti történeti áttekintés tükrében nem tagadható, hogy a videojátékok a 20. század végi, még inkább a 21. század eleji kultúrtörténet szerves részét képezik. Így nem légből kapott az a gondolat, hogy a hozzájuk kapcsolódó szellemi és tárgyi emlékeket megőrizzük. A szellemi értéknek tekinthető tartalmak, azaz a szoftverek (maguk

a játékprogramok, illetve a rendszerek belső működését szabályozó programrészek, például BIOS, firmware) esetében ez a feladat többé-kevésbé megoldottnak tekinthető. Köszönhető ez az internet által nyújtott lehetőségeknek, melyek számtalanszor a törvényesség határait súrolva ugyan, de biztosítják a tartalmak sokszorosítását és ilyen módon történő megőrzését. A konzolokkal összefüggésben a legfontosabb vonatkozó kulcsszó az emuláció. Ennek lényege, hogy a korabeli hardverek utasításkészletét szoftveresen utánozzák, így függetlenül az adott célhardvertől. Ez ugyan komoly erőforrásokat igényel (hiszen a céleszköz feladatait általános eszköz látja el), az aktuális hardver azonban már annyival fejlettebb, hogy sok korábbi konzoljáték napjainkban akár mobiltelefonon is játszható. A hardverkomponensek exponenciális teljesítménynövekedésének köszönhetően az első öt-hat konzolgeneráció rendszerei esetében ma már nagyrészt tökéletes emuláció érhető el. Maga az élmény a beviteli eszköz, illetve a konzol egyéb korlátai és sajátosságai miatt ugyan nem tökéletesen azonos, a hozzáférhetőség kényeleme viszont sokakat kárpótol ezért. Ezt az igényt szerencsére több gyártó is felismerte, s régebbi játékait az aktuális generáción is elérhetővé teszi digitális terjesztés vagy gyűjteménylemezek formájában. Ennek köszönhetően a médiummal most ismerkedő fiatalok számára elérhető a játéktörténelem nagy része, s a régi játékprogramok sem merülnek feledésbe.

A médium artefaktumainak fennmaradása viszont csak tudatos konzerválással biztosítható. Természetesen ez lényegében nem különbözik más tárgyak gyűjtésének alapelveitől, a specifikumokat tekintve azonban mutatkoznak érdekes sajátosságok, amelyek meghatározzák a videojáték-gyűjtés folyamatát. Az artefaktumok alapvetően négy kategóriába sorolhatók. Elsőként maguk a konzolok, azaz a játékgépek képezik a gyűjtés tárgyát, amelyek televízióhoz kötve vagy saját kijelzőjükön teszik lehetővé a játékot. Természetesen minden típusnak megvannak a maga sajátosságai és problémái, mindegyik esetében vannak árulkodó jelek arra nézve, hogy működésük még teljes értékű-e. Az azonban megállapítható, hogy az idő előrehaladtával a konzolok jelentős komplexitási szintet léptek: a cserélhető áramkörös *cartridge* (a hazai köznyelvben általában „kazetta”) helyett az optikai lemezes adattároló került előtérbe, és egy-két, főként hordozható konzoltól eltekintve ma is ez számít a normának. A konzolok gyűjtése szempontjából ez igen jelentős változás, mert a kazettás rendszerekben általában nincsenek mozgó alkatrészek. Ezért még az ütött-kopott, koszos alapgép is jó eséllyel (esetleg némi

energiaráfordítással) működésre bírható. Az optikai meghajtók ezzel szemben számos sérülékeny mozgó alkatrésszel rendelkeznek (villanymotorok és fogaskerekek, szalagkábelek, finom rugózású lencsék), amelyek az esetek többségében a hétköznapi használatot sem vészelik át tökéletesen. Természetesen a szükségszerű javítások miatt a gyűjtők számára előbb-utóbb elkerülhetetlenné válik legalább az alapszintű elektromechanikai ismeretanyag elsajátítása, ám e problémák és megoldásaik igen szerteágazóvá teszik a gyűjtés forrásait, melyekre a későbbiekben még részletesebben kitérünk.

A gyűjtés tárgyát másodikként az irányítók, azaz a beviteli eszközök csoportja teszi ki, valamint ide sorolhatjuk a működéshez nem létfontosságú, de a funkciókat bővítő perifériákat is. Egyesek számára a legalapvetőbb, eredeti irányítókkal bezárul az érdeklődés köre, hiszen ezek azok, amelyek elengedhetetlenek a játékok eredeti formában történő megtapasztalásához. Mások (beleértve a jelen cikk szerzőjét is) örömet lelnek a szokatlan beviteli koncepciókban, a normától eltérő, különleges, újító vagy egy konkrét célra szolgáló mérnöki, terméktervezői megoldásokban, s külön figyelmet fordítanak ezek összegyűjtésére és megőrzésére is. Számos sikertelen, azóta elfeledett különlegesség tartozik ehhez a kategóriához, a kézre és lábra erősíthető zsinóros közelharc-szimulátortól a rádió-távírányítású modellautók kezelőszerveit mímelő kontrolleren át a fénypisztolyok megszámlálhatatlan variációjáig. A gyűjtői izgalmat különösen növeli az ilyen perifériák nemegyszer igen alacsony példányszáma, így ebben a kategóriában sokszor bukkanhat az ember olyan meglepetésekre, amelyekre az interneten is alig-alig akad példa vagy magyarázat.

Harmadik csoportként meg kell említeni azokat az esszenciális kiegészítőket, amelyek nélkül a rendszerek használhatatlanok. Itt elsősorban a kábelek és tápegységek kell gondolni, amelyek koruk és gyártói ökologikus helyett ökonomikus megfontolásai révén nemegyszer kizárólagos formájuk egy adott rendszer vonatkozásában. A gyűjtés során visszatérően előfordul, hogy különleges, ritka rendszerek csak hosszabb várakozás után válnak kipróbálhatóvá, miután sok türelemmel és odafigyeléssel egyenként sikerül hozzájutni minden szükséges komponenshez.

A negyedik, s talán legérdekesebb kategóriát a játékprogramok hordozói alkotják. A konzolokkal kapcsolatban felvázolt technológiai megkülönböztetés itt is érezteti hatását. Vonatkozik ez egyrészt a hozzáférhetőségre, hiszen a gyakorlatilag hardvert tartalmazó kazetták

technológiájukból adódóan nagyságrendekkel drágább előállítási folyamatot igényelnek, mint az optikai lemezek. Emiatt, továbbá a piac folyamatos szélesedése miatt is, a kazetták gyűjtése ma már jóval komolyabb feladat, mint a lemezeké, mivel általában eleve alacsonyabb példányszámban készültek. Fordított a helyzet azonban a hordozó médiumok időtállóságának tekintetében. A kazetták műanyag tokba ágyazott, nyomtatott lapokra forrasztott integrált áramkörei dacolnak az elemekkel. Az érintkezők megtisztítása után szinte maradéktalanul működőképesek a legrégebbi, lassan ötvenéves példányok is. Az optikai lemezek első generációja, a CD ennél sokkal rosszabb helyzetben van. Mivel az adatokat hordozó bevonatot csak az egyik oldal felől védelmezi a műanyag lemez, a másik oldala kifejezetten sérülékeny. A tokján kívül tárolt CD gyűjtői szempontból szinte érdektelen, s időnként már a tokban tartott darabokon is mutatkoznak a degradáció jelei. A DVD és a blu-ray lemezek jóval ellenállóbbak ugyan, de ezen artefaktumok is sérülékenyek, körütekintő használatot és tárolást igényelnek. S az is tagadhatatlan, hogy a konzolokat és kazettákat alkotó elektronikai komponensek sem örök életűek: míg a környezeti hatásokkal dacolnak, az idővel folytatott küzdelemből előbb-utóbb vesztésként fognak kikerülni.

E mulandóság miatt, illetve az érdeklődés fentebb tárgyalt nosztalgikus befolyásoltsága okán is jogos lehet a kérdés, hogy a videojátékgyűjtés nem más-e, mint múltó hóbort, egy pillanatfelvétele annak a különös kornak, amikor a digitális világ sokak számára megnyílt ugyan, de az internetes terjesztés még nem tett mindent azonnal elérhetővé. Lesz-e érdeklődés e korszak artefaktumai iránt akkor is, amikor a valódi célközönséget alkotók már nem lesznek az élők sorában? A válasz csak spekuláció lehet, s a ritkaság pusztá ténye nem jelent feltétlenül garanciát arra, hogy ezek a tárgyak fennmaradnak.

E kérdésfelvetés bizonytalansága pregnánsan tükröződik a mai gyűjtők számára rendelkezésre álló beszerzési források széles spektrumán is. A skála egyik végpontját azok a szaküzletek és internetes platformok alkotják, amelyek kifejezetten a retró videojátékokra specializálódtak. Ezek sokszor tudatosan a videojátékok kultúrtörténeti jelentősége köré pozicionálják magukat és tevékenységüket. Példaként tekintsünk földrajzi szomszédunk, Ausztria fővárosi múzeumi negyedére, ahol a természettudományi múzeum, a szépművészeti múzeum és a művészeti galéria háromszögében, a múzeumnegyed Electric Avenue épületrészlegében található retróvideojáték-szaküzlet büszkén viseli címerén a videojáték-kultúra védnöki szerepét, s színvonalas rendezvényeivel és elő-

adásaival jelentősen hozzájárul az e tárgykörrrel kapcsolatos ismeretek terjesztéséhez. Az internetes platformok, kiemelten az aukciós oldalak szintén kiváló felületet biztosítanak ahhoz, hogy az érdeklődők egymásra találjanak, s a ritka retró játékokkal való üzletelés korántsem a vékony pénztárcájú emberek hobbija. Egyes valódi különlegességek és ritkaságok csillagászati összegekért cserélnek gazdát. Példaként álljon itt az NES rendszerre 1987-ben kiadott *Stadium Events* című játék, amelynek egy bontatlan dobozos példánya 2010-ben 41 300 dollárért került új tulajdonosa birtokába.⁵

E beszerzési források szöges ellentéte a bolhapiac. Míg az imént említett intézmények a gyűjtői artefaktumok maximális ismerete, megbecslése és ennek megfelelő árazása révén veszik ki részüket azok konzerválásából, addig a bolhapiac sajátos működési elvei révén menti meg őket a szó legszorosabb értelmében vett megsemmisüléstől. Használtcikk-piacokból sokféle összetételű létezik, és ezek gyakran igen különböző gazdasági dinamikák mentén működnek. Egy-egy vasútmodellező vagy bababörze résztvevői mindnyájan közös érdeklődéstől hajtva és a felkínált tárgyak ismeretével rendelkezve találhatnak egymásra. (Ilyen jellegű találkozók természetesen a videojátékok gyűjtői számára is elérhetők, s mind az árakat, mind a tárgyak megbecslését tekintve inkább az előbbi kategóriához sorolhatók.) Az ócskapiacot mint a hulladékhasznosítás sajátos formáját ezzel szemben a tárgyak teljes egyvelege, az ismeretek és a megbecslés messzemenő hiánya jellemzi, ezzel együtt mégis (az iróniát nem teljesen nélkülözve) a videojáték-artefaktumok egyik mentsvárának tekinthető. Hogy pontosan milyen úton kerülnek a felkínált tárgyak az ócskapiacra, azt vásárlóként csak találgatni lehet. Némi faggatózás után számtalanszor kiderül: e tárgyak hulladékként már megsemmisítésre vártak. Különösen igaz ez az elektronikai „hulladékok” esetében, amelyek között számtalan videojáték-artefaktum leli pusztulását.

A megbízható elektrotechnikai ipar fogyasztói társadalomra épülő modellje nem ismeri sem a modulok, sem a komponensek újrahasznosítását, legfeljebb a nyersanyagokét. A végtelenségig felgyülemelő szeméthegekhez képest természetesen ez egy pozitív irány, s a megfelelő szabályozások révén valóban hatalmas mennyiségek kerülnek földre temetés vagy elégetés helyett valamilyen újrahasznosító vagy legalábbis szabályozottan megsemmisítő üzembe. Ennek a folyamatnak azonban

több lépcsőfoka van: a lomtalanítás, a koncentrált gyűjtőhelyek, a szállítás és a köztes tárolás, vagy akár az üzem maga, ahonnan a gyűjtő szempontjából szerencsés módon olykor-olykor vissza tudnak kerülni a már pusztulásra ítélt tárgyak az (ez alkalommal szó szerint értett) piaci körforgásba. Az ócskapiac mint forrás az érdeklődés növekedésével párhuzamosan szintén igazodik valamelyest az árak növekedésének folyamatához, hiszen az interneten minden kereskedő informálódhat arról, hogy mennyit ér egy „fekete kazetta”. A pontos ismeretekkel útnak induló gyűjtőnek azonban kellő kitartással ebben a környezetben még kerülnet időnként egy-egy gyöngyszem a kezébe. Az ebből a forrásból táplálkozó gyűjtemények tulajdonosai azok, akik a fentebb említett módon idővel szükségszerűen megismerkednek a rendszerek elektronikai, illetve mechanikai működési elveivel. A konzolok és kiegészítőik útja az ócskapiacra sokszor rögzös, szállításuk és tárolásuk jellemzőik teljes figyelmen kívül hagyásával történik, így a beszerzést követően gyakran igényelnek javítási és felújítási munkákat, mielőtt használatba lehetne őket venni. A gyűjtők által elvégzett konzerválási és restaurálási munkálatok tehát aktívan hoznak vissza olyan példányokat is az elérhető eszközbázisba, amelyekre máskülönben az enyészet várt volna.

A gyűjtő feladata sosem ér véget. Ha birtokolna is minden egyes elérhető darabot, minden apró tárgyi részletét egy adott történeti korszaknak vagy kulturális témakörnek, akkor se lenne oka hátradőlni. Az artefaktumokat konzerválhatja, megőrizheti, megóvhatja a pusztulástól. Az egyetlen hiányzó példányt elégedetten beillesztheti a polcon tátongó utolsó részbe. S szerencse, hogy megteszi – a társadalom egésze számára is, hiszen történetének szerves részét képezik ezek a tárgyak és a hozzájuk kapcsolódó tudás. Ami azonban sohasem engedi megállni, amit hiába keres szaktoltokban, fórumokon és bolhapiacokon: az a bizonyos rég elmúlt napsütéses péntek Budapesten.

5 Owen Good, *Collector's Item Obliterates Record for Rare Game Sale*, Kotaku 2010. február 26., <http://kotaku.com/5479360/collectors-item-obliterates-record-for-rare-game-sale>.

Vidosa Eszter

NARRÁCIÓ ÉS ERŐSZAK

A történetmesélés eszközei

*a BioShock: Infinite című videojátékban**

Az ergodikus videojáték mítosza című tanulmányában¹ James Newman téves koncepcióként ítéli meg azt a gondolatot, amely szerint a videojáték egy interaktív médium. Hozzáteszi, hogy nem kíván belefolyni az interaktivitás elméletének és kérdéseinek komplex diskurzusába, viszont elmondja, hogy videojátékkal játszani nemcsak hogy nem interaktív, de nem is ergodikus jellegű, noha a játékok mind interaktív, mind ergodikus elemeket tartalmazhatnak.

Az ergodikus jelzőt Espen J. Aarseth használja először irodalomelméleti kontextusban bizonyos szövegek, például a kibertext vagy a kalandjátékok kapcsán, átvéve ezt a terminust a fizika tudományterületéről. A kifejezés a görög *ergon* és *hodosz*, azaz a munka és az út szavakból származik. Aarseth a kibertextuális folyamatok kapcsán megállapítja, hogy az olvasó, illetve a befogadó velük mindig „egy szemiotikai cselekvéssort hajt végre”.² Úgy gondolja, ennek leírására már nem elegendők a meglévő olvasáselméleti fogalmak, ezért a kibertextek és a kalandjátékok olvasási szempontjainak újragondolására törekszik. A kibertextek Aarseth szerint már nem olyan értelemben vett szövegek, amelyeket általában irodalomnak tekintünk – ennek ellenére mégis rendelkeznek narratív sajátosságokkal.

Ami mégis megkülönbözteti a kibertextet más szövegektől, az Aarseth szavaival élve az elutasítás veszélye: „Annak az erőfeszítésnek és energiának, amit a kibertext követel az olvasótól, komolyabb a tétje, mint amit az egyszerű interpretáció kíván meg. A tét itt a beavatkozás”.³ Newman említett esszéjében különböző videojátékokon (például a bizonyos szempontból hasonlóságot mutató *Tomb Raider* és *Super Marió*) keresztül vizsgálja, mi is az, ami a játékos és a játék között történik, és

ami korántsem csak egy-egy karakter irányításában merül ki. A ludológia és a narratológia kapcsolataival Gonzalo Frasca is foglalkozik, és ahogy arra Fenyvesi Kristóf és Kiss Miklós is rámutatnak, szerinte „a videojátékok – speciális mediális tulajdonságaiknak köszönhetően – éppen hogy nem a reprezentációra, hanem alternatív szemiotikai struktúrákra, nevezetesen a szimulációra épülnek”.⁴ Ez pedig nyilvánvalóan szignifikáns hatással van a befogadás minőségére is.

Hogyan jellemezhető a befogadás a videojátékok narratív sajátosságait figyelembe véve? Mit kezdhünk Newman gondolataival, aki Aarsethre is hivatkozik, amikor videojátékokat vizsgál az ergodikusság szempontjából, amelynek mítosza a játékban lévő különböző, például filmszerű elemek közötti játékmenet jellegzetességeiből fakad? A filmszerűen alakuló játékmenetet több történetközpontú videojátékban is megfigyelhetjük, így az Irrational Games alkotásában, a *BioShock: Infinite*-ben is. Jelen tanulmányban arra kívánok rávilágítani, hogyan válhat befogadhatóvá a játékos számára az ergodikus elemekből összeálló narratíva a videojátékban, hogyan indítja be és működteti magát – az ergodikus és nem ergodikus elemek megjelenése közben – az elbeszélés, illetve hogy mit kezdhünk az erőszakkal mint a videojátékok narratív eszközével – főként annak fényében, hogy a reprezentáció helyett egy történetközpontú játék esetében is a szimulációra kerül a hangsúly. E kérdéseket főként az Irrational Games említett játékának vizsgálatára révén szeretném körüljárni.

A *BioShock: Infinite* (a továbbiakban: *Infinite*) egy kifejezetten történetközpontú játék, ahol egy nyomozás során jutunk el a bonyodalom megoldásáig. Az 1900-as évek elején játszódó történet szerint Booker DeWittet egy hatalmas lebegő városba, Monument Islandre küldik, hogy onnan egy Elizabeth nevű lányt kiszabadítva törlessze korábbi adósságát. A történetnek krimi jelleget ad, hogy a játékos – és mint a cselekményben előrehaladva egyre inkább egyértelművé válik: a főhős – nem tud semmit a szóban forgó adósságról, saját háttéréről, valódi motivációjáról, ahogy magáról a tudományos-fantasztikus jegyeket hordozó *steampunk* világról sem, ahol az események helyet kapnak. A befogadó az első pillanattól fogva bizonytalanságban van, a kérdések pedig minden újabb helyszínt elérve csak gyűlnek. A játék bravúrja, hogy ezt a feszültséget az egyébiránt meglehetősen hosszú játékidő alatt végig fenn tudja tartani, egészen az utolsó, kifejezetten katartikus és megrázó jelenetig:

4 FENYVESI Kristóf – KISS Miklós, *Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában = Narratívák 7.*, szerk. UőK., Kijarat, Budapest, 2008, 17.

* A tanulmányban fény derül a *BioShock: Infinite*, az *Undertale* és a *The Vanishing of Ethan Carter* című játékok cselekményének kulcsfontosságú mozzanataira (a szerk.).

1 John NEWMAN, *The Myth of the Ergodic Videogame*, Game Studies 2002. július, www.gamestudies.org/0102/newman.

2 Espen J. AARSETH, *Ergodikus irodalom*, Replika 2000. június, 203.

3 Uő., 205.

az *Infinite* története főhősünk halálával ér véget, hiszen a játék problémája csak ezzel a mozzanattal oldódhat meg.

Az *Infinite* egy akció-FPS, azaz *first person shooter*: a zsáner és a történet témája is jelzi, hogy a játékosnak nem ügyességi feladatokkal vagy fejtorokkal kell közelebb kerülnie a végkifejlethez, hanem a játék NPC-inek⁵ erőszakos eliminálásával. A műfajból és a játék struktúrájából is adódik, hogy az erőszakot nem kerülheti ki a játékos, de mivel például nem egy háborús FPS-ről van szó, ahol a befogadó előzetes ismereteinek köszönhetően egyértelmű, hogy egy erőszakos közegbe kerül az általa irányított karakter, az *Infinite*-ben megfelelően legitimálni is kell azt, valamint integrálni a narratívába és a történetbe – hiszen máskülönben a vérontás indokolatlanná és öncélúvá válik egy történetközpontú játékban. Egy videojátékot persze nem csak erőszakkal lehet működésbe hozni, így azok a technikai fejlődésnek, a művészi ambícióknak és a médium egyéb lehetőségeinek kiaknázására irányuló kísérleteknek köszönhetően jóval túl is mutathatnak egyszerűbb elődjeiken, például a lövöldözős *arcade* vagy a vérontásra koncentráló *hack and slash* játékokon. A művészi gonddal elkészített játékok már kiemelt figyelmet fordítanak a tartalom és a forma összehangolására, a narratív élmény jelentőségére vagy éppen az intertextualitásra – így nem csak az lesz a motiváció a játékokban, hogy legyőzzük a sorra eléünk kerülő ellenfeleket.

Számtalan történetközpontú játékban, például kalandjátékokban vagy szimulátorokban nem szükséges az általunk irányított karakterrel kárt tenni a virtuális valóságban „élő” entitásokban, az utóbbi idők egyik leginkább formabontó alkotása, az *Undertale* pedig kifejezetten ezt a problematikát feszegeti. A 2015-ös, az *Infinite*-hez hasonlóan szintén független fejlesztők által készített szerepjáték központi kérdésként veti fel azt, hogy egyáltalán működhet-e egy RPG⁶ (ebben az esetben JRP⁷), azaz főként a történetre, a körülöttünk lévő karakterekre épülő videojáték úgy, hogy a főhőssel semmilyen karakternek nem okozunk bántódást. Ez a kérdés azért is érdekes az erősen történetközpontú videojátékok kapcsán, mert a harc, illetve az erőszak bevett eleme ennek az interaktív, de legalábbis jórészt ergodikusnak mutató, szimuláción alapuló médiumnak. Az ilyen játékok a sikert abban mérik, sikerül-e elhárítanunk a ránk leselkedő veszélyeket, vagy sem – tehát ezen múlik, hogy a történetben előrébb tudunk-e jutni, vagy elakadunk. Bizonyos esetekben

a játékoson áll, hogy egy-egy szituációt hogyan játszik le: az Electronic Arts 2004-es *Medal of Honor: Pacific Assault* című játékában többször megfigyelhető, hogy egy-egy előre scriptelt eseményig kell eljutni, ám nincs teljesen rögzítve, hogy milyen úton-módon tesszük meg ezt. Ebben az esetben ellenséges katonák támadását szimulálja a játék, aminek akkor vethetünk véget, ha felismerjük, milyen úton kell haladnunk az adott epizódban vagy pályán ahhoz, hogy bekövetkezzen az előre megírt jelenet. Ez azt jelenti, hogy bizonyos pontokon sokkal többet időzhetünk, tehát sokkal több életet olthatunk ki a kelleténél, ha egyszerűen ezt választjuk – mindazonáltal az általunk irányított katona jövőjére, a környezet reakcióira vagy a végkifejletre ez nincs hatással.

A nem háborús, ám mégis a szereplők közti konfliktusokra épülő *Undertale* ezzel szemben felkínálja annak lehetőségét, hogy a történet során minden utunkba kerülő ellenfélén felülkerekedjünk erőszak alkalmazása nélkül. Nincs könnyű dolga a játékosnak, ha az abszolút pacifista utat választja (bár a játékosközösség által a beszédes genocídium elnevezéssel illetett végigjátszás sem egyszerű feladat), hiszen ehhez türelmesen ki kell derítenünk, hogyan járhatunk ellenfeleink kedvében. Az *Undertale* mindemellett egy olyan expozícióval nyit, amely hangsúlyozza az emberek és a szörnyként emlegetett ellenfelek közti ellentétet, ezzel mintegy megbélyegezve a játékos ezen virtuális valósághoz fűződő viszonyát. A szörnyek világának ábrázolása és a történet viszont lépten-nyomon reflektál arra, hogy egy sokkal összetettebb probléma lapul a felszín alatt. A játék érdekessége, hogy rávilágít arra, mennyire a játékosba rögzült hozzáállás az erőszak kérdés nélküli alkalmazása kompetitív szituációkkal való szembesülés esetén, főként egy fenyegető vagy bizonytalan szituációban, de még abban az esetben is, ha pusztán a lehetőség adott erre, viszont a helyzet egyáltalán nem indokolja azt. Lényeges, hogy főhősünk egy kisgyermek, és hogy az *Undertale* világát megismerve láthatjuk: a szörnyek kifejezetten szeretetre méltó lények. A játék tehát mindvégig játszik a döntéseket hozó befogadóval, méghozzá bizonyos tekintetben manipulatív eszközökkel.

Amennyiben eltekintünk az FPS zsáneréből adódó evidenciától – tehát attól, hogy kezdettől fogva egyértelmű, miért kapunk egy fegyverrel történő célzáshoz ideális perspektívát –, kezdetben az *Infinite* esetében sem teljesen egyértelmű, hogyan álljunk hozzá az általunk irányított szereplő feladatához, és ahhoz a környezethez, amelybe a játék az első percekben kalauzolja a játékos. A Monument Islandre vezető liftszerű út elején egy brutálisan megcsontkított holttestet találunk, ám

5 Non-playing character, vagyis a mesterséges intelligencia által irányított szereplő.

6 Role playing game (a szerepjátékok megszokott rövidítése).

7 Japán RPG.

miután felértünk a lebegő városba, és részesei lettünk egy meglehetősen ijesztő keresztelésnek, a hangulat azonnal megváltozik. A játék atmoszférája ezen a ponton érdekesen hat a befogadóra: a lebegő város gyönyörű, a színek, a fények és a zene kellemes hangulatot kölcsönöznek neki, és az ott élő polgárok is békésen viselkednek, ezért nehéz elképzelni, hogy a célszemély, Elizabeth kiszabadításával meggyűlhet a bajunk. Ám természetesen jelen van a baljós gondolat, hogy az idill csupán álcáz valamit. Az *Infinite* teljességgel lineáris történetvezetéssel operál, hiszen bár nagy a játéktér és szétnézhetünk a helyszíneken, nem halad semmilyen irányba a történet, amíg nem követjük a kijelölt, egyébként gombnyomásra előhívható irányt. A cselekménynek Elizabeth megtalálásával korántsem lesz vége, az izgalmas menekülés és a történet rejtélyeinek megoldása ugyanis csak ekkor veszi igazán kezdetét. Érdeemes viszont megvizsgálni Booker idáig vezető útját: ebben a játékban kiemelten fontos, hogyan indítja be a befogadást és működteti a játékot az aarsethi beavatkozás, a szó hagyományos értelmében vett játék. Ennél is fontosabb kérdés, hogyan jeleníti meg és fogadtatja el a játék válaszként a játékos részéről az erőszakot, illetve lesz-e következménye annak, ha bizonyos helyzetekben a békés megoldást választjuk.

A videojátékok befogadása mindenképpen a szövegekéhez hasonlítható, ám az interakció a befogadó és a befogadott között mégis különbözik az olvasástól. Raszkolnyikov tetteibe a legkevésbé sincs beleszólásunk, a gyilkosság súlyát legfőképp annak bekövetkezte után érezzük, hiszen az utolsó pillanatig kérdéses, hogy megtörténik-e. Egy virtuális fegyveren viszont a befogadó húzza – vagy épp nem húzza – meg a ravaszt. Emiatt lényeges az, hogyan alapozza meg a játék az erőszakos szituációkat, összhangban van-e mindez a történettel, a szimulált atmoszférával, a szereplőkkel és a küldetéssel. Eszünkbe juthatnak olyan videojátékok, amelyek esetében a fékevesztett vérontás sokakban ellenszenvet válthat ki, miközben az erőszak mégis illeszkedik azok diszkurzív terébe: a botrányos *Grand Theft Auto* sorozatban minden elképzelhető bűncselekményt elkövethetünk, ám a játék lényege éppen az, hogy egy bűnöző bőrébe bújunk – ebben az esetben tehát nem feltétlenül nevezhetjük értelmetlennek vagy öncélúnak azokat a lehetőségeket az erőszakra, amelyeket a játék felkínál.

Az erőszaknak mint narratív eszköznek a játékmenetbe erőltetése a különböző MMORPG-k⁸ esetében is gyakran megfigyelhető. A *World*

8 Massively multiplayer online role playing game, vagyis tömegesen játszható online szerepjáték.

of Warcraftban vagy a *Star Wars: The Old Republic*-ban a történet a játék mozgatóeleme, és egy adott virtuális világba helyezett saját, személyre szabott karakterrel leszünk részesei a cselekménynek. Az említett játékokban azonban olyan fejlődési, azaz előrejutási rendszerek figyelhetők meg, amelyekben egy bizonyos pont után egyértelművé válik, hogy a tapasztalatszerzés érdekében elvégzett küldetéseknek csupán pár archetípusát kell megértenünk, megszoknunk és ismételtnünk. Bevetnek számítanak az olyan feladatok, ahol megadott számú vadat kell elejtenünk, ellenséges szektákat kell likvidálnunk, tehát a legtöbb esetben a „menj el valahová és ölj meg valamiből valamennyit” típusú küldetések dominálnak: ezek a legtöbb esetben nem PvP⁹ orientáltak, azaz nem a más játékosok elleni küzdelemre fókuszálnak.

Az említett MMO-kban napjaink egyik legnépszerűbb műfajához, a MOBA¹⁰-khoz hasonló formákat öltve fordul elő, hogy a játék bizonyos részein belül az egyetlen cél a hozzánk hasonló ellenfeleken való erőszakos felülkerekedés, tehát más játékosok virtuális megsemmisítése. Noha ezek a részek egy idő után szintén ismétlődnek, a játékos a folyamatos kihívás miatt nem feltétlenül érzi azokat monotonnak. A PvE¹¹ módban kivitelezett, tapasztalatpontok szerzésének céljából alkalmazott erőszak viszont könnyen egysíkúvá, monotonná és kiszámíthatóvá válik: annak ellenére, hogy a kiemelt történethez – tehát saját avatarunk fejlődéséhez – fűzött kevésbé nagy kaliberű feladatok mellé is sokszor párosulnak kisebb, jól megírt mellékszálak, a forma, illetve a tulajdonképpeni játék megreked egy ponton. Ilyenkor a videojáték narratívája az interaktivitás és az ergodikusság illúziója ellen dolgozik.

A *BioShock: Infinite* az előzőekben felsoroltakkal szemben műfajából adódóan is kizárólag egy történetre fókuszál, nem ad mellékszálakat a játék virtuális világához. A játékos ennek ellenére egy teljes és összetett környezet részének érzi magát, ami annak köszönhető, hogy a játék minden elemével összehangolja a befogadó feladatát, tehát az adott erőszakos szituációt a szükséges erőszakos reakciókkal. Az *Infinite* olyan kérdésekkel is foglalkozik, mint a hatalom, a propaganda, a rasszizmus vagy a vallási fanatizmus: még mielőtt fény derülne a protagonista küldetésének részleteire, többször jelzi és problematizálja a felsoroltakat, mind tartalom, mind forma tekintetében. Már magát a tényleges akciót

9 Player versus player, vagyis játékosok egymás elleni küzdelem.

10 Multiplayer online battle arena, vagyis több játékos által kizárólag online játszott harci játék.

11 Player versus environment, vagyis a játékos a virtuális környezet és a karakterek ellen.

is egy, a fenti kérdéseket érintő, súlyos jelenettel indítja el. A Monument Islandre érkezés után főhősünkkel elindulunk felfedezni a várost, ahol a lakók figyelmét feliratokkal hívják fel arra, hogy egy nap megérkezik majd a sátni Hamis Pásztor, akit fel kell ismerniük a bőrébe vésett betűkről: „You shall know the False Shepherd by his mark”. Az ezt követő rövid átvezető részben egyértelművé válik, hogy a megtestesült gonosz-ként ábrázolt figura maga Booker – ekkor azonban még nem tudjuk, miért. Ezután töri meg a kezdeti bizonytalanságot az említett jelenet, amelyben az éppen zajló városi ünnepség egyik fő attrakciója, hogy egy kikötözött fekete nőt és egy fehér férfit aláznak és kínoznak meg nyilvánosan, a műsort vezénylő Jeremiah Fink nevű férfi pedig bejelenti, hogy a néhány perccel előbb a kezünkbe került tombola révén minket ér az a megtiszteltetés, hogy megdobjuk a jajveszékelő párt. A játék itt látszólagos választás elé állít bennünket: a megkötözött párra és Finkre is célozhatunk a labdával – akárhogy döntünk is azonban, az nem lesz befolyással a játék cselekményére, ugyanis a közelben lévő rendőrök azonnal észreveszik a kézfejükön lévő rejtélyes AD feliratot, innentől pedig kénytelenek leszünk azonnali, brutális közelharcba bocsátkozni. Hasonló jelenettel később is találkozunk, amikor immár Elizabeth társaságában megpróbálunk feltűnés nélkül elszökni a városból.

A játékot átítatják az iménti jelenethez kapcsolódó utalások mind nyelvezetében és vizuális megoldásaiban, mind a cselekmény részleteiben. A cselekmény elején történő keresztelést erőszakkal hajtják végre, az utcán játszó gyerekek erőszakos mondókát ismételtetnek, az afroamerikai szereplőkkel erőszakosan, kirekesztően bánnak, ketrecben tartják és majmoknak tekintik őket. Az *Infinite* tudományos-fantasztikus jellegű története persze akkor is érthető lenne, ha a feketék elnyomásáról szóló szálakat egyszerűen kihagynák. Azonkívül viszont, hogy ez a perspektíva még inkább kivételessé, érdekessé, sokrétűvé teszi a játékot, egy további fontos funkcióval is bír: kontextusba helyez, elmélyít, élővé és személyessé tesz, megalapozva ezzel a játékos megfelelő hozzáállását az *Infinite* virtuális világához. Megerősíti Elizabeth megtalálásának fontosságát, érdekfeszítővé teszi a játékot és kíváncsivá a játékost – ahogy arról már szó esett, az elsőtől egészen az utolsó jelenetig. A maga köré beteges, vallási jellegű személyi kultuszt építő Father Comstock hatalmi játékeinak köszönhetően Monument Island entitásai Booker ellen fordulnak.

A befogadóra a történet megértése és felgöngyölítése közben a menekülés okozta izgalom, az *Infinite* vizuális megoldásai okozta feszültség

és még különféle horrorelemek is hatnak – bár utóbbi a *Burial At Sea* című folytatással csúcsosodik ki igazán, ahol a fejlesztők a *BioShock* előző részéből származó intertextuális elemekkel viszik tovább azt a cselekményt, amelyet egyébként az *Infinite* saját koherenciáját tekintve kivételesen hatásos módon zár le. A játék legnagyobb csavarja nem feltétlenül Elizabeth személyazonosságának felfedése lesz, hanem az annak világát uraló Comstocké, illetve Bookeré – ez pedig nemcsak az önreflexív gesztusok szempontjából teszi érdekessé az *Infinite*-et, hanem hatásos keretet ad az egész cselekménynek. Comstock különféle propagandaeszközökkel, például többször felbukkanó kisfilmekkel, képekkel, tárgyakkal hajtja a megfélemlítés gépezetét, kizárólag saját céljai elérésének érdekében – voltaképpen neki köszönhetjük az alap helyzetet, a konfliktust és az erőszak generálódását is. A játék utolsó jelenetében következik be a legnagyobb fordulat, amely egyúttal magyarázattal szolgál a játék címére, az *Infinite*-re is. Booker ráeszmél arra, hogy ő és Comstock valójában egy és ugyanaz a személy, a szakadatlan erőszakos körforgás pedig nem érhet véget addig, amíg Booker életben van – avagy amíg a játékos játszik a játékkal. Ennek a szépen előkészített, erőteljes *plot twist*nek köszönhetjük, hogy az Irrational Games alkotását már az alternatív világok lehetőségeinek szempontjából is vizsgálják.¹²

A játékipar egyre nagyobb hangsúlyt fektet a tartalom és a forma összehangolására, így napjaink játéakai már nem csupán a versengésről, az izgalomról vagy a látványról szólnak, hanem sokszor egy komplex esztétikai élmény átadásáról, egyre inkább kihasználva a szimuláció adta lehetőségeket. Kiváló példa még az elmondottakra a *The Astronauts* nevű fejlesztőcsapat *The Vanishing of Ethan Carter* című kalandjátéka, ahol egy intertextusokkal (Poe, Lovecraft) izgalmassá tett atmoszférát és egy ugyancsak rendkívül önreflexív történetet kapunk, filmszerű narratív megoldásokkal és remek kivitelezéssel. Ebben a játékban végül arról hull le a lepel, hogy a játékot játszó személy valójában csak az eltűnt kisfiú képzeletének szülötte, akit a játék során megpróbálunk felkutatni: ebben az esetben is egy olyan elbeszélésmóddal, történettel és világgal állunk szemben, amelyek több nyitott kérdést hagynak a befogadóban a játék befejezése után.

Az *Infinite* megjelenésekor a játéknak a kritikusok egy része, köztük napjaink egyik legnevesebb videojátékokkal foglalkozó oldalának szer-

12 Ryan LIZARDI, *BioShock: Complex and Alternate Histories*, Game Studies 2014. augusztus, www.gamestudies.org/1401/articles/lizardi.

zője is felrótta¹³, hogy túlzásba viszi az erőszakot, a sok vér pedig elkedvetleníti azokat a játékosokat, akik egyébiránt szívesen vetnék bele magukat a játék világába. Ha azonban egy játék megfelelően aknázza ki mediális lehetőségeit – hiszen az erőszak narratív eszközként is értelmezhető, a szimuláció egyik célja pedig, hogy más mechanizmusokkal ugyan, de a hagyományos irodalomhoz vagy a filmekhez hasonlóan hasson a befogadóra –, akkor érdemes a figyelmünkre. Annak ellenére is, hogy a legtöbb markánsan történetorientált játékhoz hasonlóan a játékos keze itt is meg van kötve, hiszen – Newman állításához visszatérve – nem szabályozhatja pontosan, hány virtuális életet vesz el vagy kímél meg, és a megoldásig sem juthat el alternatív utakon. Viszont nemcsak az a lényeges, hogy a játék szimulálja a játékmenet tulajdonképpeni mozgatórugóját, az erőszakot, hanem az is, hogy miként teszi ezt: milyen narratív megoldásokkal, stílussal és persze technikai megoldásokkal teszi elfogadhatóvá, érdekessé. Az *Infinite* és a hasonló jellegű videojátékok olyan egyedi (inter)textuális és vizuális élményekkel szolgálnak, amelyekről a virtualitás korszakában semmiképpen sem szabad elzárkóznunk. Monument Islandre érkezve egy olyan világba csöppenünk, amely – a történettel okosan összejátszva – valóban egy új dimenziót nyit meg a játékos előtt.

13 Arthur GIES, *BioShock Infinite Review: Above and Below*, Polygon 2013. március 25., www.polygon.com/2013/3/25/4064448/BioShock-infinite-review-above-and-below.

Giovanna Di Rosario – Fenyvesi Kristóf

MOST JÖN A 101 KISKUTYA ÁLTALI HALÁL

Az elektronikus költészet játékosága Jason Nelson két versében

A Jyväskyläi Egyetem digitális kultúrakutató műhelyében a digitális irodalom vizsgálata a kezdetektől fogva kiemelt szerepet játszik. A Markku Eskelinen és Raine Koskimaa által alapított, 2000-től kezdve megjelenő *Cybertext* évkönyvek¹ számos új kutatási téma bevezetéséhez járultak hozzá a narratológia és a ludológia vitájától kezdve az ergodikus irodalom történeti példáinak feltárásán keresztül a különféle nyelveken íródó elektronikus irodalmak feltérképezéséig. Az egyetem digitális kultúrakutató programjában évente több elektronikus irodalmi témájú szakdolgozat és doktori disszertáció születik. Az elektronikus költészetrel kapcsolatos kutatásokba ezúttal Giovanna Di Rosario doktori disszertációjának² egy átdolgozott részletével kínálunk betekintést.³

Az elektronikus költészet játékosága

Alexandra Saemmer *Digital arts and literature – is it just a game?* című, 2011-es előadásában a digitális művészetet és irodalmat kritizálók gyakorta tetten érhető érvelésére hívta fel a figyelmet. E szerint „(1) a játékok komolytalanok; (2) a digitális művészet és digitális irodalom játékos természetű; (3) következésképpen a digitális művészet és digitális irodalom komolytalan”.⁴ Az irodalmárok és képzőművészek mindazonáltal már évszázadok óta, de különösen az avantgárd mozgalmak

1 Cybertext Yearbook Database: <http://cybertext.hum.jyu.fi>.

2 Giovanna Di ROSARIO, *Electronic Poetry. Understanding Poetry in the Digital Environment*, University of Jyväskylä, 2011.

3 Jelen cikk szerzői 2015 júniusában a Bécsi Műszaki Egyetemen, az International Society for Information Studies kongresszusán interaktív elektronikus költészeti kiállítást rendeztek, amelyre több szerző személyesen is ellátogatott. A bemutatott művek listája és leírásai itt találhatóak: <http://summit.is4is.org/programme/tracks/ict-and-literature-metamorphosis-of-literature>.

4 Alexandra SAEMMER, *Digital arts and literature – is it just a game?* = OLE *Officina di Letteratura Elettronica*, szerk. Lello MASUCCI – Giovanna Di ROSARIO, Atelier Multimediale Edizioni, 2011, 367.

hangsúlyozták a játékosság fontosságát az irodalomban és a művészetekben. Ahogy arra John Sharp is rávilágít *Works of Game. On the Aesthetics of Games and Art* című, 2015-ben megjelent kötetének bevezetőjében, játék és művészet kapcsolata nagyon sokféleképpen kifejeződhet. A játékokat értelmezhetjük például kreatív folyamatokként; magában a játszásban egyfajta performatív szépség is megnyilvánulhat; játékszabály-szerűségek alkalmazása révén esztétikai élmény is előidézhető az alkotás befogadói-ban. Ugyanakkor a játékok szolgálhatnak eszköztárral vagy kulturális vonatkozásokkal is a művészet számára. Mindenesetre a játékoknak a művészet világában konceptualizált és átélhető formája nagymértékben különbözik mindattól, amit a játékosok és játékefejlesztők ismernek.⁵

A digitális irodalom játékossága nyilvánvaló. A játékosság tulajdonképpen a digitális irodalom természetéből fakad. Jean-Pierre Balpe-nak a számítógépes irodalomért síkra szálló 1994-es kiáltványa a szöveggenerátorok irodalmi legitimációja mellett érvel.⁶ Mi több, Balpe számára a játék és az irodalmiság közötti teremtő kapcsolat a generatív irodalomban testesül meg.⁷ De mi történik az irodalommal, különösen a költészettel, amikor képernyőre kerül? És mi történik a költészettel, amikor eleve a digitális képernyőn születik meg? A költészet szakralitásával már a múlt század avantgárdjai leszámoltak, az újmédia pedig még tovább tágitja a költészet határait.

Az alábbi dolgozatban az Ausztráliában élő amerikai művész, Jason Nelson két elektronikus költeményének bemutatására teszünk kísérletet. Nelson a játékot és a költészetet egy harmadik kategóriában egyesítő új műfaj, a „videojáték-költészet” úttörője. A *Birds still warm from flying*⁸ és az *i made this. you play this. we are enemies*⁹ című művek jellegzetes példái ennek az utóbbi évtizedekben létrejött műfajnak.

Birds still warm from flying

A *Birds still warm from flying* lényegében nem más, mint egy interaktív, újraalkotható költői Rubik-kocka. A nagy kockát alkotó kisebb kocka-

5 John SHARP, *Works of Game. On the Aesthetics of Games and Art*, MIT, Cambridge, 2015, 5–6.

6 Jean-Pierre BALPE, *Pour une littérature informatique: un manifeste*, 1994. Hozzáférhető: http://chatonsky.net/files/pdf/jean-pierre-balpe/jpb_manifeste.pdf.

7 Vö. Jean-Pierre BALPE, *Principles and Processes of Generative Literature. Questions to Literature*, Dichtung Digital 2005/1., www.dichtung-digital.de/2005/1/Balpe.

8 Hozzáférhető: www.secrettechnology.com/ausco/poecubic2.html.

9 Hozzáférhető: www.secrettechnology.com/madethis/enemy6.html.

modulokban apró mozgóképek jelennek meg, más „alkockákhoz” pedig számozott verssorok tapadnak. Az olvasó-játékos a kocka forgatásával ezeket az egységeket rendezheti újra, variálhatja tetszés szerint a képernyőn. A művet 2009-ben mutatták be Barcelonában az *E-Poetry* nemzetközi elektronikus költészeti fesztiválon és szimpóziumon. Kockára, sőt Rubik-kockára írt szövegekből születő költeményeket ismertünk már régebből is, mind hagyományos, „analóg”, mind digitális változatokban (utóbbihoz lásd például Howe & Karpinska *open.ended* című munkáját 2004-ből¹⁰). A Rubik-kocka mint forma és egyben versalkotási mód Nelson munkásságában is megjelent már korábban,¹¹ azonban a *Birds still warm from flying* néhány új jellegzetességgel gazdagítja a háromdimenziós versalkotásnak ezt a hagyományát. Nelson verséhez felhasználói instrukciók is tartoznak, amelyek a verset alkotó weboldalon, az önmagában is áruklódó elnevezésű „hogyan játsszuk/olvassuk/alkosuk újra” link alatt érhetők el. Az egyik parancs lehetővé teszi az olvasó számára, hogy a verset 3D-ben olvassa, a másik pedig hogy a verskockát forgassa és átrendezze. A kockával való interakció során megérinthetjük az egyes oszlopokat és sorokat, amelyek a Rubik-kocka fizikai változatához hasonlóan átmozgathatók.

A költemény minden egyes tartozéka – a költemény címe, a szerzőséggel kapcsolatos információk, az instrukciók, a verskocka átrendezésére szolgáló parancsok, a képek és a szöveg – egyazon weboldal része. A hagyományosan általában a paratextusban szereplő elemek – mint például a parancsok – itt magának a szövegnek az elemei, mivel nélkülük az gyakorlatilag nem lenne teljes.

Az olvasó felhívást kap a térbeli struktúra és egyben a szöveg módosítására, ugyanúgy, ahogy annak idején valószínűleg azzal a Rubik-kockával is játszani kezdett, amelyet a Nelson-kocka kiválóan imitál. Maga a költői mű tehát egyértelműen egy játék. A Nelson-kocka minden oldala – a Rubik-kockához hasonlóan – más színű. Az egyes oldalakon szereplő mondatrészek ugyanabban a színben jelennek meg, amely oldalhoz a kiinduló állapotban tartoztak. Az oldalak eltérő számban tartalmaznak képeket és mondatrészeket. A kocka oldalainak színezése ugyancsak a Rubik-kocka színeire utal, azzal a különbséggel, hogy a Nelson-kockában a fehér oldalt fekete helyettesíti, piros színű oldalból pedig kettő is van. A kockán szereplő 42 mondatrészen és az egyes

10 Hozzáférhető: collection.eliterature.org/1/works/howe_karpinska__open_ended.html

11 Jason NELSON, *Series Eleven or Five*. Hozzáférhető: www.secrettechnology.com/poem_cube/poem_cube.html.

mondatrészeket jelölő számokon, valamint a négyzetekben szereplő mozgóképeken kívül a költemény részét képezik a weboldalon hallható zene és a különféle hanghatások is. A monoton ütemű, gyors zene bizonyos mértékben emlékeztet a videojátékok zenéjére. A mozgóképek (például városi és természeti környezetet ábrázoló videók) megtörik az egyes négyzetrácsokba beékelődő mondatrészek nyelvi egyhangúságát, s egyben az e-költészet nyújtotta új lehetőségeket is érzékeltetik: a nyelvi közlés újabb szemiotikai rendszerekkel történő kiegészítését.

A költemény kiinduló fázisában a kocka-vers „utolsó oldalával” találjuk szembe magunkat, legalábbis ami az oldalon szereplő mondatrészek számozását illeti. Az egyik mondatrész, amelyre az elsők között téved a szemünk, mintha egy szöveg befejező félmondata volna: „42. and the abandon ends and ends”. Az olvasó számára mindez arra való felhívásként hat, hogy az egyes alkockák átrendezésével próbálja megfejtetni a szöveget: lépjen interakcióba a kockán elhelyezett jelekkel, és hozza létre a saját kockaversét, hiszen az előző történet itt már befejeződött, és most valami újnak kell következnie. A sorok és oszlopok mozgatásával új és új szövegváltozatok állíthatók elő. Mindez a kombinatorikus olvasási módok jó példája is, hiszen az olvasó az olvasás folyamatában megnyíló lehetőségek szerint alkotja újra a szöveget. A képernyőn imitált térbeli perspektívát kiaknázó, kockaalapú e-költészet erre a kombinatorikus olvasási gyakorlatra épül.

Elsősorban azokat a műveket tekinthetjük kombinatorikus költeményeknek, amelyek a szövegnek a szerző által meghatározott textuális struktúrák szerinti változtathatóságával és permutálhatóságával felfedik és egyben ki is aknázzák a szövegben rejlő kombinatorikus lehetőségeket. Nelson műve ebben az értelemben kombinatorikusnak tekinthető, azonban a maga nemében mégis egyedi, hiszen a kocka egyik oldalán történő szövegalkotás egyben azt is jelenti, hogy öt másik oldalon öt másik szöveg készül el, az olvasó pedig a kocka forgatásával juthat el a többi szöveghez. A kockaköltemény ezáltal felszabadul mind a szerző, mind pedig az olvasó autoritása alól: a szerző ugyan megalkotta a kiinduló kombinációt, de az olvasó műveletei nyomán keletkező szövegekre már nincs befolyása. Az olvasó pedig, bár tetszése szerint újraírhatja az egyik oldalt, nem tudhatja, hogy ez a kombináció mit eredményez a többi oldalon.

Előfordulhat, hogy a sorok és oszlopok forgatásakor a szövegtöredékek fedésbe kerülnek egymással, bizonyos képek kitakarhatnak bizonyos szavakat. Ekkor a szöveg kiolvasása ellehetetlenül, a költemény

egy része értelmezhetetlen információhalmazként jelenik meg. Az is előfordulhat, hogy a különböző mondatok egymásra helyeződése miatt különböző szövegrészekhez tartozó szavak új mondatokként is kiolvashatók. Mindezekből a helyzetekből tetszőleges kombinációk hozhatók létre. Ily módon Nelson szövege arra is jó példát kínál, amit Maria Engberg a „vizuális zaj esztétikájának” nevez. Engberg szerint „a vizuális zaj a különféle hatásokra érzékenyen reagáló felület és a vizuális többlet találkozásából keletkezik, és az olvasó/felhasználó részéről valódi beavatkozást igényel, hogy kiolvasása lehetővé váljon.”¹² Nelson ugyanakkor azt is megvalósítja, amit Engberg szerint „a hangzó zaj esztétikájának”¹³ nevezhetünk: a háttérzenét nem célszerű túlságosan hangosra állítani, mivel könnyen zavaróvá válhat.

Sok hasonlósága ellenére a Nelson-kocka a Rubik-kockától legalább egyvalamiben radikálisan különbözik: itt nem lehet nyerni. Ezáltal egyrészt Nelson létrehozza a Rubik-kocka paródiáját, másrészt rámutat a nyelvben és szövegben implicite benne rejlő játékosságra is. A szerző információtöredékeket bocsát az olvasó rendelkezésére, amiket újra kell alkotni. Az írás metaforája „egy kanyargó határfolyó” („a meandering river for borders”), az olvasók „a repüléstől még meleg madarak” („birds still warm from flying”), és persze ott van „a feltételezés, hogy mindez valamiféle keresés” („the suggestion this is a search”) – a szavak szabadságának és az alkotói gyakorlatnak a keresése. A szöveg előállításának a folyamata, mindaz, amit az elektronikus írás a kreatív olvasói gyakorlatnak adhat, sokkal fontosabb, mint maga végeredmény, ami e folyamat során létrejön. A költemény szövege többé nem valamiféle „szabványosított”, kőbe vésott változat, amely bár több lehetséges értelmezéssel bír, de mégis csupán egyetlen szöveg, hanem egyszerre több különböző potenciális szövegváltozat összessége.

Ha az információs társadalom kritikájaként közelítjük meg Nelson szövegét, fontos kiemelni, hogy a szerző rengeteg olyan információval látja el az olvasót, amelyeket az szabadon újraalkothat. A *Birds still warm from flying* voltaképpen egy kollázs: olyan vers, amelyet fel lehet szabadalni és újra lehet építeni, darabokra lehet szedni, és újra össze lehet rakni – újra és újra, akár végtelen változatban olvasható és játszható. Ez a kollázs-technika, amellyel már Tzara és a szürrealisták is kísérleteztek, egy, az esetlegességen alapuló irodalmi technika, amely feldarabolja és újra-

12 Maria ENGBERG, *Aesthetic of Noise in Digital Literary Arts*, konferencia-előadás (*Electronic Literature in Europe*, Bergen, 2008. szeptember 11–13.).

13 Uo.

rendezi a szöveget, hogy ezáltal új szöveget alkothasson. Ebben az értelemben ez a fajta költészet az emberi nyelv metaforája is, amely gyakorlatilag korlátok nélkül elemeire bontható, és újabb és újabb formákba rendezhető.

i made this. you play this. we are enemies

Az *i made this. you play this. we are enemies* olyan elektronikus költemény, amely a videojátékok mintájára lett megalkotva. Ebben a játékban azonban a szerző és az olvasó nem partnerei, hanem deklaráltnan ellenfelei egymásnak. Az olvasási paktum a feje tetejére áll: az olvasó és a szerző nem működik együtt, hanem harcolnak egymás ellen. Az olvasónak tíz pályát kell teljesítenie ahhoz, hogy befejezze a szöveget. A mű alcíme (*play, play, play, and play again*) azonban újraköti az olvasási paktumot: a szerző megszólítja az olvasót, és játszani, játszani, játszani és újra csak játszani hívja. A „play / játssz” szintagma nyomatékosító ismétlődése egyszerre értelmezhető ígéretként és annak a hitnek a kifejeződéséért, hogy az olvasó élvezni fogja ezt az új élményt. A pályák nagy részének háttere Tom Phillips *A Humument*-jét (első kiadás: 1970)¹⁴ idézheti fel az olvasóban. A hatáshoz nagyban hozzájárul a gyermekes vizuális világ: Disney-hősök, emberarcú virágok, stilizált ábrák és egyéb furcsaságok bukkanak fel a színen. Nelson azonban parodisztikus céllal alkalmazza mindezeket a képeket: az olyan Disney-karakterek, mint a dühös tekintetű dalmaták vagy Pán Péter, akár meg is ölhetik az olvasó által irányított karaktert.

A nyitóoldal a címen és az instrukciókon kívül az olvasással kapcsolatos tippet tartalmaz. Nelson megadja az olvasónak mindazon weboldalak listáját, amelyekből az e-verset létrehozta. A költemény minden egyes pályája híres weboldalak darabjaiból készült: a Google-tól és a Yahoo-tól (a keletkezés idején a két legnépszerűbb keresőmotor) a Mininováig (az egyik legnagyobb BitTorrent index oldal¹⁵), a Disney-

14 *A Humument: A Treated Victorian Novel*. Újabb kiadásai: 1980, 1987, 1997, 2005.

15 A Wikipédia szerint a Mininova volt az egyik legnagyobb BitTorrent oldal. A „mininova” szó a Google leggyakrabban keresett szavainak listáján a kilencedik volt 2006-ban. 2008. május 8-án a Mininován megjelent adatok szerint több mint 5 milliárd letöltésre és csak egyetlen perre került sor. A Mininova azonban nem szolgáltat saját trackert. 2009 novemberében az oldal üzemeltetői törölték az összes torrentfájlt, amelyek lehetővé tették a felhasználók számára, hogy szerzői jogvédelem alatt álló anyagokat töltsenek le – vagyis a torrentek legnagyobb részét. Lásd a Wikipédia vonatkozó szócikkét: <http://en.wikipedia.org/wiki/Mininova>.

tól a MetaFilterig (híres közösségi webloglinkek megosztására és webes tartalmak megvitatására) sok mindent magába épít a költemény. A Farkot, egy közösségi oldalt, amelynek tagjai napi hírekre, cikkekre és más oldalokról származó információkra reagálnak; a Huffington Post hírportált, amelynek fő témái a politika, a média, az üzleti élet, a szórakozás, életmód, divat, a környezetvédelem; a RIAA-t, az Amerikai Hanglemezgyártók Szövetségének oldalát, amely többek között arról híresült el, hogy a „négy nagy” lemezkiadó és terjesztő nevében (EMI, Sony, Universal és Warner) a szerzői jogok és szellemi termékekre vonatkozó jogszabályok megsértése miatt beperli azokat, akik az interneten illegálisan osztnak meg vagy töltenek le zenét. A Nelson által felhasznált weboldalak között van még a Something Awful, egy humoros oldal; a Boing Boing, egy technikára szakosodott oldal; valamint a Joystiq videojátékokról szóló blog. Az *i made this. you play this. we are enemies* mindezekről a helyekről származó szövegrészletekből, szavakból és képekből épül fel, újraírva azokat és kiegészítve őket további képekkel és hanghatásokkal. Az *i made this* ebben a tekintetben a kollázstechnika egy másik példája, de esetében nem az olvasó, hanem a szerző az, aki feldarabolja és újra összerakja a szöveget.

Maga a „játék” a *Donkey Kong*hoz hasonló, egy irányban mozgó, egyablakos, egész képernyős platformjátékok paródiája.¹⁶ Az első pályát nagyon könnyű teljesíteni. Az olvasó karaktere egy deperszonalizált, de szimbolikus potenciált hordozó figura: egy, a képernyőn mozgatható, meglehetősen elgyötört kerék. Vizuális összhatásában akár Steve Rauschenberg *First Landing Jump* (1961) című munkáját is felidézheti, amit csak megerősít Nelson játékának a rauschenbergi „kombinált festményekre” utaló sajátos látványvilága. Kerekünk tud ugrani és jobbra-balra mozogni. Amint begyűjtjük vele a pályán elszórt különféle fura tárgyakat, szövegdarabok villannak fel a képernyőn. A kerékkel az olvasó különféle útvonalakon manőverezhet, furcsa szimbólumok rejtett tulajdonságait fedezheti fel, teleportáló eszközöket kell használnia az előrejutáshoz, mozgó liftekre, különféle elemekre kell felugrania, és minden pálya végén bele kell ugrania egy, a falon található lyukba, hogy azon keresztül a következő szintre jusson. Nelson költeményének vizuális textusa ebben a tekintetben teljesen alkalmazkodik a platform videojátékok egyszerű nyelvezetéhez.

16 A *Donkey Kong* klasszikus modelljét más rendhagyó alkotások is kiaknázták, mint például a *Braid* (Number None Inc., 2008).

Az olvasási időt részben maga az olvasó, részben pedig a szöveg alakítja, hiszen az olvasó akár úgy is dönthet, hogy megáll egy időre olvasni – anélkül, hogy kockáztatnia kellene, hogy megölik. Bizonyos szinteken azonban akár még ez is megtörténhet, illetve vannak olyan szövegrészek is, amelyek csak bizonyos pontokon és pillanatokban válnak olvashatóvá. Ezekben az esetekben maga a szöveg diktálja a tempót. Miközben az olvasó keresztülvágtat a szövegen, hogy egy-egy pálya végére érjen, maga a szöveg is változik: szövegfoszlányok villannak fel hosszabb-rövidebb időre, vagy pedig a háttérben található szöveg alakul át.

A második pálya az első szerkezetére emlékeztet. Az első két szinten nem lehet meghalni, még ha az olvasónak olyan érzése is támadhat, hogy nem fogja tudni befejezni a szintet. Ha nem ér elég gyorsan a szöveg végére, hirtelen megjelenik egy hatalmas kép, és eltakarja az egész ablakot, így az olvasó nem láthatja, hogy éppen hol van. Ekkor a „GROW! DAMN YOU! GROW!” / „NŐJ! TE SZEMÉT! NŐJ!” szöveg is megjelenik a képernyőn, nagybetűkkel, részben a kép előtt. A képernyőn megjelenő szavak sokszor azt a benyomást keltik, mintha a szöveg szerzője kiáltaná őket (ezt a hatást a nagybetűs írásmód csak fokozza); mintha a szöveg akár el is kaphatná, meg is ölhetné az olvasót. De ez csak megtévesztés, hiszen az olvasó teljesíteni tudja a szintet, akkor is, ha a karakterét elkapja a kép. Érdekes, hogy ebben a művében is, csakúgy, mint a Rubik-kocka esetében, Nelson megfordítja a hagyományos játékszabályokat. *Az i made this. you play this. we are enemies* így tulajdonképpen a videojátékok kifigurázása.

A következő pályákon egyre nagyobb képek fedik el a képernyőt, lehetetlenné téve az olvasó számára a szöveg bizonyos részeinek elolvasását, de azt is, hogy lássa, egyáltalán merre tart a kerék, amelyet irányít. A negyedik szinten például egyszer csak dalmaták és piros betűs szavak takarják el a képernyőt, amit a „HERE COMES THE DEATH BY DALMATIANS” / „MOST JÖN A 101 KISKUTYA ÁLTALI HALÁL” felirat előz meg, szintén csupa nagybetűvel, amely azonnal megragadja az olvasó figyelmét. Vagy felugrik egy tanács az olvasó számára: „pause to reconsider the joy and the pain of playing this game” / „állj meg egy pillanatra, és gondold át e játék örömet és fájalmát”. Ám ha az olvasó nagyon gyorsan teljesíti a szintet, nem láthatja, ahogy a dalmaták betöltik az egész képernyőt. Tehát az olvasás és a szövegen való áthaladás sebességétől függően más és más szöveg jelenik meg. Mindazonáltal a dalmaták nem ölik meg az olvasót – szemben más Disney-karakterekkel, mint például Pán Péter.

A költemény minden szinten jelzi az olvasónak, hogy melyik utat kövesse a következő szint eléréséhez: nyilak, vibráló krikszkrakszok jelzik a jó irányt. Mindazonáltal az olvasó megpróbálhatja a jelzett irányoktól függetlenül is felfedezni a szöveget, vissza is mehet, ha akar, de a szöveg befejezéséhez vezető útvonalat végig kell járni a továbbjutáshoz. Az egyes pályáknak csak egyetlen megoldása létezik.

Az ötödik szint az utolsó az első részben, ennek teljesítése után van egy videó a szünetben, amelyben feltűnik a szerző. A szerző aláírása így nemcsak a játék elején jelenik meg, hanem a szöveg közepén és végén is, ahol egy másik rövid videót lehet elindítani, melyben szintén Nelson szerepel.

Ahogy az olvasó egyre előrébb halad, úgy válnak egyre olvashatatlanabbá a szövegek. Túl sok szó és kép mosódik egymásba, ahhoz hasonlóan, ahogy Nelson olvasója a *Birds still warm from flying* című költeményben „a vizuális zaj esztétikáját” felfedezhette. A hatodik pálya a korábbi szintek képeit használja, miközben az olvasó próbálja átugrani azt az utolsó néhány lépcsőfokot, ami elválasztja őt a pálya legvégétől. A most megjelenő szöveg ugyanaz, mint amit már korábban látott, és amin áthaladt. A szöveg itt mind tartalmilag, mind formailag megismétlődik.

Az i made this. you play this. we are enemies, akárcsak a másik bemutatott Nelson-mű, szinte kínálja magát az információs társadalom vonatkozásában történő értelmezéseknek. Egy ilyen olvasatban a mű a digitális társadalom és benne az információ státuszának paródiájaként is értelmezhető: sok szót és képet tartalmaz, amelyek változnak, ismétlődnek, lehetetlen követni vagy akár egy apró szövegrészt is elolvasni, miközben az olvasónak a kis kerék irányítására kell koncentrálnia. Az olvasó felteszi magának a kérdést: mely szövegrészek érdekesebbek? Melyiket olvasam el? Ez megfelel a hétköznapi gyakorlatának is: az információk áradatában melyik információ a fontos, melyik hírt olvassuk el és őrizzük meg az emlékezetünkben? E tekintetben a videojáték-költészetnek ez a példája a médiakritikai olvasatoknak is tág játéktérrel nyithat. A digitális társadalom polgáraiként olyan világban élünk, amelyben könnyű hozzájutni az információhoz, különféle forrásokhoz, és könnyű kommunikálni. Ezzel szemben mérlegelni, megérteni és megítélni az információkat, illetőleg azok kulturális, társadalmi, jogi és gazdasági implikációit adott esetben rendkívül bonyolult is lehet.

A nyolcadik pálya biztonságosnak tűnik az olvasó számára: itt sem lehet meghalni. Ám amikor el akarjuk érni azt a lyukszerű linket, amely

a következő szintre visz, egy fehér ábra követi a kereket, és törli azt. Amint a kerék eléri az útvonal végét, az oldal megtelik szavakkal és mondatokkal. Az olvasónak teljesítenie kell a szintet, és tovább kell haladnia – már közel van a játék befejezéséhez. Nelson videojáték-költészete az internetkorszak olvasási gyakorlatára is rájátszik. Az olvasó átlósan olvas, frenetikus gyorsasággal kísérli meg bekebelezni az elé kerülő szövegcsontkokat. Ez a korábbi olvasási gyakorlatok tükrében akár felületesnek is tűnhet, mindenesetre éppen az ellenkezője a hagyományos tanulási és memorizálási gyakorlatoknak.¹⁷ A látványosan értelmetlen szövegkonstrukció erre a fajta „webes” olvasási gyakorlatra is utalhat. Ahogy immár számos, az online információszerezési szokásokról szóló tanulmány is felhívta rá a figyelmet, olvasási szokásainkkal együtt gondolkodás módunk is megváltozott az internet hatására. A mai olvasók nem a hagyományos értelemben olvasnak online: egy újfajta „olvasás” van kialakulóban. A felhasználók átböngészik a címeket, menüpontokat és tartalmakat a gyors találatok érdekében. Akár úgy is tűnhet, hogy éppen azért mennek fel az internetre, hogy ne kelljen a hagyományos módon olvasniuk. A szöveg olvashatatlaná tételeivel Nelson szemmel láthatólag megvalósítja ezt a webes környezetre jellemző olvasási gyakorlatot.

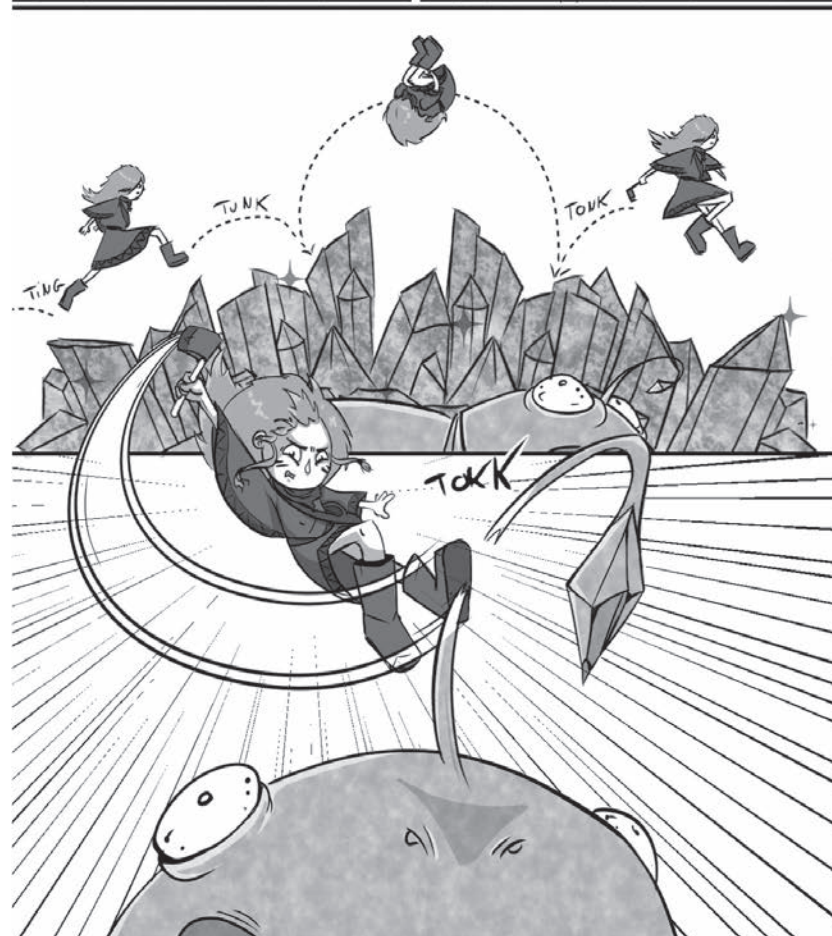
A szöveg befejezése ebben az értelemben akár az internettől – és egyben az információtól – való függőség metaforájaként is olvasható. Az olvasó ugyanis akkor sem szabadul ki, ha az utolsó szinttel is végzett. Még megnézhet három videót, de a kis kerék ott ragad az oldal egyik részén, és megjelenik egy felirat: „A place named the end by you for now” / „Egy hely, amelyet éppen végnek nevezte”, ami felhívja a figyelmet arra, hogy a játék vége nem jelent végleges lezárást, és az olvasó hamarosan újra játszani fog.

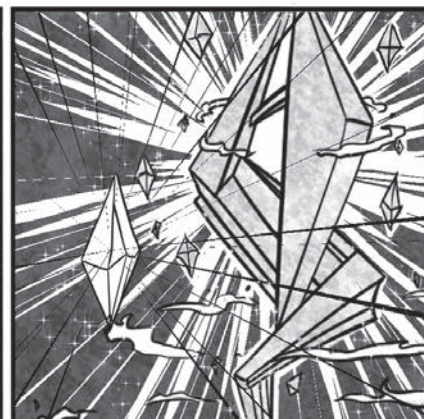
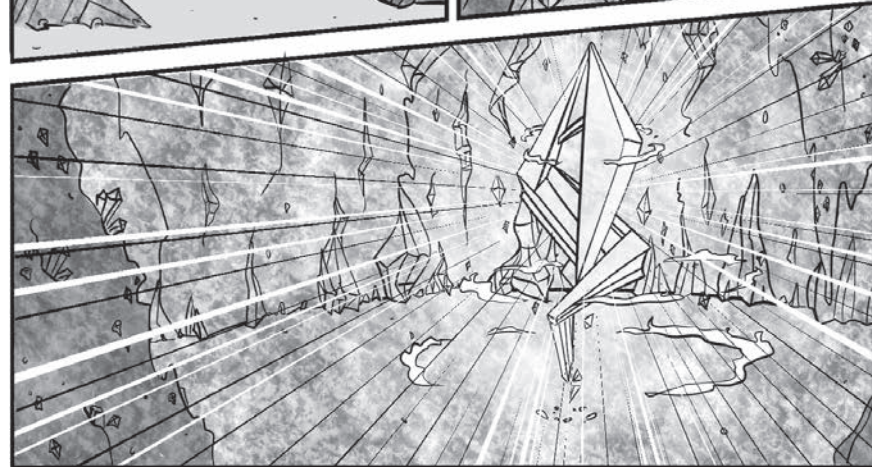
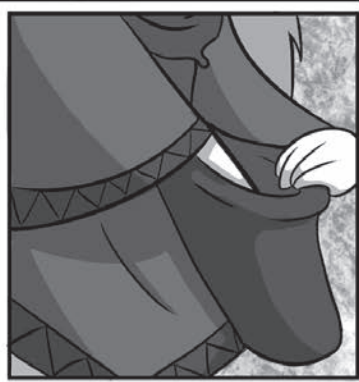
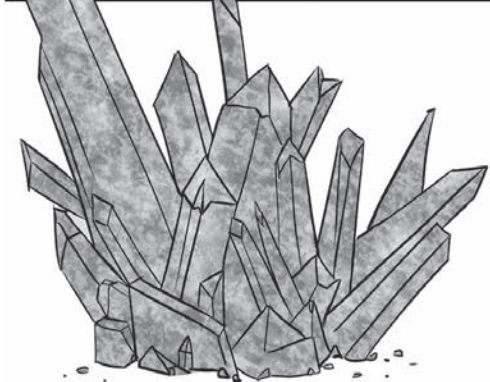
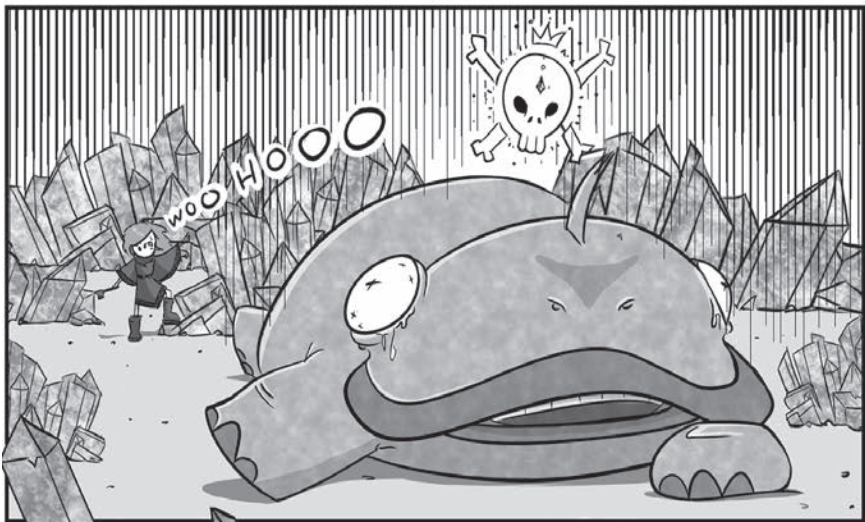
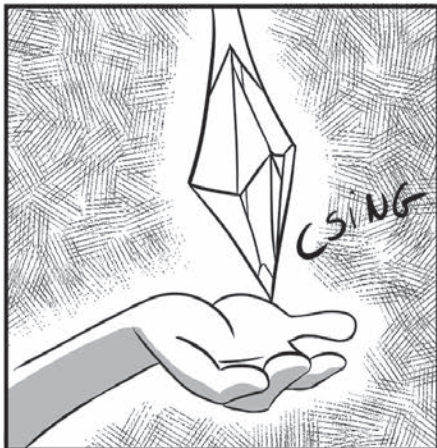
Nelson műve megszegi a „játékszabályokat”, de játékosságával és a dada kollázsait idéző jellegével a művészet „elitista”, „burzsoá” felfogását is megkérdőjelezi. Az *i made this. you play this. we are enemies* arra készíti, hogy folyamatosan újraértékeljük a minket körülvevő világ szabályait. Mindazonáltal az alkotás műfaja kockázatot is hordoz. Többek között például azt, hogy az olvasó nagyobb érdeklődést tanúsít a játékmenet, mint a videojáték mint költői mű tartalma iránt.

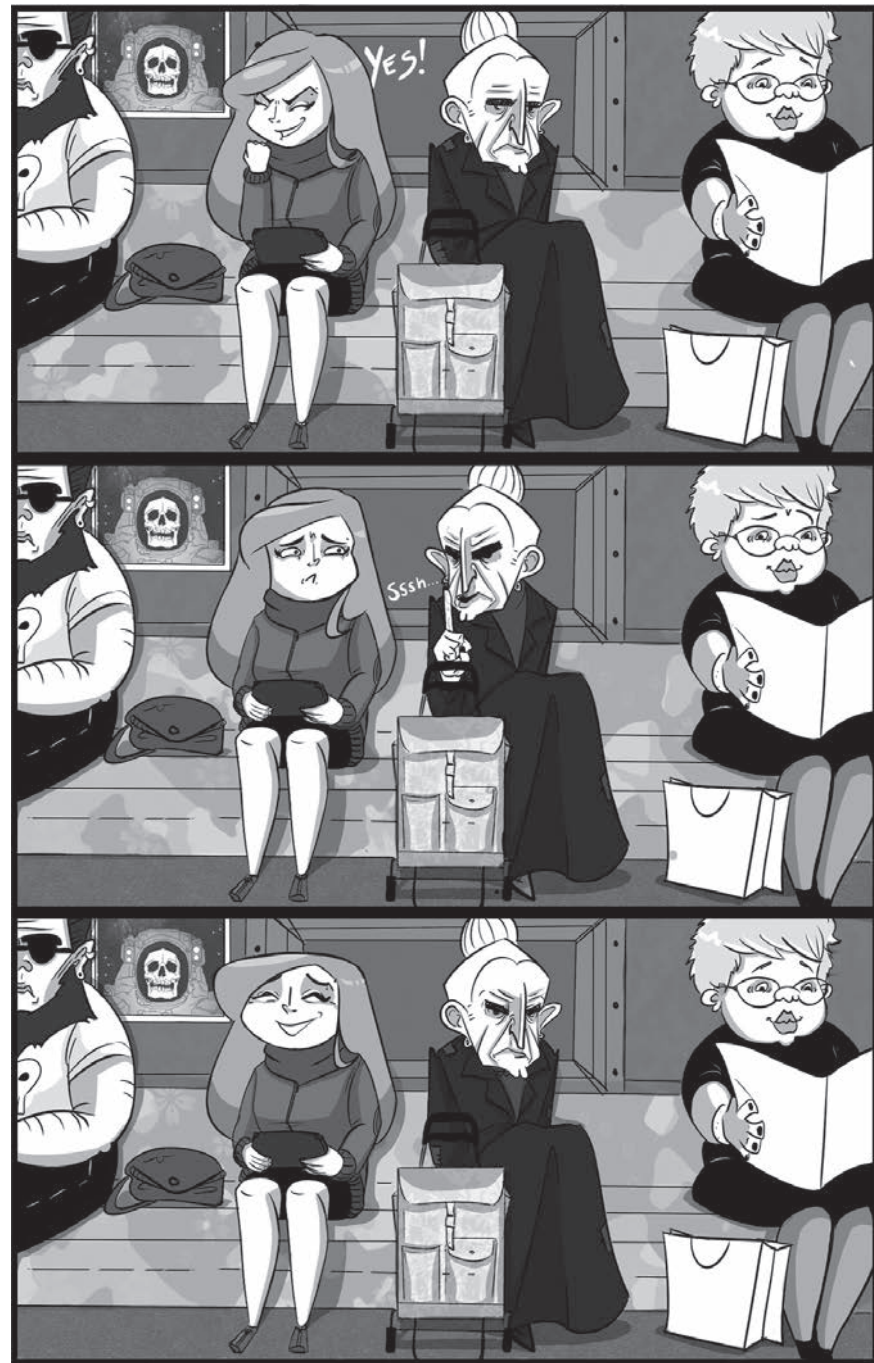
*

17 Alexandra SAEMMER, *Matières textuelles sur support informatique*, Publications de l'Université de Saint-Étienne, Saint-Étienne, 2007, 46.

Nelson szövegei önmagukon túlmutatva a digitális médium lehetőségeit is szemléltetik. A fentiekben bemutatott elektronikus művek a költői alkotás aktusának eredménye helyett az alkotás aktusának a folyamatszerűségére hívják fel a figyelmet. Az alkotások fontos jellemzője e tekintetben az élményszerűség, hiszen a játék összetevőit adó különféle interaktív megoldások révén az alkotás folyamata is átélhetővé válik.









Oravecz Imre

Távozó faMagvető Kiadó
Budapest, 2015

Seres Lili Hanna

NAPLÓ HAIKUHANGLATRA

„A költők öregkori munkásságát / fiatal kritikusok értékelik, / ez természetes, / az embernek öregén is van véleménye, / csak nem hangoztatja, // de honnan tudják, / milyen öregnek lenni?” (*Irodalom 1* [29]). Valóban: honnan tudhatják a fiatal kritikusok, milyen öregnek lenni? Furcsa lenne erre azt felelni, hogy Oravecz Imre a *Távozó fa* című kötetéből. Még úgy is, hogy az *öreg* kifejezést a maga egyszerűségében számos alkalommal mondja ki a tüneteket vizsgáló lírai én (csak a tünetvizsgálásra néhány példa: „Talán az öregedés, az idő szorításának jele, / hogy újabban minden nap írnék,” [*Irodalom 2* – 29]; „évek óta az öregségre készülök, / mégis váratlanul ért, / hogy ilyen szemérmetlenül és közönségesen megérkezett” [*Az öregség érkezése* – 59], „ha ez az öregség jele, / akkor bizonyosan megöregedtem” [*Újdonságok* – 65]), még így is degradáló és semmitmondó kijelentés volna az, hogy a kötet az öregedésről szól. Pedig Oravecz Imre tíz évet és száznegyvenhat verset felölelő kötete egy, a végletekig leegyszerűsített mondatban valóban az öregedésről szól. A nyugodt, közvetlen hangú lírai én a kollokvialis, pátosmentes, narratív, naplószerű verseivel minden erőlködés nélkül adja

át, érteti meg az öregedés, az ő öregedésének, illetve egyszerűen csak az idő múlásának élményét. A kötetben megszólaló önreflexív, önmagát megfigyelő, minden apróságra érzékeny, elmélázó, őszinte hang ugyanakkor nem romanticizálja, nem fedi el, nem teszi súlytalanná a problémáit: félelmeit, pontosabban óvakodásait, a jövőtől való aggodalmait és a múlt súlyos, feldolgozhatatlan traumáit.

Visszagondolás a múltra, megfigyelése a jelennek, előtekintés a baljóslatú jövőre – mindebbe, vagyis az élet elmúlásának témájába fonódva a kötet másik fő tematikai csapásiránya a természet, illetve a természet és az azt megfigyelő, az abban élő egyén viszonya. Az első két ciklus ezt tárgyalja: a *Téli éjszaka* univerzális haikuhangulatát szűkíti, konkretizálja, ugyanakkor az egyén és a természet kapcsolatát tágítja a *Helyreállítás*, amely az addigi mitikus, elvont környezetnek nevet, neveket ad, személyekkel népesíti be, gyermeki emlékekből építi újra, a teret tehát az idővel teszi élővé, személyessé, sajátjá. A harmadik ciklus mélyíti el az önmagát és környezetét, s rajtuk az idő múlását megfigyelő, konstataáló lírai én pozícióját. A kötet és a ciklus címadó verse, a *Távozó fa*, a maga „párversének” nevezhető *Részletekben* és a későbbi *Tavaszi* című szöveggel együtt értelmezve lesz még izgalmasabb: a természeti környezetben otthont lelő lírai én organikus alteregójává válik a kiszáradó cseresznyefa, amelyet ő maga ültetett, s ahogy annak „először egy nagy oldalága sorvad el, / aztán aggkori elmezavar lépett fel nála, / nyáron ledobta az összes levelét, / és újakat hozott, még virágozott is, [...]” még nem hagyott el egészen, / de faidővel mérve már csak percei lehetnek hátra”, úgy írja önmagáról, önmagának is: „Részletekben távozol, // először a csecsemő, a kisgyerek hagyott el, / kire nem emlékszel, / aztán a kamasz, az ifjú, / kik hiányoznak / majd a középkorú férfi és az öreg, / kikről szívesen lemondta volna, // végül az maradt, / ki most vagy, / a reszketeg aggastyán, / ki utoljára megy el” (97). A teljes egybesimulás pedig a *Tavaszi* soraiból olvasható ki: a február 28-án először megszólaló házi rozsdafarkú erre a cseresznyefára száll fel, és hangjában a bugyborékoló vidámságot valami csendes elégiát sugó halk, erőtlen, fájó és szomorkás tónus árnyalja, „akárha lábadozó örvendezett volna, / ki súlyos betegségen esett át” (154). Nem a tavasznak, a melegnek szóló tökéletes örömet, hanem a végességet érzi és emeli ki a lírai én, ahogy egy másik versben mondja, „már mindenről ugyanaz jut eszembe” (*Kerítés* [73]).

A negyedik, *Matyi* című ciklust a kötet vitathatatlan tetőpontjává a benne koncentrállódó kettős trauma és annak poétikai kezelése emeli. A témát, a kettős traumát rögtön a kezdő vers összefoglalja: „Öreg, hat-

vankettó voltam, / mikor született, / és szorongva gondoltam rá, / hogy túl fiatal lesz majd, / és nem tud mit kezdeni a halálommal, / nem sejtettem, / hogy van ennél rosszabb: / még életemben elveszített engem” (*Bánat* [103]). A kétgenerációnyi korkülönbség és a válás, az elszakított-ság határozza meg ezt az apa-fia kapcsolatot, előbbiben a félelem, utóbbiban a fájdalom dominál. Nemcsak a válás és más negatív események kollokvialis, tényközlő versbe írása válik itt tragikus gesztussá, de a szép, idilli emlékek felidézésekor a találkozások alkalmosságának egyértelműsítése is kíméletlen árnyként vetül a szövegeket átítató mély, őszinte szeretetre (a *Nyilatkozás* első sora: „Mikor először és csak pár órára kaptam vissza” [108]; a *Számok* utolsó sorai: „ez sem lesz még egyszer, / semmi sem lesz még egyszer” [110]; és a kedves közös játékot felidéző *Nyelv-újítás* váratlanul lesújtó vége: „az otthon szóról még gondolkodunk, / ez egy különleges eset, / az újnak egyszerre kell kifejeznie, / hogy egyikünknek kettő is van, / másikunknak meg egy se” [115]). A versforma itt is a kötet egészére jellemző szabad vers, amely nagyon gyakran hosszú sorokból, felsorolásokból áll, és gyakorlatilag egyáltalán nem használ enjambement-okat; homogénnek ugyanakkor nem nevezhető a ciklus, a szeretet, az apa gyermeke iránt érzett elemi szükséglete kifejezésre juthat egyetlen sorból álló versben is („Szeretete csillag magányom éjszakájában” [*Csillag* – 112]) és egy kétoldalas, részletes beszámoló által is (a ciklus, de érzésem szerint a kötet legszebb versében, az *Egy láthatási nap felidézésében*). A cikluszáró *Milyen lesz?* című vers pedig az idővel játszik, a jövőbe ágyazott, egyénenként differenciált múltra kérdez rá, az emlékekké váló élmények és az azokhoz kötődő személy kapcsolataira: vajon hogyan él majd tovább a felnövő gyerekben mindaz, ami az akkor már nem élő szülőnek a mindent jelentette, tovább él-e, hiszen, mutat rá kimondatlanul, a kérdések áradatával a szöveg, nem éppen az emlékek mivolta határozza meg az embert a halál után?

Mindig nehéz, hálátlan feladat olyan ember után fellépni a színpadra, aki zseniális előadásával katarzist kiváltva mindenkit lenyűgözött. Ugyanilyen nehéz a dolga a *Matyi* után következő ciklusnak is. Az első három szakasz versei mind súlyosak a maguk egyszerűségében és természetességében, felrajzolják az idővel, öregséggel foglalkozó, szemlélődő alany alakját és a természeti környezetével való kapcsolatát, majd az előkészítés, a megalapozás után a negyedik részben ebbe a helyzetbe ágyazódik a traumatikus emberi, családi viszonyok egyvelegének súlyos, konkretizált terhe. Az ezután következő *Madárnapló* sem feloldani nem akar, sem elterelni a figyelmet, esetleg másik súlyos témával terhelni,

és ez, más jellemzőivel együtt, mindenképpen előny. A pozitívumok mellett azonban mégis ki kell emelni, hogy a legintenzívebb hatást kifejtő, emberekkel és érzelmekkel teleszőtt, megrázó és felemelő, egyszerűségében rendkívül hatásos ciklus után a letisztult, apróságokra fókuszáló, természetre és madarakra koncentráló versek sorozata elsőre súlyát veszti, érdektelennek tűnik. Persze tekinthetjük ezt a kötet előnyének is: megoldoztat, hiszen a *Matyi*-versekből való kijózanodás és a „madaras versek” első átfutása után vissza kell térnünk hozzájuk, és érdemes is, hiszen ez is egy erős sorozat. Érzékeny és bölcs: érzékeny az apróságokra és kicsiben a nagyot megragadóan bölcs. Ráadásul a két ciklus egymás mellé helyezése igen érzékletesen kiemeli a kontrasztot, amely az interszónális kapcsolatok kuszasága, érzelmi túlfűtöttsége és a madarak, a természet ölelésében álló ember apró gondokkal tűzdelt békéje között áll. Emellett pedig a *Madárnapló* a *Matyi*-ciklus csendes folytatásaként, implicit gesztusként is értelmezhető, ugyanis több korábbi versből kiderül, hogy a fiú kedvence a madaras könyve, amelyet ronggyá nézegetett. Ily módon az a ciklus, amelyben egy szó sem esik Matyiról, rejtett módon mégis neki dedikálódik, az ő örökül íródik. És a láttató, leíró versek közé, természetfilmszerű módon a madarak rezdüléseire közelítő szuper plánok mellett azért belopózik ide is a múlt és a család, a gyerekkori családi verébevés felidézésétől a lelkiismerettől bántott apai nagymama szarka képében való megjelenéséig. Ahogyan a halál is viszonylag gyakran felsejlik e naplóban, a korábban említett *Tavasznál* jóval explicitebb módon. Persze valódi egyszerű madárnaplóként is olvashatjuk a ciklust, de a hangsúly az állatok helyett inkább az őket figyelő egyénen van, annak reakcióin, gondolatain, attitűdjén, az együttélés mivoltán. A természetrajz ezen újabb fejezetében is tehát a kötet egészen végigfutó, gyakran explicit módon jelzett (például ablakon kinéző), megfigyelő pozícióból megszólaló lírai ént ismerhetünk meg, most éppen az őt körülvevő madarak relációjába ágyazva.

Az erős és magabiztos szerkesztéssel induló kötet íve tehát a negyedik szakasz után kicsit mintha megroppanna, elhalványulna: a folyamatos felfelé tartást követően hiányzik az ugyanolyan elegáns és kikezdhetetlen, fokozatos lezárás, a méltó feloldás. A *Madárnapló* mellett ugyanis a kötet záró ciklusának, az angol nyelvű verseket tartalmazó *December, morning*nak az elhelyezése is kérdéseket vet fel. Rendkívül izgalmas, ritka élmény egy kötet során megismert lírai hangot hirtelen egy másik, idegen nyelven olvasni, s felfedezni, hogy ő ugyanaz, nyelvektől függetlenül, ugyanakkor mégis más, hiszen a nyelvből születik, a nyelv által

él. Eközben azonban ha öt hosszú cikluson, száztizenkilenc versen át hatott ránk és vallott nekünk ez a bizonyos hang, akkor azért mégis okoz bennünk egy kis hiányérzetet az idegen nyelvű ciklus mint zárás, ahol, bármennyire ismerjük is az angol nyelvet, megszűnik a közvetlen kapcsolat, a magától értetődő nyelvi közeg, át kell váltanunk az agyunkat, az olvasási módunkat. A megszokott és megszeretett lírai én magyar szavainak hiányánál azonban többet megint csak nem róhatunk fel a kötet ezen részének. Attól a vádtól ugyanis, hogy csupán a közös (idegen) nyelv ciklusrendező elve által összetartott függelékként kezeljük, teljességgel megmentik azok a versek, amelyekben nem feltétlenül a nem kevésbé izgalmas kérdéskör, az angolul alkotó magyar író amerikai tapasztalatai jelennek meg, hanem a hasonló szemlélettel, látásmóddal és érzékenységgel megragadott apró mozzanatok, mint a kötet korábbi szövegeiben. Többek között ilyen az utolsó, *The ultimate reason* című vers is, amely nemcsak a lehető legmegfelelőbb kötetzáró költemény, de tökéletesen beleillene valamelyik korábbi ciklusba, így a kötet keretességét és az önazonosság nyugodt deklarációját is megvalósítja:

What's more consoling about the passage of time
than the oblique, celestial afternoon sunshine
that turns the barren winter slopes honey-yellow
against the advancing dark shadows of the pine forest on the ridge!

Ahogy ebből a szövegből, a kötetegészből is az életszeretet árad, Oravec patoszmentesen mutatja be nekünk aranykorát – ezt a szót is csak az aranyló napfény látomása miatt merem használni, amely a kötetre gondolva jut eszembe. A kötet csodálatra méltó ereje, hogy a távozásról és a múltrol gondolkodó, a jelent megfigyelő lírai én úgy képes eszköztelen, tényközlő versekben megszólalni, hogy azok nem válnak érzékeltlenné, a fájdalom, a félelem megmarad, a hatás megszületik, s közben mégis alig vesszük észre, hogy az élet legremisztóbb vonásáról, az elmúlásról szóló szövegekben mélyedünk el.

Vasadi Péter
Csönd születik

Napkút Kiadó
Budapest, 2016



Hlavacska András

HIT, VALLÁS, VALLOMÁS

Költői, keresztény, humanista és – nem utolsósorban – zenei hitvallás: általánosságban így jellemezhető Vasadi Péter legújabb, *Csönd születik* című kötete. A cím, az első mottó („Mindaz, ami értékes bennem [...], máshonnan jön [...]. Nem adomány, hanem kölcsön, amit szünet nélkül meg kell újítanom [...], és ha a kölcsönöket kisajátítom [...], értéküket vesztik”) és a nyitóvers azt sugallják, hogy az említett témák közül az elsőnek kitüntetett szerepe van. A kérdés, amely az egész kötetten végigvonul, hogy ez valóban így van-e, vagy a hitvallások együtteséből születik meg a kötet ontológiai vallomása.

A kötetben apránként feltárulkozó ars poetica fényében a nyitóvers két szempontból is meghatározó. Egyrészt, mert felütésével magyarázza a címet: „Ha csönd, akkor / vers közelít” (*Zaklatás* [7]) – rámutatva, hogy a csönd szoros kapcsolatban áll a vers születésével. Másrészt – az idézett mottóra rímelve – kijelöli ennek az ars poeticának az egyik tételét, amikor maga a megszemélyesített vers azt sugallja a lírai ének: „kövess, és / ne kutass utánam, / én megtalállak” (7). A *Csönd születik*ben tehát nem a költő teremti a verset, nem belőle ered, hanem nála talál otthonra, ő az, aki közvetíti. A költő itt mint médium van jelen. Ezt a gondolatot a kötet más darabjaiban is felleljük. A *Számvetés* például már az első soraival nyíltan a költői hivatásra irányítja a figyelmet: „A költő az, ki boldogan / képes nem tudni, mit s hogyan, / csakhogy elhívta valaki, / mindig, most is kint vallani” (25). Láthatjuk, a költő nem cselekvőként,

hanem megszólítottként jelenik itt meg. Ezt a harmadik strófa is megerősíti: „a tét / nem az, hogy tetszik-e / a gyér hangú háttérzene, / hanem hogy volt s van, ki szólított”. Az utolsó versszak pedig teljesen egyértelművé teszi ezt a viszonyt: „Hát jön és jön, nem marad el, / kiált, onson, árad, lehel, / kellesz neki, te némaság, / ő meg neked – vers a hazád.” De hasonló gondolat fogalmazódik meg a *Váltóláz* végén is: „Boldog rabszolga / vagyok, / s (meg)váltó lázban / élek / verssoraimmal. / Bent lüktet a világ. / Jeleket ad. Nyitva az / ajtó. Nyitva a zár” (14). A vers esenciája a költőtől függetlenül is létezik, de a versnek mégis szüksége van a költőre, hogy megszülethessen. A *Tanításban* például egy mondatcsemete ezekkel az egyszerű szavakkal fordul a lírai énhez: „Írj meg, hogy éljek” (16). A *Gőgben* ezt olvashatjuk: „Pedig itt forog / körülettem, mégis. / Kellünk hozzá, hogy éljen” (30). Az előbb említett kontextusban a versnek van szüksége a költőre, hogy éljen – az utolsó idézett mondat többes számú alanya azonban elbizonytalanítja ezt az olvasatot. A vers egyes szám első személyben indul („Bizonyos, hogy / mindenkinek írok”), miért vált át hirtelen többes számba? Mi készteti a költőt, hogy ebben a formában beszéljen magáról? Vagy talán itt már nem is költő szól? Lehetséges, hogy ezen a ponton megfordul a viszony, és a vers, a verssorok ragadják magukhoz a szót? A *Csönd születik* meghagyja a játékkeret az efféle olvasatoknak. Ez elsősorban annak köszönhető, hogy a kötet nem teremt egy olyan egységes lírai ént, akivel minden alkotás megszólalóját azonosítanunk kellene. Ez nem azt jelenti, hogy nincsenek a kötet egészen végigvonuló témák, hogy az alkotások mögött ne fedezhetnénk fel egy határozottan egységes gondolatiságot – mindezek nagyon is jellemzőek Vasadi munkájára. De a *Csönd születik* nem kifejezetten vallomásos költészet, a versek többségében a megszólaló nem állítja előtérbe a saját életét, ritkán mesél magáról, és ha még így tesz is, akkor sem ismétli önmagát, nem tér újra és újra vissza életének ugyanahhoz az állomásához. Így aztán a versek mindenkor befogadójára marad a döntés, hogy a művek mögött egy egységes lírai ént vagy több megszólalót feltételezzon.

Visszakanyarodva a költő és a vers viszonyához, a már említett *Váltóláz* című vers első sorairól semmiképpen sem szabad megfélekednünk: „Ha valaki kérdezné, / miért éltem s élek, / válaszom ez volna: / verssorokért” (12). A lírai én önmeghatározásában fontos szerepet játszik a költészet: verssorokért él, vers a hazája – de ez fordítva is igaz, a verssorok benne lelnek hazára, és általa élnek.

Bármilyen szerves is a kapcsolat azonban a lírai én és a versek között, a *Csönd születik* a költői hivatást mégsem mint önfeledt, boldog tevékenységet ábrázolja. Sőt a kötet során a költészet, az írás többször is teherként, kínként jelenik meg. Például a már említett *Számvetés* minden strófája végén így korholja magát a költő: „vers elől bujdosó / haramia vagy” (25). (Ez a vers – ahogy a cím alatti fél sor is jelzi – Nagy Lászlónak állít emléket: a refrén utalás a költő 1973-as *Versben bujdosó* című kötetére. Érdeemes megjegyezni, hogy nem ez az egyetlen vers a kötetben, amely megidézi Nagy Lászlót, sőt ő az egyetlen költő, akinek nemcsak költészetét, de alakját is megidézi a *Csönd születik* – a *Nagy László litániájára* című verssel). De a kötet záró versében, *A kísértés végében* is „csábító” a gondolat, hogy feladja magát, hogy „tegye azt a lantot félre” (100). A legvilágosabban azonban *A Kert-kápolna orgonája a szél* című alkotás vall az írással járó nehézségekről: „írnod a / mélyet kell – magasan. / Nem a fényt, a sötétséget. / [...] Nem a békességet, a harcot. / Nem a nyugalmat, hanem érte / a küzdelmet. A megfosztottságot, / nem a pompát. / [...] Nem a sikert, elhordva / a bukást. Nem a győzelmet, / a mindig végsőnek tetsző / vereséget. [...] / Az életet, nem / a halált” (10).

Ha nem a *Csönd születik*ben olvasnánk ezeket a sorokat, az utolsó párosnál alighanem felkapnánk a fejünket. Akár fordítva is állhatna: „a halált, nem az életet”. Ha csoportba rendezzük mindazt, amelyre az írás szempontjából igent mond és amelyet elutasít a vers, talán nem is az a meglepő, hogy az élet mellé negatív töltetű szavak kerülnek (sötétség, megfosztottság, soványak remegése, bukás stb.), hanem hogy mennyi pozitív töltetű kerül a halál oldalára. Ezek egy része az elfogadó, szelíd halál gondolatát körvonalazza (békesség, nyugalom), mások a halál elkerülhetlenségét sejtetik (fölelő erő, hars hahotázó), de akadnak jócskán, melyek transzcendentális mélységekre nyitnak (tökély, győzelem, dicsőség stb.). Ahol az életről, a keserűről azért kell írni, mert a halál úgyis győzelmes és dicsőséges lesz, ott joggal feltételezhetünk (ilyen vagy olyan, de) hívó megszólalót. Ez a hit végig jelen van Vasadi kötetében, még akkor is, amikor pont a hiánya fogalmazódik meg. Az *Átirat* József Attila *Tiszta szívvel* című költeményét formálja át: bizonyos sorokat megtart, másokat átvariál. Az első három sor igencsak beszédes: „Nincsen apám, se anyám, / se babám, se nyoszolyám. / Úr és haza? Kevéske” (86). József Attilánál „se istenem, se hazám” szerepel: ehhez a semmihez képest a „kevéske” Úr és haza is rengeteget jelent – a megszólaló ebből nem enged.

A *Csönd születik* hittételét csak tovább erősíti a kötet biblikus, helyenként már-már szertartásos jellege, mely a kötet során több rétegben képződik meg. Ezek közül elsőként a szókincset kell megemlítenünk: Bartusz-Dobosi László a 2011-ben megjelent *Opál beszéd* című Vasadi-kötet kapcsán jegyezte meg, hogy „»húzó« szavai kivétel nélkül a teológiai fogalmak köréből kerülnek ki”¹ – nincs ez másképp a *Csönd születik* esetében sem. Hogy csak néhányat említsek: bárány, Mózes, Ígéret Földje, sokasodjék, kápolna, próféták. De a költő fent tárgyalt médiumszerepe is említendő itt, hiszen az író, a művész mint Isten szavának közvetítője tökéletesen illeszkedik a biblikus hagyományba. A kötet szertartásosságát leginkább az imádság-, a bűnbánat-, a hálaadás- és a könyörgésszerű versek alakítják ki. Néhány vers esetében már a cím is beszédes (*Gyónás, Bűnbánat, Nagy László litániájára* stb.), de jellemzőbb, hogy egy-egy alkotás záró sora kölcsönöz szertartásos jelleget a költeménynek: a *Kert-kápolna orgonája a szél* című versben az „Ámen. Ámen. Ámen”; a Viktor E. Franklnak ajánlott *A remény szentjében* a „Viktor, könyörögi érettünk” (59); az *Angyaldal(lam)*-ban a „Tedd úgy, hogy el ne vesszek” (62).

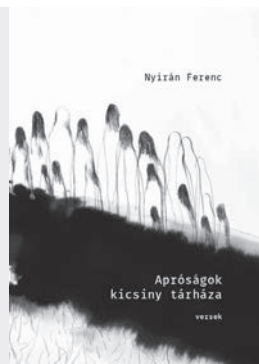
És bizonyos fókig a *Csönd születik* „zeneisége” is a szertartásos jelleget emeli ki. Zeneiség alatt nem a költemények ritmikusságára vagy dallamosságára kell gondolnunk, sokkal inkább a megidézett zeneszerzőkre és zeneművekre. Vasadi kötete ebben a vonatkozásban széles skálán mozog, jól megfér itt egymás mellett Beethoven és a Uriah Heep, Schubert és Vangelis, Bartók és Krzysztof Penderecki. (Némi malíciával megjegyezhetnénk, hogy talán túlzás ez a sok zeneiség egy olyan kötetben, mely a *Csönd születik* címet viseli, de ha figyelembe vesszük, hogy a megidézett zeneművek egy része – például Beethoven *Hetedik szimfóniája* vagy Penderecki hirosimai elégiája – milyen mértékben építenek az elhalkulásra, elhallgatásra, és az ennek nyomában feltörő zenére, akkor megérthetjük, miért olyan központi témája a zeneiség Vasadi kötetének.)

De ezt a zeneiséget újra és újra harangzúgás szakítja félbe: a „kalimpálás, az / az üde pontatlanság, / ahogy a harangnyelv / hol elérte, hol nem / a bronzköpenyt” (11) az *Ami volt, van* című versben; „a harang messzi kondulása” (13) a *Váltólázban*; a harangok kondulása, csikorgó kongása a *Sárl Bódi és Hélène Dütoá idejében* stb. A harang motívuma végigvonul az egész kötetben: nem kerül elő olyan gyakorisággal, hogy

úgy éreznénk, végig a fülünkbe zúg, de a harangszó újra és újra felbukkan – figyelmeztet, megállásra készíti az olvasót, és emellett csalogat is, ahogy a misére hívó harangszó.

Valószínűleg szükség is van erre a meg-megújított hívogatóra, ugyanis a kötet végigolvasása során többször úgy érezhetjük: nem kifejezetten nekünk szólnak ezek a versek, nem mi vagyunk a legavatottabb értői ezeknek a költeményeknek – ezt a gondolatot annak ellenére is nehéz elhessegetni, hogy a *Góg* című vers biztosít: „Bizonyos, hogy / mindenkinek írok” (30). Ezért az idegenségérzetért elsősorban talán a rengeteg ajánlás a felelős: ahol egy kötetben ennyi versnek van külön címzettje, ott egy idő után elbizonytalanodunk, tényleg nekünk szólnak-e ezek a versek, úgy érezhetjük, nem mi vagyunk az ideális olvasói ezeknek a szövegeknek. Ugyanennek az elidegenítő hatásnak a veszélye megbújik a kötet szellemiségében, gondolatiságában, témáiban is: hiszen ha egy költő hitről, humanizmusról és zenéről ír, óhatatlanul is abba a hibába eshet, hogy az avatatlanok számára nehezen érthető nyelven szólal meg. Ezért szerencsés, hogy a *Csönd születik* megtalálja azt a hangot, amelyet (kis túlzással talán) nemcsak a Beethoven-rajongók, hanem a zenei analfabéták, nemcsak a hívők, hanem a nem-hívők is érthetnek. Azt a hangot, amely lehetővé teszi, hogy a kötet verseit olvasva nem érezzük se nevetségesnek, se blaszfémiának, ha olyan szavak bukkannak fel egymáshoz közel, mint a „litánia” és a „tanga”. Így azt is könnyebben elfogadjuk, hogy nem mindenkihez ugyanabban a mértékben szólnak ezek a versek, van, akit jobban, van, akit kevésbé szólítanak meg – de, hogy mindenkit hívnak, az bizonyos.

1 Bartusz-Dobosi László, *Kimondani a kimondhatatlant*, Kortársonline.hu 2011. július 1., <http://www.kortarsonline.hu/2011/07/vasadi-peter-opal-beszed/1582>.



Nyírán Ferenc

Apróságok kicsiny tárházaMűút
Miskolc, 2016

Pogány Eszter

MINDENNAPOK TRAGIKUMA

Az *Apróságok kicsiny tárháza* Nyírán Ferenc első kötete, mégis második debüt a szerző pályafutása során, hiszen harmincévnyi hiátus után jelent meg 2016-ban a Műút-könyvek sorozatában. Nyírán versei jellemzően az elégia műfaja felé közelednek, de ettől a verseléstől nem idegen az (ön)-íronia sem. A kötet szerkezete (ez a tartalomjegyzékre pillantva rögtön szembeszökő) a szimmetria és arányosság elveit követi: pontosan tizenkét versből áll mind a négy ciklus, amelyek címe mindig az utolsó versével azonos (kivétel ez alól az *Apróságok kicsiny tárháza* ciklus, amelyben a verseket sorszámmal látta el a szerző). Ez a szabályosságra törekvés aztán a válogatásnál és rendezésnél tovább nem terjed, a versekre sokkal inkább jellemző a kísérletező kedv, de legalábbis a formai változatosság. Meglepetésszerűen bukkan az olvasó a szabad versek között formailag klasszikusabb darabokra (*Ámulva néznek majd, Ikre, Skorpíó* stb.), a lírai én pedig különböző nyelvi regisztereket is megszólaltat: a *Kis verses társadalomelméletben* az intellektuális-tudományos terminológia lesz hangsúlyos, a *Nagyításban* és a *basszus!*-ban az informatika műszavai. A nyelvezet, a versforma és a megragadott pillanatok – mind egyensúlyozás az emelkedett és a köznapi szféra között.

A gyász és az elhagyatottság érzése a kötet legerősebb kohéziós eszközei, kevés kivétellel ugyanis minden egyes verset a kesergő, nosztalgizáló hangnem jellemzi. Mégsem válik terhessé a versek érzelmessége.

Ugyanis a szerző a jó helyen és jó időben elejtett iróniával újra és újra el tudja kerülni annak a lehetőségét, hogy a versek giccsbe forduljanak. Így például az *Ámulva néznek majd* (14) című versben az utolsó előtti versszakban a „Fogsoruk kékülő nyomát: fájó fagyot / harapnak a fákra, míg idebenn piros / kályha bűg...” sorok dús ornamentikáját az „ámulva néznek majd rám a hőemberek” zárósort humora egyenlíti ki. De a magányt hétköznapi látképekben („ám csupán egy olvasólámpa / világít esténként az ágyadnál” [29]) megelevenítő *Kettőből egy* című vers szintén efféle csattanóval zárul; a társ hiánya („ha lágy női kezét akarsz”) végül is feloldható úgy is, ha az ember ellátogat a fodrászához. Továbbá az íronia mellett más eszköz is a személyesség túlsordulása ellen dolgozik. A kötet nyitánya – *Kiszáradt hitek pátosza* – esetében a beszélő hang megszólítottja önmaga, míg az *In memoriam K.* esetében a megnevezett alany egyezik meg a beszélővel. Az előbbi versben az elidegenítést a személyragokkal implikált *te* (*fejed; szimatolsz; bordáid*), az utóbbiban az *ember* általános alany éri el.

Noha a versek legjellemzőbb alakzata az aposztrophé, az általuk megszólított *te* nem egy könnyen beazonosítható személy, nem is egyetlen személy. A névmás vonatkozása többször megváltozik, csak apróbb jelek utalnak egy-egy megszólított személy azonosságára (például a szöke haj vagy a bársonyfüggöny motívumok). Önmagában ez még nem bizonytalanítaná el az aposztrophé működését, de néhány darab nem csupán válaszképesként tételezi a *tet*, de teret is nyit megnyilatkozása számára, a dialogicitás felé tolva el e verseket. Így jelenik meg kurziválva a másik szólama az *Egy év utánban* és a 20., illetve 21. számú versekben, a *Reggeli kérdésben* viszont az már tipográfiaiilag nem jelölt, a lírai én kommentárja (*mondta*) utal csak az idézettségre. A 13. sorszámú darab rendhagyó módon egyenesen belebújik a másik, a nő perspektívájába, miközben a megszólításról le is mond: „rögtön láttam rajta hogy benne / megbízhatok mégis elvultunk évekig / néhány szóval mígnem ajtót nyitottam / neki – kiderítelek úgyis – zavarban volt olykor / pirulós és alacsonyabb nálam / neki is kék a szeme de a tekintetemet / kerülte a számat nézte folyton biztos / az járt már akkor is a fejében hogyan / tudhatok szopni ezekkel a durcás / ajkakkal...” (54). Hogy nézőpontváltás történt az előző versekhez képest, az legelőször az orális szexre tett utalásból derül ki. De a női hang próbálgatása nem is válik többé pusztá póznál, amely tulajdonképpen nem tesz mást, mint hogy a női szemszögből láttatja ugyanazt a figurát, amelynek megkonstruálására az addigi versek tettek kísérletet.

A felelevenített kapcsolatok, szakítások versről versre éppen úgy sorjáznak egymás után, mint a borítón a tintapacából kiemelkedő hervadt virágokra emlékeztető nőalakok. A nő és a virág esszenciális egysége különösen a már említett *In memoriam K.* végén lesz szembetűnő: „friss vizet visz a virágokra, melyek alatt / gyökeret eresztett egy szőke hajsza” (11). Ez az egyesülés vagy azonosíthatóság a halál révén lehetséges, hiszen a sírra tett virágok mintegy meghosszabbításaként az elhunyt haja egyfajta utóéletre tesz szert, s így az elhunyt kedves is visszanyer valamit néhai életéből. Persze a virág és a vers is éppen az emlékez(t)ést szolgálja, amely félig-meddig még életben tartja a halottat. Ebből a szempontból és technikailag is talán a kötet legbravúrosabb darabja a 22. sorszámot viselő vers, amelyben az enjambement a gyerekkori emlékekből a *tegnapba* torkollik: „a köpenye zsebében szerettem a picit / szemölcsöt a tarkóján és a combtővénel / állni órákig esőben szélben tegnap / a sírkövénel” (51). Az egymásba hömpölygő jelenetek a vers végére olyan érzetet keltenek, mintha a beszélő hang egyszerre volna jelen minden emlékképben – egyszerre a szerelmes teste és sírköve mellett.

Az emlékezés olyan folyamatként mutatkozik meg, amely kétségbe vonja a józan tudatállapotot, ugyanis hol alkoholfüggőségben, hol az álmok talaján megy végbe. Az elmúlt szerelmek felidézése általában kocsmasztoroknál, pohár sörök mellett, vendéglőkben történik. A *Kiszáradt hitek pártosa* önreflexív módon a versírás helyét is a kocsmában jelöli ki: „csak az elhullajtott szavak csörgése / a kocsmaudvaron, amint lassan / verssé sodorja őket az este” (9). Mi több, a sörözőben még értelmetlen az emberi szó, hiszen csörög, és így inkább zajhoz, mint jelhez áll közel. Az este azonban nem kevesebb varázslatot visz véghez, mint hogy előrehaladtával nem csupán értelemmel telíti, de verssé is formálja ezeket a szavakat. Az emlékezés afféle fájdalmas kényszer a lírai én számára, olyan makacs hatalom, amelytől képtelen megszabadulni. A *remete visszatér* című versben még a világból való kivonulás is kevésnek bizonyul a felejtéshez: „s egyszer csak te is elmaradtál / végre – ekkor tértem vissza a civilizációba, / hol bánt a fény és a zaj, s a suttyogás is; / ázott utcasarkokon állok, és nincs / menekvés, mert visszatükrözi arcod és / felsikít szemben egy néma vakablak”. De ez az arc már előtte, az apadó sörhabon is megjelenik, méghozzá úgy, mint egy vallásos látomás: „Krisztust / láttam így kirajzolódni az erdei / kápolna nedves kőpadlóján, fenn”. A profán és a szakrális párhuzamba állítása ezúttal is ironikus hatást kelt, anélkül azonban, hogy túlzóvá válna (20).

A megszűnni képtelen, kísértő emlékekkel szemben az *álomzúzás* az emlékezés nehézségéről tanúskodik: „próbállak megalkotni / újra mióta leszakadtam / rólad nem tudom / felidézni az arcod most / álomban végre sikerült” (17). Ez az emlékezés ugyanakkor már nem annyira önjáró felidézés, hiszen a vers az első pillanattól a létrehozással kapcsolja össze, azaz az emlékezet konstruktív jellegét emeli ki. A csavar az, hogy a megalkotás/felidézés az álom térréimében történik, amelyben emlékezeti és képzeleti képek eleve szétválaszthatatlanul egymásra rakódnak. A vers további sorai („meredek sziklafalon / kapaszkodtunk iszonyú / mélység fölött tudom / nem szabad lenézni / de én mégis előbb vagy / utóbb elrontom / ez sikerülni szokott mindig / arra ébredtem hogy / nevedet kiabálom”) mintha Ady *Vad szirttetőn állunk* című versének zárósorait parafrázálnák („Míg csókolsz, nincsen szavunk, / Ha megszólalsz: zuhanunk”), a megszólalás implicite itt is azonos a lezuhanással, pontosabban az álomból való kieséssel, miközben verbalizálja, néven nevezi azt, ami az álomban (az arc megjelenése) testet öltött. Ugyanakkor az olvasónak nem enged hozzáférést e névhez, a vers csakis a kimondás tényéről ad számot – ez pedig érthető szándékos elrejtésként is, de úgy is, hogy a beszélő egyszerűen nem képes e nevet átmenteni a versbe.

A *Rapid Eye Movement* (28) címével ellentétben nem álomnarratíva, sokkal inkább állapotvers, méghozzá az átmenet lírája. Átmenetet teremt éjjel és nappal között („Lekuporodnak a hajnali álmok”), majd átmenetet ébrenlét és álmodás között („Felbukkanok lassan, majd visszaszállok, / mint kútba vödör, ha lánc szakad”). De e sorok beszélője a szerelmen kívül és belül is van: „Rólad szól minden. Nem adod magad. [...] Csak tagadj meg mindent, ami a tiéd volt, / én vigyázom akkor is, aki vagy.” Ez a szendergő, hipnagóg állapot azonban meglehetősen kínos, hiszen félelemmel és vigasztalansággal íródik körül („csak álmos / lebegés rettent, hol nincsen vigasz”), s erre a várt reggel sem nyújt valódi enyhülést, legalábbis a „Szememre kúszik a hasadó égbolt / rézvörös érme a felkelő Nap” sorok minimum apokaliptikus látomása nem sok jóval kecsegtet a beszélő számára. Kívülről szemlélve viszont sokkal vonzóbbá válik az álmodás – a lírai én voyeurizmusát verseli meg a *Vonaton* című darabban: „szeretem a vonaton alvó / lányok látványát lágy / öntudatlanságukat arcukra / hulló hajukat a csillogón / csorduló nyálat állukon...” (30). Bár a kilesést maga is illetlennek titulálja, a vers zárlatában – kitekert módon – a beszélő mégis saját magát tünteti fel kiszolgáltatottként. Ezt a kissé sóvárgó, melankolikus, ám pajkos jelenetet

dúdoló, / hangokkal előállított alliteráció kíséri, amely a vers végére egyre kevésbé lesz meghatározó, mintegy elhalkul.

A kötet legnagyobb leleménye a csak rá jellemző fanyarkás hangulat megteremtése, amely kihunytt szerelmek, kilötytyent kávék, áporodott sörök és rózsailatú toaletttillatosítók jól adagolt aromáinak keveréke. Ezt az egyensúlyt néhány kevésbé jól sikerült rím zavarja meg, a költő a kötet végére mintha elfáradt volna, például: „te nem tudod hogy mit is hoztál énrám / de vége lesz e téli reggelen / csak nézzed ahogy rámteríti némán / fekete föliáját istenem” (*búcsú* [70]). Az elfáradás talán nem is véletlen, hiszen Nyirán Ferenc első kötete rögtön már egy visszatekintő, létösszegző pozícióból szólal meg. Éppen emiatt kérdéses lehet, hogy ez a fajta verselés folytatható-e, tematikája és nyelvi fortélyja elég-e egy újabb kötetre, vannak-e benne továbbvihető tartalékok. Mindent összevetve *Az apróságok kicsiny tárháza* egy határozott és hatásos lírát tartogat, amely önmagában is sikeres vállalkozás.



Röhrig Géza

Az ember aki a cipőjében hordta a gyökereit

Magvető Kiadó
Budapest, 2016

Förköli Gábor

HITELESSÉG, TISZTELET ÉS KRITIKA

Aki látta a *Saul* fiát, és szembesült Röhrig Géza elemi erejű jelenlétével, talán elgondolkodott azon, hogy a korábban legfeljebb csak egy szűk réteg számára ismert színész képes lenne-e más szerepben is ugyanilyen

emlékezeteset alakítani. Minek köszönhető a teljesítménye? Színészi profizmusának, vagy annak a szerencsés helyzetnek, amelyben egymásra talált a hiteles ember és a hozzá illő szerep? Röhrig személyes érintettségéből és empátiájából hozza ki az alkotók kiváló színészvezetése a maximumot, vagy Saul megformálójá bárki bőrébe képes lenne belebújni? Érvényes-e Röhrig Gézára az amatőr színész címkéje? A szélesebb közönség persze csak ebben az egyetlen szerepben látta, hiszen korábban olyan nehezen hozzáférhető, kevésbé ismert filmekben játszott, mint Sólyom András *Armelle*-je vagy Pesty László *Doctor Faustus*. És ki tudja, vajon ha elővennénk ezeket a kópiákat, az segítene-e eldönteni ezt a kérdést. Annyi bizonyos csak, hogy Röhrig pályája finoman szólva sem mentes a kitérőktől, és inkább szereti magát több területen kipróbálni, mint egyetlen művészeti ág mellett elköteleződni. A sajtó és a kritika nem is mulasztotta el jelezni, hogy benne tisztelhetjük a Kispál és a Borz *Ágy, asztal, tévé* című számához készült videoklip rendezőjét, illetve azt, hogy Röhrignek Huckleberry néven punkegyüttese is volt, sőt fellépett a Neurotickal, a Balatonnal, valamint az Ági és a Fiúkkal.

Maradjon is meg ez a bevezető pusztá gondolatkísérletnek, annál is inkább, mivel az amatőr és a professzionális kategóriái, ha valaha léteztek is tiszta formában, úgymint elmosódnak az értelmiségi és művészlét által megkívánt életvezetési stratégiákban, kulturális gyakorlatokban és a kortárs médiaviszonyok, kultúrafogyasztói szokások között. Ezt vette észre jó érzékkel a Magvető Kiadó, amikor úgy döntött, hogy új lírai könyvsorozatában, amely az *Időmérték* címet viseli, megjelenteti Röhrig Géza legfrissebb verseskötetét. Az önéletrajzi elemekben gazdag könyv négy ciklusra oszlik: az első a szerző gyermekkorából merít, és az állami neveltek világába kalauzol; a második prostituáltokról, melósokról, hajléktalanokról és más, marginalizált helyzetű emberekről szól; a harmadik ciklus magyar festőknek írott hommage-ai pedig olyan metafizikai képértelmezéseket kínálnak fel, amelyek a negyedik részben feltárt istenélményeket előlegezik meg. Nem lehet meglepő, hogy egyrészt a gyermek-szülő viszony, az összetartozás és az árvaság kérdéseit boncolgatják a versek, másrészt pedig az istenkeresésről szólnak, amelyben helyet kap némi, a be nem avatottak számára is érthető zsidó misztika és egy közvetlen, de nem problémamentes viszony Istennel. Röhrig kivíta magának a magyar nyilvánosságban azt a pozíciót, amelyből – ha ezekről a dolgokról beszél – hitelt adunk a szavának. Ezt a személyes hitelt adagolja bele a verseibe, és ennek a hitelességnek kijáró tisztelettel kell szólnunk a könyv érényéről és nem kevés hibájáról.

A legelső benyomásunk sajnos az lehet a kötetet olvasva, hogy Röhrig nem túl jó verselő, és nem ura annak a költői nyelvnek, amelyet magáénak választott. A könyv telis-tele van a rímkenyszer okozta szóvirágokkal. Az ember önkéntelenül is elmosolyodik, amikor olyasmit olvas, mint hogy „idők hortobágya” (*transz* [9]), nem is beszélve az egyenesen rosszul sikerült rímekről: „megrúglak” / „mozdulat” (*fiú* [21]), „kreatúra” / „Kert Ura” (*hozásna* [85]). Gyakoriak a funkciótlan vagy erőltetett nyelv- és regiszterváltások is: „én vagyok a te / Urad Istened” / lángolt a gémeskút / nobody listened” (*kő* [88]). Röhrig szereti a minimalista eszköztárral előadott tragikumot nyelvi groteszséggel ötvözni, ezek a sorok például egyenesen limerickbe kíváncznak: „tavaly látta meg benne az üzletet ibrahim / (akkoriban épp ő volt vácon az alfahím)” (*gabi* [45]). Máshol az istenélmény extatikus jókedvét próbálja elénk festeni némi nyelvi humorral, játékosággal és kiszólással, de valahogy ezekben nem az Istennel való bensőséges viszony, hanem az illetlen bizalmaskodás érződik: így lesz az éltető vízből „dihidrogén-monoxid” (*türelem* [68]), az égi áldásként várt esőből „zuhi” (*bajnali mézespercek a balatonnal* [69]), az Isten színe előtt járt örömtáncból pedig az, hogy „csüddöngölőt járok / évig emelt karral” (85) – hozzáteszem, hogy egy versszakkal előbb az a borzalmasan irodalmi szó szerepelt, hogy „midőn” (*hozásna*). Időnként még hiteltelenül beszéltetett szereplők is felbukkannak: „zúg a fejem akár egy királynőtlen kaptár” (59) – ezt állítólag egy mélyszegénységben tengődő falusi néni mondja (*annus ángyi*). Mondhatnánk, hogy ezek a produkcióesztétikai hibák könnyű zsákmányt jelentenek a kicsinyes bírálónak, de az igazi probléma nem is az, hogy az egyenlenségek megakasztják az olvasást. Ellenkezőleg! Miután az olvasó a könyv rímein először átbukdácsol, másodjára már alig marad poétikai felfedeznivalója. Már nem állít meg a szöveg, nem támaszt nehézséget, nem késztet elidőzésre.

De szóljunk az erős részekről is. A *nekrológ* című szöveg pontos, takarékos és szinte hibátlan: főleg a főszereplő gyermekkorát leíró rész érdekes benne, utána kissé ellaposodik az elbeszélés. Olykor a kötött forma sem csupán hibaforrás, hanem szépségeket is rejt. A fizikai és a pszichológiai szegénységet a *találkozás* e néhány sorában elemi erővel láttatja Röhrig: „házzám sehol / a kéményből fa nőtt / anyámban rossz volt / meglátnom a nőt” (15). Szinte a dalszerű József Attila-versek visszhangoznak ebben, és nemcsak a pszichoszexuális bonyodalmak hasonlósága, hanem a nyelvi megformáltság miatt is. Ez a költemény, hasonlóan a könyv más verseihez, minden szentimentalizmustól mentesen

vall elképzelhetetlenül súlyos lelki sebekről, sőt a szereplők érzelmi sívárságára talán túlságosan is hatásvadász módon játszik rá: az állami gondozott gyermek felkeresi soha nem látott anyját a nyomorban, és szexuálisan megkívánja őt. Intenzitása ellenére ugyanakkor jó példája ez a szöveg a kötetbe nagyszámmal bekerült túlírt verseknek. A színvonal is meglehetősen egyenetlen, Röhrig nem kerüli el benne a modoros szóhasználatot: „szörnyen hiányzik / nem kend [!]: az anyám” (18). Az *anyjára* (20) érzésem szerint megint csak manírosan és feleslegesen idéz meg egy, a régiségben élő címadási hagyományt, maga a szöveg viszont nem rossz: a vers beszélője ismét József Attila nyomdokán haladva szór átkot az anyjára. Végül pedig a terjedelmi és a stilisztikai túlírtág lehet abban is a ludas, hogy Röhrig versei néha észrevétlenül is oda nem illő moralizálásba mennek át: így történhet meg, hogy az önjelölt modern prófétákat, az utcai hittérítőket egy olyan szövegben óhajtja a szerző leleplezni, amelyben jómaga Isten nevében beszél: „hittérítő / nem téged választottalak / s te hiába választod magad” (*hittérítő* [79]).

Azzal a felelet nélkül hagyott kérdéssel indítottam ezt az írást, hogy Röhrig Gézát vajon amatőr színésznek kell-e tartanunk. Mintha amellett érvelnék, hogy Röhrig az irodalomban is műkedvelő. Ez azonban nem lenne teljesen igaz. Bár eddigi könyvei kis kiadóknál, például a Múlt és Jövőnél jelentek meg, és az országos irodalmi életben nem sok visszhangot keltettek, szerzőnk íráskészségével – amennyiben nem kíséreltezik rímekkel és dalszerű, zárt formákkal – nincs különösebb baj. *A Rebbe tollatépett papagája* című prózakötetben profi módon használja a haszid történetek hagyományát, a könyv magával ragadó, letehetetlen, történetei talányosak, rafináltak, némelyiket észrevétlenül be lehetne csempészni Martin Buber híres gyűjteményébe, mégis kreatívan alakítják a tradíciót, képesek nyitni például Auschwitz tematikailag és eszmétörténeti értelemben is új tapasztalatára. És amint a legfrissebb verseskötetben, a régiek között is találunk erősebb szövegeket. Nem arról van tehát szó, hogy Röhrig alanyi költő, akinek ami a szívében van, az van a száján. Jó tollú és tudatos szerző, akit a nyelvi, formai és műfaji játékok is érdekelnek, azonban pont az ilyen kísérletezgetések közben hibázik rengeteget. Azt, hogy milyen bántó a könyvben a túlírtág és a fölösleges irodalmiaskodás, az is mutatja, hogy a néhány enigmatikus vers vagy szöveghely mennyire megemeli a kötet színvonalát. A *jel* című szöveg (66) például nem más, mint egy fordítva felszerelt kilincs leírása, mégis érdemes az újraolvasásra, szemben azokkal a szövegekkel, amelyekben a szerző nem hagy ki nem mondott dolgokat. Lehet, hogy éppen az el-

hallgatásban van az ő igazi erőssége? Ha ez így van, ha valóban az enigma vagy a haszid történetek irodalmi hagyományát tartjuk a legértékesebbnek Röhrig irodalmi munkásságában, abból nem következik az, hogy a tökéletesre csiszolt megszólalással szemben le kellene értékelnünk azt a képviselői beszédmodort, amelyet ez a kötet megvalósítani igyekszik a család és támasz nélküli, a létezés peremvidékén tengődő emberek történeteivel vagy éppen a személyes istenélmények leírásával. Éppen ellenkezőleg: ezek a hagyományok segíthetnek a leginkább azokat a tapasztalatokat közvetíteni, amelyekkel Röhrig Géza magát meghatározni igyekszik.



Mezei Gábor

natúr öntvényKalligram Kiadó
Pozsony, 2016

Seres Nikolett

MI VÉGRE A SZÁMOK?*Variációk átváltozásra*

Misztikus lényekkel teli titokzatos világ bontakozik ki Mezei Gábor második verseskötetében. A *natúr öntvény* olvasható egyfajta eredet-történetként, vagy fordított teremtéstörténetként. Ennek az állításnak a megvilágításához először is a kötet egészét tekintve emelek ki néhány idáig mutató aspektust. Ez a következetesen felépített kötetkompozíció összesen hét ciklust tartalmaz, és mindegyikben hét vers (az elsőben és negyedikben duplán) olvasható. A szövegekben természetes (állati,

növényi, emberi) és mesterséges elemek keverednek minden lehetséges variációban, és habár a penge és a metszés ismétlődő, visszatérő képei a kötetnek, mégsem az elkülönítés, hanem a vegyítés jellemzi. A versekben a penge villan, de minden újra egyesül: „belevág a génig, majd / megáll a metszéspontban. átszabja / utazóit” (*fél/metszés* [22]). Mezei világa tehát nem a szétválasztásban keletkezik – mint ahogyan a világ teremtéséről szóló elképzeléseink alapján feltételezhetnénk –, hanem a vegyítés által jön létre a hét ciklus alatt. Ez az állat-, növény- és tájelegy egy olyan komplex egésszé szerveződik, melyben az ismereteink csak annyiban hasznosíthatóak, hogy általuk megállapítható: ez egy ismeretlen közeg, így az olvasásban a felfedezés izgalmával haladhatunk előre.

A kötetnyitó ciklus, a *monstrorum historia*¹ már címében is sejteti, hogy a következő oldalakon szokatlan témára számíthatunk. Ez a szörnyek története – a verscímekben szemléletesen elhatárolva – kétféle típusból építkezik: egyrészt hét élőlény, másrészt pedig egy-egy pillanatképp leírása fut párhuzamosan egymás mellett. A váltakozó szerkesztettségben viszont a két szál összefonódik. A számozott monstrum versekben – ahol a számok növekvő sorrendű prímek – egy-egy élőlényről olvashatunk, és választ kaphatunk arra, hogyan hasznosíthatóak a szörnyek, mert a leírás legtöbbször annak gymgymódként való felhasználásának részletezésével párosul. Míg a ciklus első verseiben főként az állati jellemzők dominálnak, az utolsó darabokban már eldönthetetlen, hogy növényi vagy állati alakok elevenednek meg a sorokban, vagyis a megjelenített lények változásával párhuzamosan a szörnyek története egyfajta herbáriumszerű szöveggé is válik.

bőre pikkelytelen, hártyás végtagjai csökevényesek.

[...] zöld rostjai

mozdulatlanok mind a mélysötétben. hasbőre kifakad

a fényben. növekedni kezd, again levél. [...] fészkeikben

élelő pikkelyesek

(monstrum11 [17])

1 A Debreceni Egyetemen 2016. április 28-án tartott kötetbemutatóról tudósító Szilágyi Szilvia írja: „a különböző herbáriumok mellett többek között Ulisse Aldrovandi *Monstrorum historia* című művének szürreális képei, Oravecz Imre korai kötetei, illetve Herta Müller novelláinak szikár, kegyetlen nyelvezete, ritmusa ihlette meg a szerzőt a kötet írása során.” Szilágyi Szilvia, *Lyra monstrorum*, Szifonline.hu 2016. május 3., www.szifonline.hu/?cikk_ID=454.

torka felfúvódott, felső ajaka egyenes, az alsó teknős. ajaki együtt csőrszerűek. a földhöz első, szájas felén csatlakozik, szájas feléből gyökerek nőnek. szárai csupaszok vagy pikkelyesek, törzse tojáskerek, repedéses. szárai középtájt törzsébe futnak, körülötte megbillen az erdő. kapaszkodik belé a rohanásban.

(*monstrorum*13 [19])

A /-jeles versekre asszociatív, összemosódó közlés és szinte tömondatokra redukált nyelv jellemző. Leírásokat olvashatunk a pillanatképekben, statikus állóképekben megragadott jelenetekről. A folyamatos átrendeződés az, ami összeszövi a *monstrorum historia* kétféle szövegrészeit: „fa nő kőből, kőből levél” (*kő/fa* [16]). A ciklus verseiben kevésbé a logikai kapcsolatok, sokkal inkább a szavak hangzására építő, asszociációs játék konstruálja a sorokat, és az egymással rezonáló szavakból továbbgyűrűző gondolatok szervezik a szövegeket: „a tetőn galamb, szájából kisarjadzó / ág. ha a galamb szól az ágat le- / vágják. alatta ágból halom. odabent / megmozdul egy alom a csendre, az alomban macskák” (*macska/lom* [12]).

A *mostantól/ugyanott* verseinek ismét számozott címei – itt csökkenő sorrendben természetes számok – egy bentről kifelé történő elmozdulást érzékeltetnek, az ágytól a lépcsőházon át a térig, melynek a végén – megtörve az egyre táguló teret – a labor szerepel, társítva az egyes számmal, ami pedig a numerikus játékot zavarja meg. A visszaszámlálásban az egy nem kezdő-, hanem végpont, az egyetlen szám, amely csak önmagával osztható. A „prímszámok zaja” (*ágy*12 [25]) végigkísér(t)i az értelmezést, arra készítetve a befogadót, hogy a kötetkompozíción belül megtalálja a jelentőségét e játéknak, és a szöveg kilépve a következetesen felépített szabályok közül mutatja meg Mezei Gábor költészetének a végső célját: ennek a laboratóriumi körülmények között előállított lírának a tétje az oszthatóság felszámolása.

A *minden tej*ben egy halétel elkészítésével párhuzamosan rajzolódik ki egy párkapcsolat, melynek mintájára épülnek egymásra a versek. Az utolsó és első sorok egymásba csúsznak, mint ahogyan „a kéz összeér” (40). A ciklus legsikerültebb darabja az „olajban szült...” kezdetű vers, amelyben az éppen a serpenyőben sült halról kapunk egy erőteljes képet, és az utolsó sorokat olvasva egy katedrális belső tere sejlett fel bennem. Az ehhez hasonló képzettársítások lehetőségének megteremtése a kötet egyik

legerősebb hatás eszköze: „kívülre irdalt nyílások, a citrom sebmárá sava. belülről / kipakolt terek. a sós hasüreg és a dermedt pára. a zöldülő / ág, a fűszeres, üres erek, a málló falak a szálkás boltozat / alatt” (*olajban szült...* [39]).

A *minden tej* átvezetesként is értelmezhető a következő részhez, az *éhségtől haloványak* verseihez, amelyek egyfajta „minden napra egy recept” koncepciót követnek. Ám hiába az érzékletes leírások, a szaglász és ízlelés olvasói tapasztalatának megidézése összességében elidegenítő eljárásnak értékelhető, mert az olvasó ellenáll, ezeket az ételeket nem ízlelné szívesen, amihez hozzájárul az is, hogy a receptkönyveket imitáló nyelvezetet elbizonytalanítja a címzett változó, rögzíthetetlen pozíciója. Az egyes szám második személy átfordul, néhol a készítőre, néhol pedig a készítettre vonatkozik: „árnyas helyen tálald, / magad napra egy hétig ne / menj” (*bétfő* [45]).

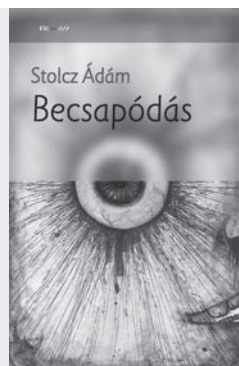
A köztes, címtelen versek olvashatóak az előző részben megírt kapcsolat folytatásaként, de az utolsó két ilyen szövegben a viszonyok átalakulnak, és hasonlóan az ételkészítés közben cserélődő pozíciókhoz, itt is felmerül, hogy az egyik szereplő (talán a lírai én?) a főzés tárgyává válik. A versekben egy állandó megszólítotttságot tapasztalhatunk, de nem lehetünk biztosak abban, hogy például kihez tartoznak az egyes szám második személyű birtokos személyjelek, és végeredményben annak a lehetőségét is nyitva hagyja a kötet, hogy ezekben az esetekben a lírai én önmegszólító közléseit olvashatjuk. „[...] meglátom, milyen könnyű, / mondtad. talán magadnak. az acél enyhén / megnyitotta ereid, sós lé spricelt, ugrott hurokba. [...]” (56).

A *nehéz forgács*ban az előző ciklusok animális jellemzőit végérvényesen felváltják a növényi attribútumok, és a versekből *fa/ember* vagy *ember/fa* alakok rajzolódnak ki, ha szabad ezzel a kötetben használt szám-tani jelöléssel élnem: „mert benned sehová / nem tart a körkörös érzet, / [...] bent érdes íny, / fogak mélyre őrlő csendje, / odvak repedt gyomra. a / törzs alatt újrázott vakolat, / derékig. megfeszülsz, ha szél van” (*középső kéreg* [66]). Hasonlóan a *minden tej* felépítéséhez, ebben a ciklusban is összeérnek az egymást követő versek. Minden szöveg utolsó soraiból keletkezik a következő címe, például az imént idézett *középső kéreg* zárójelét a *derékig sós* című vers követi. A két ciklus szerkesztésében, az egymásba fonódó versekkel, a szonettkoszorú felépítésére emlékeztet.

Az utolsó ciklusban visszatérnek az elsőben felsorakoztatott prím-számok, ám itt már önmagukban állnak, megfosztva minden szóbeli közléstől. A *tájelegytan* szövegeiben a versszerűség feladása, a forma

felszámolása figyelhető meg. Folytonos mozgás és átalakulás hajtja előre a sorokat, de itt már nincs helye élőlényeknek – amit tapasztalhatunk, az már csak az idő változása. Súrlódás, elegyítés, „folyton lassuló, hűvös oldódás” ([17] – 89), mintha a *véges kötés* utolsó mondatának kibontása lenne ez a záró rész: „a táj, mire bármi megindulna, megköt” (*cement* [79]). A *mostantól/ugyanott* ciklus címében a határozószavak által kiemelt idő és hely szembenállása, és a versek alapján megfogalmazott cél, az oszthatóság felszámolása itt, a *natúr öntvény* zárlatában teljesedik ki.

Mezei Gábor olyan lények, kapcsolatok, képek megírására vállalkozik, melyeknél a kategorizálás, a besorolás kudarcot vall. „körbeér a kéreg” – olvashatjuk a *natúr öntvény* borítóján, a hátoldalon, beleolvadva a kép kékes-zöldes derengésébe. A *belső forgás* (69) című versből kiragadott félmondat a cím által előrevetített formaadási szándék lezárásaként is értelmezhető. Osztható és oszthatatlan keveredik a sorokban, és a végül csak önmagukkal osztható elemek metamorfózisában egyedi, önmagába visszaforduló világot teremt.



Stolz Ádám
Becsapódás

FISZ–Apokrif
Budapest, 2016

Lapis József

NEOAGRESSZIÓ

Kétségtől találó Stolz Ádám első kötetének címadása, hiszen egyszerre játszik rá a „becsapódik” és a „becsapás” szavakra, jelezve azt, hogy egy fájdalmas, sérüléseket okozó s áruházzal felérő szakítás (a törmelék-

kekből történetté összeálló) lírai reflexióit olvashatjuk. Tegyük hozzá azt is ugyanakkor, hogy a szó kettős jelentése a rám, olvasóra tett hatást is leképezte: míg a szövegek némelyikének nyersessége valóban az arcomba csapódott, némileg én is átverve éreztem magam, hiszen előzőlegesen egy masszív kis lírakötetre számítottam.

Amikor egy (pár)kapcsolat lírai reflexióiról beszélek, akkor arról gondolkodom, hogy a kötet miként képes nyelvi történéssé tenni és közvetíteni egy fájdalmas magánéleti tapasztalatot, a dühöt, elkeseredettséget, magányt, öntudatos bezárkózást és kinyílást, sebeket, hegeket. Megértettem-e valamit másként, illetőleg, ha a költészet elemi érzelmi hatását firtatom, megéreztem-e valamit erőteljesen a felsoroltakból (és azokon túl)? Nos, az első olvasás során azon kaptam magam, hogy a művek lassan elengedték a figyelmem, mert körülbelül a kötet egyharmadánál (konkrétan a *Ne csúfolj ki!* című versnél) annyira önismétlővé vált a versnyelv, hogy már nem volt képes megdöbbször, provokatív, gyomorba vágó hatást kifejteni: unalmassá váltak a felkiáltások, megszokottá a nyers, helyenként trágár kifejezések, lagymataggá az asszonánckok, fárasztóvá a kelletténél többször zavaros képek. A kötetélményen két dolog mégis tud segíteni: egyfelől a harmadik ciklus elején található egy-két valóban figyelemre méltó költemény (*Tavaszi Szabadság*), amelyek új lendületet adnak érdeklődésünknek és éberségünknek; másfelől természetesen nem szükséges elejétől végéig vonalszerűen olvasnunk a könyvet, szemelgethetünk is belőle kedvünkre.

A legfőbb probléma meglátásom szerint Stolz Ádám első verseskötetével az, hogy benne több ízben egyszerűen gyenge költészetté válik az, ami tapasztalatként bizonyára felforgató lehet. Nem keveset kell dolgozni annak érdekében, hogy utóbbi az olvasás során megértésként és hatásként megképződjön. Stolz elvitathatatlanul sok mindent meg is tesz az ügy érdekében (megkísérli például a hús- és hentes-áru-költészet kidolgozását: 14, 16, 17), és a gondos szerkesztői munka is jól érzékelhető a könyv kialakításán, az eredmény mégis kétes. Jóllehet a retorikai mintázatok működnek, hiszen a közvetlen megszólítás (ritikában önmegszólítás) beszédhelyzete például kifejezetten alkalmas arra, hogy az agresszió (nyelvi) cselekvéssé, az indulat történéssé váljon, s egyúttal az olvasó a szöveg megszólítottjának pozíciójába (is) kerülve a saját bőrén tapasztalja a szavak súlyát és ütekeit. (S természetesen mindezt nem csökkenti, de tovább árnyalja az a helyzet, hogy egyszerűsmind a beszélő-cselekvő helyét is elfoglaljuk, ráadásul maradunk a drámát kívülről szemlélő szerepében is.) „Gyomorszájba rúglak, / és ha

ezt is megúsod, / a fejedet is ütöm” (22); „Felrobbantalak! / Amikor a bombámat kioldom, / mindig azt remélem, / hogy te leszel alatta” (61). A kötetben szép számmal találunk továbbá nagyon erősen poétikus, bár olykor kissé erőltetett, időnként képzavarosnak is tetsző képkomplexumot (hogy a képzavar korántsem evidens módon megítélhető jelensége a szerkesztői munka során is okozott problémát, az Pethő Anita kötetbemutatóról írott beszámolójából¹ is kiderül). „Ha jössz, / az érhálózatom égő csipkebokrából figyellek” (34); „Már engedem azt, hogy az / alkoholok kimossák, / a fogak mögött lihegő / gondolatok utolsó geriláit” (24); „a lebiggyesztett ajkad májkonzervén / a nyelvét használja fel konzervnyitónak” (10). Azonmód emeljünk ki ugyanakkor igazán jól sikerült, egyértelmű költői tehetséget mutató sorokat: „és úgy kitisztul az ég, hogy az isten is eltűnik” (57); „Most megáll a hang a szájköszorban” (63) stb.

Nehéz azonban mit kezdeni azzal a lehengető bombasztikussággal, amely a könyv szövegeit áthatja. Időnként óhatatlanul az volt az érzésem, hogy a kevesebb lehetne igazán több, s az „őszinteség” hatáseffektusainak túlcsapása nálam sokszor épp az élménykioltás következményével járt. Érdemes lehet megjegyezni, hogy önmagában semmifajta tényleges megelégség és szerzői tapasztalati háttér nem szavatol a műalkotás hitelességeért, az olvasói előzékenység és azonosulás, magára ismerés vagy épp izgatónan különbözőként értés ugyanakkor szinte bármilyen könyvvel csodákat tehet. (S így a könyv rátalálhat érzékeny, a megszólalásmódját autentikusnak tartó olvasóközönségére.) A primer őszinteség nem magától adódó hatásminőség, hanem retorikai konstrukció, művészi elő kell állítani. (S ha ez a szerző személyes élményeinek lenyomata képes lenni, az természetesen nem érdemtelen és nem lényegtelen dolog.)

Azt jelen távlatból még nem lehet megmondani, hogy a direkt dühkimondás és a bonyolult képhasználat e sajátos elegye („gyomorszájba rúglak, / ha pedig összegörnyedsz, / ahogy reméltem, / a bordáid összecsiszított / ujjakként imára kulcsolódnak” [22]) milyen fogadtatásra lel, abban azonban majdnem biztos vagyok, hogy sok múlik olyan apróságokon, mint hogy hány zsáknyi felkiáltójelet használ el a költő egy karcsú verseskötet megalkotása során, és képes-e olyan modalitásban megszólalni, hogy e jeleknek funkciója lehessen. Míg a *Tartsd a számad elé* című versben erőtől duzzadóak a strófa eleji, robbanóan egyszerű

„Szép vagy!” felütések, ugyanez már nem mondható el például a második versszak második és harmadik sorának felkiáltásairól, még akkor sem, ha a harmadik sor a klasszikus avantgárd verssor paródiájaként is olvasható (s ez tulajdonképpen meg is menti a szakaszt): „Szép vagy! / Hogy is tarthatlak eddig bűnrondának! / Te reflektorfények könnyű húsos combja!” (37) A magyar (költői) nyelv egyik játéktérét jelenti éppen az, hogy a központosításban egyszerű kijelentésként jelölt beszédett hordozhat nagyobb feszültséget, dinamikát, és érhet el nagyobb hatásfokot, mint a primer módon jelölt felkiáltás. A pont fölötti fekete vonallal jelölt sorokat ugyanis sokkal hangosabbnak, szinte kiabálásnak halljuk belül, ami időnként helyén is van – az üvöltésnek van esztétikája –, viszont például a színházban is egysikúnak tűnik azon színész játéka, aki végigordibálja a darabot. A befogadót kíméletlenül, precízen letaglózó mondatok gazdaságossága és hatóereje nagyobb, mint a kissé fülsüketítő petárdarobbanásoké. A *Beszámított veszteség* közbeékelődő felszólításai („szívódj fel; „nyugalom!”, „a rohadt életbe!”) jól ülnek a maguk ironikus, nyelvjátékos módján, ám a láthatólag nagy versnek szánt *Gyűlölet* utolsó sorának felkiáltása („Egyedül maradtál, akár a kapus a gól hálójába akadva!” [65]) már-már dilettáns hatást kelt (és ezen nem változtat az, ha Stolcz Ádámot egyébként nem tartjuk annak).

Attól a továbbiakban eltekintek, hogy gyengébben sikerült kifejezésekre, szöveghelyekre kérdezzek rá, ugyanis a könyv értékét vagy hiányosságait nem elsőrendűen ez határozza meg (másodrendűen természetesen nagyon is lényeges lehet a versek átlagszínvonalának kialakulását tekintve). Valójában azért nem könnyű minderről beszélni, mert egy-egy vershely esetében nehéz eldönteni, hogy vicc, avagy komoly. Az *Erőszakkal eljegyezzlek* például egyaránt lehet szándékos blöff, a szerelmi líra paródiája, költői csuklógyakorlat, ironikus nyelvi experimentum, terápiaszöveg vagy érzékeny költői vallomás – sőt mindez egyszerre. („Nyúlik a pofám. / Vajon mekkora lesz holnap? / Túl magasan vagyok. / Jaj, de lejt az égi pálya! // Maki-szemem a vérerek / majomkenyérfájából ragyog. // Könnyem útja hosszú, / akár a zsiráfnek tokája” [27].) Erősen gondolkodom azon, hogy ez a szöveg vajon kivételt jelent-e a könyvben, vagy éppenséggel felstilizált és kinagyított reprezentánsa Stolcz poétikájának...

Jól kirajzolódik azonban az a költészeti hagyomány, amellyel Stolcz kötete (nem stílusban, hanem részint az énszerkezet, részint a modalitás felől) viszonyt látszik kialakítani, ez pedig a későmodern líra (Kulcsár Szabó Ernő kifejezésével élve) „antihumanista szólama”. Jelen esetben

1 Pethő Anita, *Nem slammer, de arcul csap a verseivel*, Szifonline.hu 2016. június 20., http://www.szifonline.hu/?cikk_ID=499.

mindenekelőtt Szabó Lőrinc és József Attila „szerelmi” lírájának bizonyos korszakaira gondolhatunk – előbbi esetében a *Semmiért Egészen* modalitására, utóbbinál pedig – még hangsúlyosabban – elsősorban az Edit-versekre. Mások mellett a *Magány* című vers kegyetlen imperatívuszai, az erőteljes aposztrifikusság, a ciklusban megmutatkozó én-te-viszony szerkezete mind origót jelenthetnek Stolcz kísérletéhez, szövegeinek újagresszivitásához. A József Attila-i átokbeszéd, a „Halj meg! Már oly szótlanul kívánom, / hogy azt hihetném, meghalok bele” sorpár paradox, kölcsönviszonyon és áthelyezéseken alapuló logikája, de az ezt megelőző sor látással kapcsolatos struktúrája („látom a szemem: rám nézel vele”) is továbbbíródik a Stolcz-versek tropológiájában. E két költőn túl Ady Endrét is érdemes megemlíteni, hiszen a *Jó nő voltál* olvasható az *Elbocsátó, szép üzenet* ironikus újraírásaként is, de az Ady-líra szem- és tekintetközpontúsága (*Add nekem a szemeidet; A vár fehér asszonya; A szememet csókold; Őrizem a szemed; Nézz, drágám, kincseimre* stb.) szintén pretextusként vehető tekintetbe. Az „így gyalogolsz el belőlem, / anyaszületlen lubickolok / indoor jakuzzimban: a nőben” (*Ne várj meg* [32]) szakasz pedig a *Valaki útravált belőlünk* szubjektumszerkezetével rokonítható, s mindez azért lényeges, mert a Stolcz-költészet egyik központi kérdését szintén a dominánsnak mutatkozó, valójában nagyon is függésben létező én körvonalaazása, én és másik kölcsönmeghatározottsága, kontaminációja, időnkénti szétszalazhatatlansága jelenti, e tapasztalat lírai felmutatása pedig az említett Ady-vers nyomán épp a Szabó Lőrinc-i és József Attila-i poétikában válik (költészettörténeti szempontból is) jelentőssé. Stolcz Ádám a már említett szem metaforikán túl („Csak egy szembogárban látom magam” [51]; „a tekintetem azért úgyis rajtad marad” [52]; „A vérekes szememen, / akár az állati maradványok / a grillrácon, forogsz” [52]; „Látom, ahogy néznek azok a szomorú szemek” [54]; „rajtad tartom a tagolt légy-szemem” [64]; „A kitáguló pupillád / mintha az én árnyékom lenne” [69] stb.) leggyakrabban a rácsavarodás, összetekeredés képi mezejét használja (helyenként a grammatikai jelek szándékos megbolygatásával) én és te relációjának jelölésére: „Én vagyok a csaj a rúdon, [...] Rúdtáncomat a saját gerincemre / ráfonódva elropom” (28); „Más húsát forgatod / magadon a nyárson” (16); „Rád tekerve nem száradok meg reggel” (49); „Érzem az ölelést, / amiben lánggá csomózódik az ember” (57); „a számon keresztül visszazívó önmagad” (69). A másikat paradox módon belülről emésztő saját (és annak megfordítása: az ént áthuzalozó te) sokszoros egymásba fonódását legpontosabban és legérzékletesebben mégis az alábbi, a korábban ecsetelt

tropológiát átsajátító és továbbíró szakasz mutatja meg: „Te futtattál fel / a testeden, és most nézd te, / ahogy összeroppantalak: / a benned futó idegnövény – én” (*Visszajövők* [59]).

Művészi szempontból meglátásom szerint ezek a szöveghelyek a Stolcz-líra legösszetettebb, legtávlatosabb, és a pofozkodó zsebagresszió-nál („Most írd alá a csekket, / vagy az arcodat írja majd alá egy pofon, / és saját kezűleg szántom be rajta az időt” [30]) bizony kegyetlenebb pontjai, még akkor is, ha a „legszívesebben agyonütnélek” (35) típusú ajtóberugós megszólalás (a kötethez készült könyvtrailert idézve) esetleg „nagyobbat szól”. A *Becsapódás* című verseskötetről semmiképp sem állíthatjuk, hogy megúszós könyv lenne, s emiatt Stolcz Ádám kísérletét akkor is becsülni tudom, ha nyelvi megoldásaiért kevésbé lelkesedem.

2016. május–június

Bibliográfiánk az elmúlt két hónap szépirodalmi alkotásait regisztrálja, gyűjtőköre a lapunk által szemlézett, nyomtatásban is megjelenő folyóiratokra terjed ki – pontosabban azokra, amelyek közülük a 2016. év során napvilágot látnak. Frissessége kizárólag ezek rendszeres beérkezésétől függ: a negyedévi és a határon túli lapok természetüknél fogva hordozzák a csúszás lehetőségét. A korábbi évek gyűjtései a Magyar Irodalmi Repertórium eddig megjelent kötetekben (2003–2006), valamint a www.repertorium.hu honlapon érhetők el.

A feldolgozott folyóiratszámok

Alföld, 2016. 5., 6.
Bárka, 2016. 3.
Élet és Irodalom, 2016. május 6.,
május 13., május 20., május 27.,
június 3., június 10., június 17.,
június 24.
Életünk, 2016. 5., 6.
Eső, 2016. 2.
Forrás, 2016. 5., 6.
Helikon (Kolozsvár), 2016. május 10.,
május 25., június 10., június 25.
Híd, 2016. 3., 4., 5., 6.
Hítel, 2016. 5., 6.
Irodalmi Jelen, 2016. 5., 6.

Jelenkor, 2016. 5., 6.
Kortárs, 2016. 5., 6.
Magyar Műhely, 2016. 2.
Magyar Napló, 2016. 5., 6.
Mozgó Világ, 2016. 5., 6.
Napút, 2016. 3., 4.
Parnasszus, 2016. 1.
Székelyföld, 2016. 5., 6.
Szépirodalmi Figyelő, 2016. 3.
Tekintet, 2016. 3.
Tempevölgy, 2016. 2.
Tiszatáj, 2016. 5., 6.
Új Forrás, 2016. 5., 6.
Vár, 2016. 3.
Vigilia, 2016. 5., 6.
Zempléni Múzsza, 2016. 1.

Vers

1. ACZÉL Géza: *(szino)lira. torzósótár.* állásfoglalás. álláshely. állasközvetítő. = Forrás, 6/24–25. p.
2. ACZÉL Géza: *(szino)lira. torzósótár.* állati. állatmese. állatorvos. = Élet és Irodalom, június 24. 17. p.
3. ACZÉL Géza: *(szino)lira. torzósótár.* állatsereglet. állatszeldítő. állattan. = Alföld, 5/26–27. p.
4. ACSAI Roland: *Kaddis a megszületett kiskutyáért.* = Irodalmi Jelen, 5/35–36. p.
5. ACSAI Roland: *Megszült a szülésben.* = Irodalmi Jelen, 6/17. p.
6. ACSAI Roland: *Minden hópehely.* = Irodalmi Jelen, 6/16. p.
7. ACSAI Roland: *Őszi tanka.* = Irodalmi Jelen, 6/17. p.
8. ACSAI Roland: *Tizenkét ok.* = Irodalmi Jelen, 6/15–16. p.
9. ÁDÁM Tamás: *Börzsönyi elégia.* = Napút, 3/30–31. p.
10. ÁDÁM Tamás: *Előjáték őszirózsákkal.* = Napút, 3/31. p.
11. ÁDÁM Tamás: *WestEnd-túra.* = Napút, 3/30. p.
12. ADY András: *Fatale.* = Székelyföld, 6/41. p.
13. ADY András: *Fel! Szín!* = Székelyföld, 6/42. p.
14. ADY András: *Kukkolók.* = Székelyföld, 6/40. p.
15. ADY András: *Platingrád.* = Székelyföld, 6/41. p.
16. ÁFRA János: *Nem tőle, nem hozzá, hanem benne.* = Új Forrás, 6/80. p.
17. ÁGH István: *Eljött az én estém éjszakája.* = Magyar Napló, 6/3. p.
18. ÁGOSTON Tamás: *Finálé.* = Napút, 4/90. p.
19. ÁGOSTON Tamás: *Sarkvidék.* = Napút, 4/90. p.
20. ANDRÉ Ferenc: *ahol nem reccsen a padló.* = Helikon, június 25. 13. p.
21. ANDRÉ Ferenc: *csendkamra.* = Helikon, június 25. 12. p.
22. ANDRÉ Ferenc: *boldsúlyyedés.* = Helikon, június 25. 12. p.
23. ANDRÉ Ferenc: *időcsúszda.* = Helikon, június 25. 12. p.
24. ANDRÉ Ferenc: *pályafv.* = Helikon, június 25. 12. p.
25. ANDRÉ Ferenc: *párlat.* = Helikon, június 25. 13. p.
26. ANDRÉ Ferenc: *szarvasles.* = Helikon, június 25. 12. p.
27. ÁRMOS Lóránd: *Variációk nyári képre.* = Helikon, június 10. 1. p.
28. BABICZKY Tibor: *Egyenes ág.* = Jelenkor, 5/502. p.
29. BÁGER Gusztáv: *Hogy nem.* = Tekintet, 3/55. p.
30. BÁGER Gusztáv: *JF Redivivus.* = Tekintet, 3/55. p.
31. BÁGER Gusztáv: *Zsoltár.* = Vigilia, 6/445. p.
32. BÁGYONI SZABÓ István: *Szent László palástja* avagy: a Tordai Hasadéktól a Budai Hegyig. = Parnasszus, 1/69. p.
33. BAJTAI András: *Billeő égővek peremén.* = Tiszatáj, 6/66–67. p.
34. BAJTAI András: *Jelenés.* = Tiszatáj, 6/67. p.
35. BALASKÓ Ákos: *Búcsúkémia.* = Eső, 2/3–4. p.
36. BALASKÓ Ákos: *Heroes.* A diginetem. Tiszta Hipszter. Milyen volt... Uber-út az éjszakában. = Mozgó Világ, 5/43–45. p.
37. BALASKÓ Ákos: *Karfiol.* = Eső, 2/4. p.
38. BALÁZS F. Attila: *a nagy festő.* = Bárka, 3/17. p.
39. BALÁZS F. Attila: *a vers önmagát írja.* = Bárka, 3/16–17. p.
40. BALÁZS Tibor: *Fák, hajnaltájt.* = Helikon, május 10. 15. p.
41. BALÁZS Tibor: *Három kívánság.* = Helikon, május 10. 15. p.
42. BALÁZS Tibor: *Játzóterek.* = Helikon, május 10. 15. p.
43. BALOG József: *Judit levele.* = Élet és Irodalom, június 24. 14. p.
44. BALOG József: *Szórend.* = Élet és Irodalom, június 24. 14. p.
45. BALOGH Robert: *Beleket a tálcára!* = Életünk, 5/2–4. p.
46. BALOGH Robert: *Ez kórház, nem szanatórium!* = Életünk, 5/4. p.
47. BALOGH Robert: *Fiumei.* = Életünk, 5/1. p.
48. BALOGH Robert: *Paternoster.* = Életünk, 5/5. p.
49. BÁNKI Éva: *Csütörtök, örök.* = Napút, 4/87. p.
50. BÁNKI Éva: *Egyből, meg fáradságból is...* = Napút, 4/86. p.
51. BÁNKI Éva: *Június.* = Napút, 4/86. p.
52. BÁNKI Éva: *A szerelem, mondd...* = Napút, 4/87. p.
53. BÁNÓCZI Beáta: *Fagypony.* = Helikon, június 10. 13. p.
54. BÁNÓCZI Beáta: *Felvonó.* = Helikon, június 10. 13. p.
55. BÁNÓCZI Beáta: *késtél.* = Eső, 2/60. p.
56. BÁNÓCZI Beáta: *kórokozó.* = Eső, 2/61. p.
57. BÁNÓCZI Beáta: *Lámpaoltás után.* = Helikon, június 10. 13. p.

58. BÁNÓCZI Beáta: *A többség*. = Helikon, június 10. 13. p.
59. BÁNÓCZI Beáta: *Vakuumlék*. = Eső, 2/61. p.
60. BARANYAI Gergely: *Hiányérzet*. = Zempléni Múzsza, 1/70. p.
61. BARANYAI Gergely: *Mitől válhat*. = Zempléni Múzsza, 1/69. p.
62. BARANYAI Gergely: *Mozdulatléírás – Magába zár*. = Zempléni Múzsza, 1/68. p.
63. BARNA Imre: *Adószám*. = Mozgó Világ, 5/48. p.
64. BARNA Imre: *Akácos hip-hop*. = Mozgó Világ, 5/47. p.
65. [BARNA Imre]: *Juhász-remix*. (Keverte: Barina Imre). = Mozgó Világ, 5/50. p.
66. BARNA T. Attila: *Hogy könnyebb legyen*. = Napút, 4/94. p.
67. BASA Viktor: *Cirenei Simon éneke*. = Napút, 4/92. p.
68. BASA Viktor: *invokáció*. = Napút, 4/91. p.
69. BÁTHORI Csaba: *Örök készülődés*. = Vigilia, 5/353. p.
70. BÁTHORI Csaba: *Vagy-vagy*. = Vigilia, 5/353. p.
71. BENDE Tamás: *Lövénymok*. = Parnasszus, 1/109. p.
72. BENDE Tamás: *Napfogyatkozás*. = Parnasszus, 1/110. p.
73. BENEDEK Miklós: *Ébren*. = Híd, 4/11–12. p.
74. BENEDEK Miklós: *elbúcsúztunk*. = Híd, 4/11. p.
75. BENEDEK Miklós: *Összerakni*. = Híd, 4/12. p.
76. BENEDEK Miklós: *Parancs!* = Híd, 4/10. p.
77. BENKE László: *Szenvedéstörténetünk*. = Tekintet, 3/56–62. p.
78. BENŐ Attila: *(Forgószínpad?)*. = Helikon, május 10. 9. p.
79. BENŐ Attila: *Haikuk*. (novemberi délután). (sáros út). (jótékonykodás). (A várakozás ideje). (csendélet?). (Folyékony tükör). (temetés után). (arckép, negyvenévesen). (Belső terem). (átírt haiku). = Parnasszus, 1/101–102. p.
80. BENŐ Attila: *(Léptek, lélegzetek)*. = Helikon, május 10. 9. p.
81. BERTÓK László: *Firkák a szalmaszála*. (Mint a vak menekült). = Bárga, 3/4–5. p.
82. BERTÓK László: *A peremről*. = Bárga, 3/3. p.
83. BESZÉDES István: *Fordított ének*. = Tekintet, 3/51–52. p.
84. BÍRÓ József: *Szóikk. eltér / és ... (?)*. = Napút, 4/93. p.
85. BIRTALAN Ferenc: *A balál erekllyei*. = Eső, 2/9. p.
86. BIRTALAN Ferenc: *A Léthé partján*. = Élet és Irodalom, május 27. 14. p.
87. BIRTALAN Ferenc: *Már nem tudok*. = Tekintet, 3/54. p.
88. BIRTALAN Ferenc: *Rossz idők ezek*. = Eső, 2/9–10. p.
89. BIRTALAN Ferenc: *Üres út*. = Tekintet, 3/54. p.
90. BODA Magdolna: *azért*. = Magyar Napló, 5/40. p.
91. BODA Magdolna: *még egyet*. = Magyar Napló, 5/40. p.
92. BODA Magdolna: *(a szavak összeretelnek)*. = Magyar Napló, 5/40. p.
93. BODA Magdolna: *tus alatt*. = Hítel, 5/81. p.
94. BORDÁS Máté: *Csendes ördög*. = Irodalmi Jelen, 6/115. p.
95. BORDÁS Máté: *Emberfelettihez*. = Irodalmi Jelen, 6/118. p.
96. BORDÁS Máté: *Emma padlója*. = Eső, 2/34–35. p.
97. BORDÁS Máté: *Gesztenyebarna*. = Irodalmi Jelen, 6/120. p.
98. BORDÁS Máté: *Illúziógárda*. = Irodalmi Jelen, 6/116. p.
99. BORDÁS Máté: *Mosókonyha*. = Eső, 2/33. p.
100. BORDÁS Máté: *Oázis keblekből*. = Eső, 2/33–34. p.
101. BORDÁS Máté: *Párolgó*. = Irodalmi Jelen, 6/117. p.
102. BORDÁS Máté: *Saját esőfelbő*. = Irodalmi Jelen, 6/119. p.
103. BORDÁS Máté: *Vallatás metronómra*. = Eső, 2/34. p.
104. BORSODI L. László: *Dundi Bandi, a dungó, aki bangya*. Dundi Bandi álma. Dundi Bandi királysága. = Székelyföld, 5/55–57. p.
105. BORSODI L. László: *Körmös Kormi*. = Székelyföld, 5/57–58. p.
106. BORSODI L. László: *Változatok Csikszere-dára*. = Székelyföld, 5/58. p.
107. BOTOS Ferenc: *Karnevál*. Hóvirág. Odvas keltike. Leánykőkörcsin. Törpe nőzirom. Kankalin. Gyöngyvirág. Kigýósizs. Vitézkosbor. Kornistárnics. Miserere. = Napút, 4/113. p.
108. BOZÓK Ferenc: *Álomszonett*. = Életünk, 6/52. p.
109. BOZÓK Ferenc: *Fák*. = Életünk, 6/52. p.
110. BOZÓK Ferenc: *Halálközeli vers*. = Napút, 3/9. p.
111. BOZÓK Ferenc: *Tavaszdal*. = Életünk, 6/51. p.
112. BOZÓK Ferenc: *Vízszonett*. = Életünk, 6/51. p.
113. BOZSIK Péter: *panaszmagyar az adrián*. = Élet és Irodalom, május 6. 17. p.

114. BÖSZÖRMÉNYI Zoltán: *Egy álom alkotásai*. = Irodalmi Jelen, 6/5. p.
115. BÖSZÖRMÉNYI Zoltán: *A gondolat morfé-mái*. = Irodalmi Jelen, 6/4. p.
116. BÖSZÖRMÉNYI Zoltán: *Magamba mondom*. = Irodalmi Jelen, 6/6. p.
117. BÖSZÖRMÉNYI Zoltán: *Megmaradni*. = Irodalmi Jelen, 5/3–6. p.
118. BÖSZÖRMÉNYI Zoltán: *Rivolta contra il mondo*. = Irodalmi Jelen, 6/3. p.
119. BÖSZÖRMÉNYI Zoltán: *A történelem folyóin*. = Parnasszus, 1/59–60. p.
120. BÖSZÖRMÉNYI Zoltán: *A vámos egyetlen szál virága*. = Irodalmi Jelen, 5/24–25. p.
121. BRANCZEI Anna: *(Beszélni tanuló)*. = Eső, 2/23–24. p.
122. BRANCZEI Anna: *Felnőttünk*. = Eső, 2/24. p.
123. CZAPÁRY Veronika: *Van időm*. = Parnasszus, 1/108. p.
124. CZAPÁRY Veronika: *A zene*. = Parnasszus, 1/108. p.
125. CZIGÁNY György: *Angyalok között*. = Vigilia, 6/427. p.
126. CZIGÁNY György: *Esti dal*. = Magyar Napló, 6/6. p.
127. CZIGÁNY György: *A nyár föltámadása*. = Magyar Napló, 6/6. p.
128. CZILLI Aranka: *Ébresztő*. = Székelyföld, 5/59. p.
129. CZILLI Aranka: *félismerés*. = Magyar Napló, 5/34. p.
130. CZILLI Aranka: *félúton*. = Magyar Napló, 5/34. p.
131. CZILLI Aranka: *Helyzetjelentés a légypapírról*. = Magyar Napló, 5/34. p.
132. CZILLI Aranka: *Mindennapi katarzisunk*. = Székelyföld, 5/59–60. p.
133. CSABA Lilla: *Holtág*. = Vár, 3/28–29. p.
134. CSABA Lilla: *Körkép*. = Vár, 3/29. p.
135. CSABA Lilla: *Sodrás*. = Vár, 3/29. p.
136. CSÁK Gyöngyi: *Beismerések*. = Zempléni Múzsza, 1/71. p.
137. CSÁK Gyöngyi: *Az enyészet kérdésköre*. = Zempléni Múzsza, 1/72. p.
138. CSEH Katalin: *Emlék-bazár – emléke zárt az emlékbazár*. A tanító néni. Iskolai fogalmazás. Stigma. Betegség. = Székelyföld, 5/103–105. p.
139. CSEHY Zoltán: *Csak képen van*. Fotóalbum. = Alföld, 5/27–31. p.
140. CSEKE Szabolcs: *Kupa-dal*. = Vár, 3/23–24. p.
141. CSEPCSÁNYI Éva: *ez történt*. = Irodalmi Jelen, 5/46. p.
142. CSEPCSÁNYI Éva: *„Itt – nem lesz feltámadás”*. = Irodalmi Jelen, 5/49. p.
143. CSEPCSÁNYI Éva: *Nagysütörtök*. = Irodalmi Jelen, 5/48. p.
144. CSEPCSÁNYI Éva: *Nagyszombat*. = Irodalmi Jelen, 5/48. p.
145. CSEPCSÁNYI Éva: *Tizenegy állomás*. = Irodalmi Jelen, 5/46–48. p.
146. CSONTOS Márta: *Elégtétel*. = Hítel, 5/34–35. p.
147. CSONTOS Márta: *Elégtétel*. = Zempléni Múzsza, 1/73. p.
148. CSONTOS Márta: *Iránymódosítás*. = Zempléni Múzsza, 1/74. p.
149. CSONTOS Márta: *Egy kertészlány monológja*. = Hítel, 5/34. p.
150. CSONTOS Márta: *Túlvilági elégia*. = Hítel, 5/35. p.
151. DEÁK Mór: *Hontalanítás*. = Vár, 3/3. p.
152. DEÁK Mór: *Patakban gázolni térdig*. = Vár, 3/6. p.
153. DEÁK Mór: *Szeress*. = Vár, 3/4. p.
154. DEMÉNY Péter: *Modern Toldi*. = Irodalmi Jelen, 6/46–47. p.
155. DIMÉNY-HASZMANN Árpád: *3. példabeszéd*. = Magyar Napló, 6/20. p.
156. DIMÉNY-HASZMANN Árpád: *anyám, eletem...* = Bárga, 3/20. p.
157. DIMÉNY[–]H[ASZMANN] Árpád: *Élet-kaddis*. = Irodalmi Jelen, 5/32–33. p.
158. DIMÉNY-HASZMANN Árpád: *Nem értek semmit*. = Székelyföld, 5/64–65. p.
159. DIMÉNY-HASZMANN Árpád: *Őrs és Előd képzeletényei*. 1. A pusza. 2. A dodisdodis. 3. A jégzabázó. 4. Bufabufa. 5. A vérontók. = Székelyföld, 5/65–68. p.
160. DIMÉNY-HASZMANN Árpád: *őszintenség*. = Bárga, 3/20. p.
161. DIMÉNY-HASZMANN Árpád: *vigasztaló*. = Bárga, 3/21. p.
162. DOBOZI Eszter: *Adieu, fájdalom*. = Kortárs, 5/19. p.
163. DOBOZI Eszter: *Mint aki hallgat*. Ferenczy Károly: Napos délelőtt. = Kortárs, 5/19–20. p.
164. DOBOZI Eszter: *Tankák*. = Magyar Napló, 6/4–5. p.
165. DOBOZI Eszter: *Vezeklőn*. = Kortárs, 5/19. p.
166. ÉLŐ Csenge Enikő: *Kétélű*. = Helikon, június 10. 12. p.
167. FALCSIK Mari: *Önkút*. = Vigilia, 6/439. p.
168. FALCSIK Mari: *Egy terv*. = Vigilia, 6/440. p.
169. FALCSIK Mari: *Vörösmartyhoz*. = Vigilia, 6/439. p.
170. FARKAS Gábor: *Tél*. = Zempléni Múzsza, 1/76. p.

171. FARKAS Gábor: *Vesztésre állók*. = Zempléni Múzsza, 1/75. p.
172. FARKAS WELLMANN Éva: *Létezésben egyszer*. = Bárka, 3/11. p.
173. FARKAS WELLMANN Éva: *Táncoljon, Etelek!* = Bárka, 3/10–11. p.
174. FECSKE Csaba: *Akít halálig szeretettél*. = Parnasszus, 1/97. p.
175. FECSKE Csaba: *Rossz csók*. = Parnasszus, 1/98. p.
176. FEHÉR Kálmán: *Létképrázat*. = Hid, 4/9. p.
177. FEKETE Vince: *Anyukám barátnője*. = Székelyföld, 5/70–71. p.
178. FEKETE Vince: *Bandák*. = Székelyföld, 5/72–73. p.
179. FEKETE Vince: *Cété*. = Kortárs, 6/3–10. p.
180. FEKETE Vince: *Gondolkodni, élni*. = Székelyföld, 5/69–70. p.
181. FEKETE Vince: *Műbőr*. = Székelyföld, 5/71–72. p.
182. FEKETE Vince: *Szélhárfa*. 99+1 haiku. = Helikon, május 10. 6–7. p.
183. FEKETE Vince: *Szolgálati út*. = Székelyföld, 5/69. p.
184. FENYVESI Ottó: *Modern folklór*. (Elfeledett helyek: Brazília). (Szamaras Julis). (Bagi Janika). (Lepiny Tera). (Kulacs). = Vár, 3/8–12. p.
185. FERENCZ Imre: *Özönvíztől vízözönig*. = Székelyföld, 5/33–37. p.
186. FERENCZ István: *Bogács Ábel versei*. 1. Mindennapi ebédem. 2. Kéz a kézben. 3. A kékszemű autó. 4. A nagy fehérség, szívenütés. 5. A reggelek. = Székelyföld, 5/95–102. p.
187. FILIP Tamás: *Barbár és tiszta*. = Eső, 2/13. p.
188. FILIP Tamás: *Erdő, erő*. = Hítel, 5/14. p.
189. FILIP Tamás: *Fölöttünk mozdulatlanul*. = Kortárs, 6/30. p.
190. FILIP Tamás: *Halált hozó műterem*. = Eső, 2/14. p.
191. FILIP Tamás: *Kiszolgált katona*. = Kortárs, 6/30. p.
192. FILIP Tamás: *Közelítések egy ünnephez*. = Irodalmi Jelen, 5/50–52. p.
193. FILIP Tamás: *Látogatás az idegen városban*. = Hítel, 5/15–16. p.
194. FILIP Tamás: *Mi legyek?* = Eső, 2/14. p.
195. FILIP Tamás: *Nekik rejtély*. = Kortárs, 6/31. p.
196. FILIP Tamás: *Nem számít*. = Parnasszus, 1/99. p.
197. FILIP Tamás: *Próbanyomat*. = Eső, 2/13. p.
198. FILIP Tamás: *Trapézmeder*. = Hítel, 5/13–14. p.
199. FILIP Tamás: *Tűlzás és pompa*. = Kortárs, 6/31. p.
200. FILIP Tamás: *[Tűskés fákat perzsel a nyár]*. = Parnasszus, 1/100. p.
201. FISCHER Botond: *Nikotin*. = Helikon, június 25. 9. p.
202. FISCHER Botond: *Talán december*. = Helikon, június 25. 9. p.
203. FISCHER Botond: *Teodora*. = Helikon, június 25. 9. p.
204. FODOR Ákos: *Guruló golyó gumifalnak ütözik*. = Napút, 4/83. p.
205. FODOR Ákos: *Időtlen idill*. = Napút, 4/83. p.
206. FODOR Ákos: *Józan*. = Napút, 4/83. p.
207. FODOR Ákos: *Kórkép; korom képe*. = Napút, 4/83. p.
208. FODOR Ákos: *Öt szó*. = Napút, 4/83. p.
209. FODOR Ákos: *Tiszavirágének*. = Napút, 4/83. p.
210. FODOR Ákos: *Versek a bagyattékból*. A muzsikushoz. Monotónia. Pánik. Józan SMS. Itt és most: szünet. Nyilatkozat. = Magyar Napló, 5/33. p.
211. GÁGYOR Péter: *Csőnd vagy hallgatás*. = Napút, 3/33. p.
212. GÁL Ferenc: *Ház körüli munkák*. XIII. XXVIII. = Alföld, 6/3–4. p.
213. GÁL Hunor: *csontzene*. = Helikon, június 10. 12. p.
214. GÁL Hunor: *otthon nincs*. = Helikon, június 10. 12. p.
215. GÉCZI János: *2016. ...lehet*. = Kortárs, 6/28–29. p.
216. GÉCZI János: *Ha kifehéredtek*. = Tiszatáj, 6/25–27. p.
217. GÉCZI János: *Képzelnél mögé*. = Tiszatáj, 6/28. p.
218. GÉCZI János: *Mozdony*. = Tiszatáj, 6/25. p.
219. GÉCZI Zsoan: *Ami hasznos...* = Új Forrás, 5/64. p.
220. GÉCZI Zsoan: *A malac és az ekvivalens diéta*. = Új Forrás, 5/63. p.
221. GÉCZI Zsoan: *A malac és a társadalmi szolidaritás*. = Új Forrás, 5/66. p.
222. GÉCZI Zsoan: *Nyuszi van...* = Új Forrás, 5/65. p.
223. G[ÉHER]. István László: *Nekem van jegyem*. = Parnasszus, 1/96. p.
224. GÖTHÁ Róbert Milán: *Általános állattan különös fajokról*, avagy individuális mitoszaink önarcképe. = Helikon, május 25. 17. p.
225. GÖTHÁ Róbert Milán: *A doktorandusz bölcsészbagoly*. = Helikon, május 25. 17. p.
226. GÖTHÁ Róbert Milán: *A falkátlan farkas és a bátor bárány*. = Helikon, május 25. 17. p.

227. GÖTHÁ Róbert Milán: *Frakktalan pingvin*. = Helikon, május 25. 17. p.
228. GÖTHÁ Róbert Milán: *Quázi házilátatok*. = Helikon, május 25. 17. p.
229. GÖTHÁ Róbert Milán: *Velocipatrokorról*. = Helikon, május 25. 17. p.
230. GÖTHÁ Tamás: *Bújóska, bunyó nélkül*. = Székelyföld, 5/18. p.
231. GÖTHÁ Tamás: *Hánykolódó*. = Székelyföld, 6/7–8. p.
232. GÖTHÁ Tamás: *Manókenek fotózása erőszaktevés*. = Székelyföld, 6/5. p.
233. GÖTHÁ Tamás: *Történetünk problematikája*. = Székelyföld, 6/5–6. p.
234. GÖTHÁ Tamás: *Variációk mellékutakra*. = Székelyföld, 6/8. p.
235. GÖKHAN, Ayhan: *Feketerigó*. = Székelyföld, 5/75. p.
236. GÖKHAN, Ayhan: *Hívás*. = Székelyföld, 5/74–75. p.
237. GÖKHAN, Ayhan: *Kiszámoló*. = Székelyföld, 5/74. p.
238. GÖMÖRI György: *Március Hastingsben*. = Bárka, 3/7. p.
239. GÖMÖRI György: *Ne örülj, ember!* = Bárka, 3/6. p.
240. GÖMÖRI György: *Örökké élni?* = Bárka, 3/6. p.
241. GÖMÖRI György: *Egy százéves fényképe*. = Bárka, 3/6–7. p.
242. GRECSÓ Kriszta: *Boldog, szomorú dal*. = Jelenkor, 5/500–501. p.
243. GRECSÓ Kriszta: *Harmadik apokrif*. = Jelenkor, 5/499. p.
244. GULISIO Tímea: *A korcs*. = Eső, 2/30. p.
245. GULISIO Tímea: *Kutya se*. = Eső, 2/30. p.
246. GULISIO Tímea: *öröközöld*. = Élet és Irodalom, június 17. 14. p.
247. GULISIO Tímea: *Sors*. = Eső, 2/29. p.
248. GULISIO Tímea: *Tenyér*. = Eső, 2/29. p.
249. GULISIO Tímea: *Záróra*. = Élet és Irodalom, június 17. 14. p.
250. GYÁRFÁS Endre: *A felháborodáshoz*. = Élet és Irodalom, május 6. 14. p.
251. GYÁRFÁS Endre: *Ha elbuzdul*. = Élet és Irodalom, május 6. 14. p.
252. GYÖRI László: *Átiratok*. = Bárka, 3/8–9. p.
253. GYÖRI László: *Fordított pohár*. = Bárka, 3/9. p.
254. GYÖRI László: *Halálfüge*. = Hítel, 5/50. p.
255. GYÖRI László: *Lyukas szobor*. = Hítel, 5/49. p.
256. GYÖRI László: *Melyben – – –*. = Hítel, 5/51. p.
257. GYÖRI László: *A molnár összehajlik a lisztet*. Árok. Gerle. Tavasz. Hiresség. Szorongás.
- Altató. Kupola. Meteor. Bújóska. Bajonett. Békekötés. Kollégium. Az üldözött. = Parnasszus, 1/93–95. p.
258. GYÖRI László: *Strázsa*. = Kortárs, 5/21. p.
259. HAJTMAN Kornél: *életmű*. = Napút, 3/45. p.
260. HAJTMAN Kornél: *steril*. = Napút, 3/45. p.
261. HALASI Zoltán: *Bologn*. (részlet). = Vigilia, 6/431–432. p.
262. HALASI Zoltán: *Palestrina*. (Közjáték). = Jelenkor, 5/481–485. p.
263. HÁRS György Péter: *Óda a petrezselyemhez*. = Jelenkor, 5/503. p.
264. HÁRS György Péter: *Piac*. = Jelenkor, 5/503–504. p.
265. HEGEDŰS Gyöngyi: *Fosztóképző*. = Irodalmi Jelen, 5/34. p.
266. HEGYI Zoltán Imre: *Csulóglyakorlat*. = Napút, 4/89. p.
267. HEGYI Zoltán Imre: *Sehova térő*. = Napút, 4/88. p.
268. HÉTVÁRI Andrea: *Portré*. = Kortárs, 5/54. p.
269. HORVÁTH Benji: *Elsőbő*. = Székelyföld, 6/32–34. p.
270. HORVÁTH Benji: *A furcsa tenger*. = Helikon, június 10. 8. p.
271. HORVÁTH László Imre: *Geometria*. = Élet és Irodalom, május 20. 14. p.
272. HORVÁTH László Imre: *A szelvény*. = Élet és Irodalom, május 20. 14. p.
273. HORVÁTH László Imre: *Vágyódás az édenkertre*. = Élet és Irodalom, május 20. 14. p.
274. IANCU Laura: *Harmadik nap a pokolban*. = Vigilia, 6/428. p.
275. IANCU Laura: *Jöttél*. = Vigilia, 6/429. p.
276. IANCU Laura: *Leszáll a kód*. = Vigilia, 6/429. p.
277. IANCU Laura: *Nádszálak*. = Vigilia, 6/428. p.
278. JÁNK Károly: *Aranybáló*. = Székelyföld, 5/53. p.
279. JÁNK Károly: *(Békahadak ezelegnek...)*. = Székelyföld, 5/52. p.
280. JÁNK Károly: *Hat béka szunnyad*. = Székelyföld, 5/51–52. p.
281. JÁNK Károly: *Hosszú pózna*. = Székelyföld, 5/52. p.
282. JÁNK Károly: *A Szultán*. = Székelyföld, 5/51. p.
283. JÁNK Károly: *Tél*. = Székelyföld, 5/53–54. p.
284. JASSÓ Judit: *Dolgok, amik*. = Parnasszus, 1/111–112. p.
285. JASSÓ Judit: *Hüllőagy*. = Parnasszus, 1/111. p.
286. JÁSZ Attila: *Fénytorés*. = Új Forrás, 6/34. p.

287. JÁSZ Attila: *kavicshajigálás*. (metafizika). (változat). (ennyi). (műút). (avar). (műfű). = Forrás, 5/26–28. p.
288. JENEI Gyula: *A ház*. = Alföld, 6/9. p.
289. JENEI Gyula: *Képek*. = Székelyföld, 6/25. p.
290. JENEI Gyula: *Képkockák*. = Mozgó Világ, 6/77–78. p.
291. JENEI Gyula: *Pöttők, fénykarikák*. = Székelyföld, 6/26. p.
292. JUHÁSZ Anikó: *Mozgások*. = Vigilia, 5/363. p.
293. JUHÁSZ Anikó: *S véste, vájta...* = Vigilia, 5/364. p.
294. JUHÁSZ Attila: *Appellatz, géphiba*. = Kortárs, 6/36. p.
295. JUHÁSZ Attila: *át*. = Kortárs, 6/36. p.
296. JUHÁSZ Attila: *Féltérek*. = Kortárs, 6/36. p.
297. KÁLDI Zoltán: *Magamhoz*. = Vár, 3/65–66. p.
298. KÁLDI Zoltán: *Sírvér*. = Vár, 3/66. p.
299. KÁNTOR Péter: *Ködben*. = Élet és Irodalom, június 3. 14. p.
300. KÁNTOR Péter: *A másik oldala*. = Élet és Irodalom, június 3. 14. p.
301. KÁNTOR Zsolt: *Kertész Imre a szív pítvárában*. = Irodalmi Jelen, 5/36. p.
302. KARÁCSONYI Zsolt: *Aeneas, Dido. Dido, Aeneas*. = Helikon, június 25. 1. p.
303. KARAFIÁTH Orsolya: *Végtelen*. Rita. Gyöngyi. Kati. Hajnalika. Niki. Lola. Magda. Emese. = Élet és Irodalom, június 17. 17. p.
304. KENÉZ Ferenc: *Árutazóban a japán tanítónő...* = Parnasszus, 1/31–32. p.
305. KIRÁLY Farkas: *Levél Dúnán tSalainn-ba*. = Parnasszus, 1/42. p.
306. KIRÁLY László: *Az ember álma*. = Parnasszus, 1/5. p.
307. KIRÁLY László: *Integető*. = Parnasszus, 1/6. p.
308. KIRÁLY Zoltán: *Burok*. = Székelyföld, 6/16–17. p.
309. KIRÁLY Zoltán: *Csatatér*. = Parnasszus, 1/41. p.
310. KIRÁLY Zoltán: *Szent György napja*. = Székelyföld, 6/17–18. p.
311. KISS Anna: *Holdak, havak, mappák*. = Parnasszus, 1/88–90. p.
312. KISS Anna: *A kép-tró dicsérete*. = Forrás, 5/47–48. p.
313. KISS Anna: *Lepkék, árnyak, utak*. = Parnasszus, 1/91–92. p.
314. KISS Judit Ágnes: *Hommage*. = Mozgó Világ, 5/50–51. p.
315. KORPA Tamás: *Dilemma*. = Bárka, 3/47–49. p.
316. KOVÁCS Emőke: *Barbara*. = Irodalmi Jelen, 6/33. p.
317. KOVÁCS Emőke: *Metamorfózis*. = Irodalmi Jelen, 6/35. p.
318. KOVÁCS Emőke: *Tenger*. = Irodalmi Jelen, 6/35. p.
319. KOVÁCS Emőke: *Végállomás*. = Irodalmi Jelen, 6/34. p.
320. KOVÁCS István: *Salföldi haikuk*. = Napút, 4/42–44. p.
321. KÖRISZ Imre: *Akácok út*. = Mozgó Világ, 5/46. p.
322. KRULIK Zoltán: *Mandala*. = Új Forrás, 5/75–77. p.
323. KUKLICS Tamás: *Az arcomon*. = Eső, 2/31–32. p.
324. KUKLICS Tamás: *Fekete napok*. = Eső, 2/32. p.
325. KUKLICS Tamás: *Izgalom*. = Eső, 2/31. p.
326. KUKLICS Tamás: *Valamiért idegen*. = Eső, 2/31. p.
327. KULCSÁR Árpád: *a dunánál (meg a többinél)*. = Helikon, május 25. 12. p.
328. KULCSÁR Árpád: *légzésgyakorlat*. = Helikon, május 25. 12. p.
329. KULCSÁR Árpád: *transsubstantiatio*. = Helikon, május 25. 12. p.
330. KULCSÁR Árpád: *túl hosszú*. = Helikon, május 25. 12. p.
331. KULCSÁR Árpád: *veszni*. = Helikon, május 25. 12. p.
332. KULIN Borbála: *Az apákkal*. = Jelenkor, 5/506. p.
333. KULIN Borbála: *Apám barátai*. = Jelenkor, 5/506. p.
334. KURDY FEHÉR János: *Születés-sejtések*. (Művész árvák Étköző Csarnoka). (Az Első Felügyelő hangjegyzete). (A világ negyedik oszlopa). (Kirándulás a Felső-kilengésű Remény Pataknál). (Vég). = Magyar Műhely, 2/1–5. p.
335. LACKFI János: *Kései*. = Irodalmi Jelen, 6/9–10. p.
336. LADIK Katalin: *Fű, madár, angyal II.* = Híd, 3/3–4. p.
337. LANCZKOR Gábor: *Made in China*. = Tiszatáj, 6/59–62. p.
338. LÁSZLÓ Noémi: *Eső*. = Székelyföld, 5/42–43. p.
339. LÁSZLÓ Noémi: *Keleti szél*. = Parnasszus, 1/24–26. p.
340. LÁSZLÓ Noémi: *Lányok*. = Székelyföld, 5/43. p.
341. LÁSZLÓ Noémi: *Tenger*. = Székelyföld, 5/42. p.

342. LÁSZLÓ Noémi: *Víz*. = Székelyföld, 5/42. p.
343. LÁSZLÓ Zsolt: *Eterben ringató...* = Vár, 3/15. p.
344. LÁSZLÓ Zsolt: *Időmérleg*. = Vár, 3/16. p.
345. LÁSZLÓ Zsolt: *Megint fáj a tavasz*. = Vár, 3/16. p.
346. LÁSZLÓFFY Aladár: *Mekkora ország: te meg én*. = Parnasszus, 1/45–46. p.
347. LÁSZLÓFFY Aladár: *Provincializmus*. = Parnasszus, 1/47. p.
348. LENNERT-MÓGER Tímea: *kilátó*. = Irodalmi Jelen, 6/27. p.
349. LENNERT-MÓGER Tímea: *magány-asszociációk*. = Irodalmi Jelen, 6/29. p.
350. LENNERT-MÓGER Tímea: *Partok szegélyezik*. = Bárka, 3/46. p.
351. LENNERT-MÓGER Tímea: *(r)égi sanzon*. = Irodalmi Jelen, 6/28. p.
352. LENNERT-MÓGER Tímea: *A teremés bomlása*. = Bárka, 3/45. p.
353. LENNERT-MÓGER Tímea: *Zarándok*. = Bárka, 3/45–46. p.
354. LEZSÁK Sándor: *Mielőtt elmegyek*. = Magyar Napló, 5/4. p.
355. LEZSÁK Sándor: *A morgósi temetőben*. = Magyar Napló, 5/3. p.
356. LÖVÉTEI LÁZÁR László: *Ködök*. = Parnasszus, 1/23. p.
357. MADÁR János: *Balkányi ménés*. = Magyar Napló, 6/40. p.
358. MADÁR János: *Békesség*. = Magyar Napló, 6/40. p.
359. MADÁR János: *Megfénylik az ég*. = Magyar Napló, 6/40. p.
360. MAGYAR László András: *Én*. = Mozgó Világ, 6/79. p.
361. MAGYAR László András: *Ő*. = Mozgó Világ, 6/79. p.
362. MARKÓ Béla: *Akadémia*. = Székelyföld, 5/22–23. p.
363. MARKÓ Béla: *Egyetlen világ*. = Alföld, 5/3. p.
364. MARKÓ Béla: *Egyre bízhetőbb*. = Forrás, 6/21–22. p.
365. MARKÓ Béla: *És a vénék*. = Alföld, 5/4. p.
366. MARKÓ Béla: *A háború vége*. = Alföld, 5/4. p.
367. MARKÓ Béla: *A hatalom természetéről*. = Alföld, 5/5. p.
368. MARKÓ Béla: *Az idő születése*. = Forrás, 6/21. p.
369. MARKÓ Béla: *Kiút*. = Forrás, 6/22. p.
370. MARKÓ Béla: *Lelemény*. = Székelyföld, 5/19–20. p.
371. MARKÓ Béla: *Majd ismét összerakja*. = Alföld, 5/3. p.
372. MARKÓ Béla: *Már emberi*. = Forrás, 6/23. p.
373. MARKÓ Béla: *A rabtartók dala*. = Székelyföld, 5/21–22. p.
374. MARKÓ Béla: *Séta*. = Székelyföld, 5/20–21. p.
375. MÁTÉ-WÁRZEK Orsolya: *A csikos rokolnya*. = Székelyföld, 5/61–63. p.
376. MOLNÁR Krisztina Rita: *Hajnali baldal*. (halalba). = Élet és Irodalom, május 13. 17. p.
377. MOLNÁR Krisztina Rita: *Kvintett*. = Élet és Irodalom, május 13. 17. p.
378. MOLNÁR Krisztina Rita: *Megint*. = Élet és Irodalom, május 13. 17. p.
379. MOLNÁR Krisztina Rita: *Nem nyomja vállam*. = Élet és Irodalom, május 13. 17. p.
380. MOLNÁR Krisztina Rita: *Pogány*. = Élet és Irodalom, május 13. 17. p.
381. MOLNÁR Krisztina Rita: *Szelíd ülés*. (halalba). = Élet és Irodalom, május 13. 17. p.
382. MOLNÁR Lajos: *A folyó vörös festéket ken az arcára*. 1. Lükettnek a kövek. 2. Bőre pórusain aranyhalak ugranak ki. 3. Versét a Körsnek mondja. 4. Versét az égnek mondja. 5. Beköltözik a falba. = Bárka, 3/29–31. p.
383. MURÁNYI Zita: *7 emelet*. = Hítel, 5/93–94. p.
384. MURÁNYI Zita: *2700 van*. = Eső, 2/43–44. p.
385. MURÁNYI Zita: *kasza*. = Eső, 2/45. p.
386. MURÁNYI Zita: *másik oldal*. = Hítel, 5/93. p.
387. MURÁNYI Zita: *pörkölt*. = Eső, 2/46. p.
388. NÁDASDY Ádám: *Anna örök*. írta Juhász Gyula / átírta Nádasdy Ádám. = Mozgó Világ, 5/49–50. p.
389. NAGY Balázs Péter: *Családi fotó*. = Alföld, 6/4–8. p.
390. NAGY Hajnal Csilla: *Fél egy*. = Bárka, 3/41–42. p.
391. NAGY Hajnal Csilla: *A túlsón*. = Bárka, 3/40–41. p.
392. NAGY Márta Júlia: *A boszorkányfeleség panasza*. = Helikon, május 25. 13. p.
393. NAGY Márta Júlia: *Leleplezés a kert végében*. = Helikon, május 25. 13. p.
394. NAGY Zsuka: *anya és a negyven év*. = Bárka, 3/43. p.
395. NAGY Zsuka: *biciklült kettő*. = Bárka, 3/44. p.
396. NAGY Zsuka: *kötés*. = Bárka, 3/43–44. p.
397. NÉMETH Zoltán: *A lengyel nyelv*. = Alföld, 5/23. p.
398. NYERGES Gábor Ádám: *Kevesebb szeretet*. = Zempléni Múza, 1/63. p.

399. NYERGES Gábor Ádám: *Orbán Ottó (nak és töl)*. = Élet és Irodalom, május 20. 17. p.
400. NYERGES Gábor Ádám: *Pont*. = Zempléni Múzsza, 1/64. p.
401. NYILAS Atilla: *Gyerek-blokk*. = Székelyföld, 5/76–77. p.
402. NYILAS Atilla: *Nemzeti tételek*. („Az ékes-szólásról” című műből). = Bárka, 3/18–19. p.
403. NYIRÁN Ferenc: *Készülj*. = Zempléni Múzsza, 1/66. p.
404. NYIRÁN Ferenc: *Négysoros*. = Zempléni Múzsza, 1/67. p.
405. NYIRÁN Ferenc: *spontán*. = Zempléni Múzsza, 1/65. p.
406. OLÁH András: *mi lett*. = Magyar Napló, 5/24. p.
407. OLÁH András: *[nem beszél]*. = Eső, 2/73–74. p.
408. OLÁH András: *útlevél a múltba*. = Magyar Napló, 5/24. p.
409. OLÁH Tamás: *látási viszonyok*. = Híd, 6/3–4. p.
410. OLTY Péter: *Alvilág*. = Alföld, 5/25. p.
411. OLTY Péter: *Árva*. = Alföld, 5/25. p.
412. OLTY Péter: *A walesi matrözlegény*. = Alföld, 5/24–25. p.
413. ORAVECZ Péter: *Áramszünet*. = Magyar Napló, 6/28. p.
414. ORAVECZ Péter: *Dob, szó*. = Magyar Napló, 6/28. p.
415. ORAVECZ Péter: *Eurynomé tánca*. = Parnasszus, 1/105. p.
416. ORAVECZ Péter: *Kávészünet*. = Parnasszus, 1/103–104. p.
417. OROSZ István: *Arany János variációk*. = Forrás, 6/48–49. p.
418. ÖRY István: *Elsőnek érkezni meg*. = Élet és Irodalom, május 13. 14. p.
419. ÖRY István: *Fosztás*. = Élet és Irodalom, május 13. 14. p.
420. PÁL Dániel Levente: *(A Szimplában ültünk...)*. = Irodalmi Jelen, 6/40–41. p.
421. PÁL Dániel Levente: *Vanessa balladája*. = Irodalmi Jelen, 6/40. p.
422. PAPP-FÜR János: *nocturn*. = Eső, 2/73. p.
423. PAPP Tibor: *Mellbimbód peremén kezdődő bódolat*. = Magyar Műhely, 2/17. p.
424. PAULJUCSÁK Péter: *Alkonyat*. = Életünk, 5/56. p.
425. PAULJUCSÁK Péter: *Anomália*. = Életünk, 5/56. p.
426. PAULJUCSÁK Péter: *Épp*. = Életünk, 5/54. p.
427. PAULJUCSÁK Péter: *Füredés*. = Életünk, 5/56. p.
428. PAULJUCSÁK Péter: *A kivitelező dala*. = Életünk, 5/54. p.
429. PAULJUCSÁK Péter: *Költözés*. = Életünk, 5/55. p.
430. PAULJUCSÁK Péter: *Szoba kilátással*. = Életünk, 5/54. p.
431. PAULJUCSÁK Péter: *Utcacészlet*. = Életünk, 5/55. p.
432. PAULJUCSÁK Péter: *Útszűkület*. = Életünk, 5/55. p.
433. PAULJUCSÁK Péter: *Visszhangok*. = Életünk, 5/55–56. p.
434. PAYER Imre: *Akvamarin*. = Alföld, 6/14. p.
435. PAYER Imre: *Dáridó déridő*. = Kortárs, 6/35. p.
436. PAYER Imre: *Az ellenkező irány*. = Alföld, 6/14. p.
437. PAYER Imre: *Egy nő és egy férfi*. = Alföld, 6/13. p.
438. PAYER Imre: *Ősz*. = Alföld, 6/13. p.
439. PAYER Imre: *Paranskiadás*. = Kortárs, 6/35. p.
440. PÉNTÉK Imre: *hajszol a hajsat*. = Életünk, 6/40. p.
441. PÉNTÉK Imre: *humott szemmel*. = Életünk, 6/39. p.
442. PÉTER Erika: *Prognózis*. = Bárka, 3/32–33. p.
443. PETŐCZ András: *Elment a Kicsi Asszony*. = Eső, 2/22. p.
444. PETŐCZ András: *Hiányzik a Kicsi Asszony*. = Eső, 2/22. p.
445. PETŐCZ András: *Kertész Imre balálára*. = Irodalmi Jelen, 5/25–26. p.
446. PETŐCZ András: *Mint a bolond*. = Eső, 2/23. p.
447. PINTÉR Lajos: *tóth menyhért-énekek*. gyermekök. gea. apám anyám a tenger. = Magyar Napló, 5/12–14. p.
448. RÉKASY Ildikó: *Elrokontalanodás*. = Eső, 2/69. p.
449. RÉKASY Ildikó: *Ezt álmodtam*. = Eső, 2/72–73. p.
450. RÉKASY Ildikó: *Gérecz Attila emléke*. = Eső, 2/71–72. p.
451. RÉKASY Ildikó: *Önéletrajz*. = Eső, 2/69. p.
452. RÉKASY Ildikó: *Régimódi dalocska*. = Eső, 2/70. p.
453. RÉKASY Ildikó: *Szentségtörés*. = Eső, 2/72. p.
454. RÉKASY Ildikó: *Szeretnék bízni*. = Eső, 2/70. p.
455. RÓNAI-BALÁZS Zoltán: *Kászida*. = Parnasszus, 1/106–107. p.
456. SAITOS Lajos: *Bor és ecet*. = Napút, 3/46. p.
457. SAITOS Lajos: *Az ég madarai*. = Napút, 3/46. p.

458. SAITOS Lajos: *Lábnym*. = Napút, 3/46. p.
459. SAITOS Lajos: *Mind meglakol*. = Napút, 3/46. p.
460. SAJÓ László: *Ajánlás*. = Életünk, 6/22–24. p.
461. SAJÓ László: *aszfaltangyal*. Járda, Budapest, Bajza u. 39., kövel karcolt, eltűnt. = Életünk, 6/21. p.
462. SAJÓ László: *Nappali sötétség*. = Életünk, 6/25. p.
463. SAJÓ László: *Versek a temetőből*. Danse macabre. = Életünk, 6/21–22. p.
464. SÁNTA Gábor: *Bogár*. = Eső, 2/11. p.
465. SÁNTA Gábor: *Kórtermi elégia*. = Tiszatáj, 6/63–64. p.
466. SÁNTA Gábor: *Körtöltés*. = Tiszatáj, 6/64–65. p.
467. SÁNTA Gábor: *Morzsólószék*. = Eső, 2/11. p.
468. SÁNTA Gábor: *Négy tanka*. = Bárka, 3/23. p.
469. SÁNTA Gábor: *Néhány haiku*. = Bárka, 3/23–24. p.
470. SÁNTA Gábor: *Nem. Aktuális*. = Bárka, 3/22. p.
471. SÁNTA Gábor: *Távolat*. = Bárka, 3/22. p.
472. SÁNTA Gábor: *Tünemény*. = Tiszatáj, 6/63. p.
473. SÁRKÁNY Timea: *fény, törés*. = Helikon, június 25. 11. p.
474. SÁRKÁNY Timea: *olaj nélküli bélyegzőfesték gumis bélyegzőbőz*. = Helikon, június 25. 11. p.
475. SERESTÉLY Zalán: *gyér nyári záporokban meg*. = Helikon, május 25. 13. p.
476. SERESTÉLY Zalán: *metasemmi*. = Helikon, május 25. 13. p.
477. SERFŐZŐ Simon: *Féltem*. = Kortárs, 5/39. p.
478. SERFŐZŐ Simon: *A kutya láthatta*. = Kortárs, 5/40. p.
479. SERFŐZŐ Simon: *Mint a semmit*. = Kortárs, 5/40–41. p.
480. SIMAI Mihály: *Sziszüphosz kiáltása*. = Forrás, 5/90. p.
481. SIMAI Mihály: *Tavaszh-boleró*. = Forrás, 5/90–91. p.
482. SIMAI Mihály: *Tiszta rím*. = Napút, 3/33. p.
483. SIMEK Valéria: *Forrásokból szőtt*. = Napút, 4/97. p.
484. SIMON Adri: *Hazafél*. = Magyar Napló, 6/39. p.
485. SIMON Adri: *Stáció*. = Magyar Napló, 6/39. p.
486. SOPOTNIK Zoltán: *Lajhározó*. = Bárka, 3/53–55. p.
487. SOPOTNIK Zoltán: *Márai Sándor / film / karácsony*. = Tiszatáj, 6/23–24. p.
488. STONAWSKI József: *Hiányzás*. = Napút, 4/95. p.
489. STONAWSKI József: *Komphajón*. = Napút, 4/95. p.
490. SUMONYI Zoltán: *2015. október 23. eljen!* = Alföld, 5/5–6. p.
491. SZABÓ Dárió: *.04–11. alkalmából egy kis játékszer*. = Magyar Műhely, 2/14. p.
492. SZABÓ Dárió: *Asszem bétű van*. = Magyar Műhely, 2/16. p.
493. SZABÓ Dárió: *limit*. = Magyar Műhely, 2/15. p.
494. SZABÓ Gábor: *Anyám fekete világa*. = Vár, 3/39. p.
495. SZABÓ Gábor: *Hiányok éjszakája*. = Vár, 3/38. p.
496. SZABÓ T. Anna: *Dalszöveg*. = Mozgó Világ, 5/47. p.
497. SZABÓ T. Anna: *Sam Kerouac on the road back*. = Mozgó Világ, 5/51. p.
498. SZÁLINGER Balázs: *Másikember Blues*. = Alföld, 5/20. p.
499. SEBÉNYI Ildikó: *Mély zuhanásom*. = Napút, 3/32. p.
500. SZEGEDI KOVÁCS György: *Bárcsak*. = Magyar Napló, 5/8. p.
501. SZEGEDI KOVÁCS György: *Csak egy*. = Vár, 3/17. p.
502. SZEGEDI KOVÁCS György: *Kegyelmi állapot*. = Vár, 3/17. p.
503. SZEGEDI KOVÁCS György: *Mona Lisa-nyám*. = Magyar Napló, 5/8. p.
504. SZEPESI Attila: *Körözmuzsika*. Széllal szálló esztendő. Csalogány. Kakaslábfi, békarokka. Vásártéren. Dédapó. Kukutyin, Píripócs. Soroló. Ezüst-dal. Szittyós lápon. Búzaszál. Nagyanyó. Hangya-álom. Bodobácsok. Kórözmuzsika. Törpenóta. Citeraszó. Egyik-másik. Balatoni bolondozó. Tábornóz. Macskanóta. = Székelyföld, 5/5–14. p.
505. SZEPESI Attila: *Vizek árnyéka*. Számok. Vasgolyó. Gyertyacsonkok, telefonszámok, Angyalszárnyak, Káljugá. Medveálom. Költők az interneten. Hajléktalan eső. Rímek. Önarckép Rembrandt modorában. Világzene. [Barbár-szonettek versciklus]. = Forrás, 6/3–7. p.
506. SZIGETI György: *Ülheti torát a gyalázat*. = Tekintet, 3/53. p.
507. SZIJJ Ferenc: *Köetlen fény*. Visszafordu-lás/Vojnich Erzsébet. = Élet és Irodalom, június 10. 16. p.
508. SZILÁGYI András: *Ágytánc*. = Bárka, 3/35. p.

509. SZILÁGYI András: *Álmodsz ebben a testben.* = Bárka, 3/34. p.
510. SZILÁGYI András: *Képed vagyok.* = Bárka, 3/34. p.
511. SZILÁGYI András: *Szárad.* = Bárka, 3/35. p.
512. SZILÁGYI András: *Zdenka arcán.* = Bárka, 3/35. p.
513. SZKÁROSI Endre: *Vlertikálls Vlégte/en.* = Magyar Műhely, 2/26. p.
514. SZOLCSÁNYI Ákos: *Támad.* = Élet és Irodalom, június 3. 17. p.
515. SZOLCSÁNYI Ákos: *Tép.* = Élet és Irodalom, június 3. 17. p.
516. SZOLCSÁNYI Ákos: *Züg.* = Élet és Irodalom, június 3. 17. p.
517. SZÖCS Géza: *A halál és az éjszaka.* = Irodalmi Jelen, 5/16. p.
518. SZÖCS Géza: *Levél Lei-nek.* = Irodalmi Jelen, 5/16. p.
519. SZÖCS Géza: *Medve az égen, mancsában messzelátó.* = Irodalmi Jelen, 5/18. p.
520. SZÖCS Géza: *A megváltásról.* = Irodalmi Jelen, 5/17. p.
521. SZÖCS Géza: *Papírlapok egy kocsmasztalon.* = Irodalmi Jelen, 5/15. p.
522. SZÖCS Géza: *Egy úrhajós naplójából.* = Irodalmi Jelen, 5/15. p.
523. SZÖCS Géza: *A visszatérő.* = Irodalmi Jelen, 5/19. p.
524. TAMÁS DÉNES: *Rémegyszerű versek.* A gyűlölet ellen. Szakítás. Miből vagyok. A nyelv. Az idő. Beavatkozás. Leírhatatlanul. Együtt. Család. Ellenállás. = Székelyföld, 6/49–53. p.
525. TAMÁSI OROSZ János: *Már csak addig.* = Napút, 4/84. p.
526. TAMÁSI OROSZ János: *Megzavartak.* = Napút, 4/85. p.
527. TAMÁSI OROSZ János: *Egy szép maszkban 5.* = Napút, 4/85. p.
528. TAMÁSI OROSZ János: *A Távlat.* = Napút, 4/84. p.
529. TATÁR Sándor: *(Ex-)Pedagógus-életpályamodell.* = Élet és Irodalom, május 20. 17. p.
530. TATÁR Sándor: *HáBORGó(?) keSERGő(?)* = Élet és Irodalom, május 20. 17. p.
531. TERÉK Anna: *Asztvő mögött.* = Híd, 3/5–7. p.
532. TOMAJI Attila: *Ami vár.* = Vigília, 5/365–366. p.
533. TOMAJI Attila: *Cinkosok.* = Vigília, 5/364–365. p.
534. TOMAJI Attila: *Lovasok.* = Vigília, 5/366. p.
535. TORNAI József: *Az albigensek.* = Tekintet, 3/36. p.
536. TORNAI József: *Fekete orgona.* = Életünk, 5/26. p.
537. TORNAI József: *Egy ingbez.* = Életünk, 5/24. p.
538. TORNAI József: *Lángja zöld szemednek.* = Kortárs, 5/37. p.
539. TORNAI József: *A messiás.* = Kortárs, 5/37. p.
540. TORNAI József: *Minek a fattya?* = Életünk, 5/25. p.
541. TORNAI József: *Poszeidon.* = Tekintet, 3/36. p.
542. TORNAI József: *Ugyanaz a film.* = Kortárs, 5/38. p.
543. TÓTH Kinga: *Építők.* = Alföld, 6/21–24. p.
544. TÖRÖK Panka: *éhség.* = Irodalmi Jelen, 6/114. p.
545. TÖRÖK Panka: *felismerés.* = Irodalmi Jelen, 6/114. p.
546. TÖRÖK Panka: *Őzburok.* = Irodalmi Jelen, 6/113. p.
547. TÖRÖK Panka: *Szellő.* = Irodalmi Jelen, 6/113. p.
548. TÖRÖK Panka: *Visszamerülés.* = Irodalmi Jelen, 6/112. p.
549. TÖZSÉR Árpád: *Adalék a püthagoraszti etika történetéhez.* = Tiszatáj, 6/3–4. p.
550. TÖZSÉR Árpád: *Hánókh városának születése.* = Élet és Irodalom, június 10. 14. p.
551. TÖZSÉR Árpád: *Az íny sötétjében.* = Tiszatáj, 6/3. p.
552. TÖZSÉR Árpád: *Penetráns ritornellek.* = Élet és Irodalom, június 10. 14. p.
553. TURCZI István: *Közel az idő.* = Irodalmi Jelen, 5/23. p.
554. TURCZI István: *Venus Vulgivaga.* Játék és passió. = Életünk, 6/2–9. p.
555. VÁRADY Szabolcs: *Két Jubászból egy.* = Mozgó Világ, 5/49. p.
556. VÁRADY Szabolcs: *Kosztolányi-rímek újrahasznosítása.* = Mozgó Világ, 5/48. p.
557. VARGA Imre: *Az alombatárig.* = Élet és Irodalom, június 3. 17. p.
558. VARGA Imre: *Iszonyítási alap.* = Élet és Irodalom, június 3. 17. p.
559. VARGA Imre: *Porló égi márvány.* = Élet és Irodalom, június 3. 17. p.
560. VARGA Melinda: *érzékeny séta.* = Helikon, június 10. 16. p.
561. VARGA Melinda: *feloldva.* = Helikon, június 10. 16. p.
562. VARGA Melinda: *lehunytt szemmel.* = Helikon, június 10. 16. p.
563. VASADI Péter: *Feddés.* = Napút, 4/82. p.
564. VASADI Péter: *Számvetés.* = Új Forrás, 6/20–21. p.
565. VASADI Péter: *Szvjatoszláv.* = Új Forrás, 6/32–33. p.

566. VASADI Péter: *Új jelentés Babylonból.* = Napút, 4/81–82. p.
567. VASS Tibor: *Sírató sősz féles, széles Sírató féles égéne.* Készecske A Nagy Bibin és műlovarnóból. = Eső, 2/74–75. p.
568. VÉGH Attila: *A halószoba.* = Magyar Napló, 6/19. p.
569. VÉGH Attila: *Zeusz dala Homéroszhoz.* = Magyar Napló, 6/19. p.
570. VILLÁNYI G. András: *Buborékfűvás.* = Új Forrás, 5/21. p.
571. VILLÁNYI G. András: *Diólevél.* = Új Forrás, 5/18. p.
572. VILLÁNYI G. András: *Fobász.* = Új Forrás, 5/19. p.
573. VILLÁNYI G. András: *Graffiti a Delphoi Jósda falán.* = Új Forrás, 5/20. p.
574. VÖRÖS István: *Bartók bőrdíjé.* = Tiszatáj, 6/21. p.
575. VÖRÖS István: *Egyetlen apróság.* = Alföld, 6/17–18. p.
576. VÖRÖS István: *A fejlődésről.* = Vigília, 6/430. p.
577. VÖRÖS István: *A följobb nőtt.* = Alföld, 6/19. p.
578. VÖRÖS István: *Füga.* = Tiszatáj, 6/20. p.
579. VÖRÖS István: *Grodek.* = Tiszatáj, 6/18. p.
580. VÖRÖS István: *Intrika és taktika.* = Tiszatáj, 6/21–22. p.
581. VÖRÖS István: *Jóslástan alapfokon.* = Alföld, 6/20–21. p.
582. VÖRÖS István: *Egy lógó ékezet.* = Tiszatáj, 6/20. p.
583. VÖRÖS István: *A menekülők fűgája.* = Tiszatáj, 6/19. p.
584. VÖRÖS István: *Mikor már mindenki.* = Magyar Napló, 6/12. p.
585. VÖRÖS István: *Nem.* = Mozgó Világ, 6/74–75. p.
586. VÖRÖS István: *Önimádat.* = Vigília, 6/430–431. p.
587. VÖRÖS István: *A ragadozó.* = Mozgó Világ, 6/75–77. p.
588. VÖRÖS István: *Rendőrségi szoba.* = Alföld, 6/19–20. p.
589. VÖRÖS István: *A saját véleményről.* = Mozgó Világ, 6/74. p.
590. VÖRÖS István: *A tábornok útvesztője.* = Magyar Napló, 6/12. p.
591. ZALÁN Tibor: *Bobó és a bio-kölesgolyók.* = Székelyföld, 5/27–28. p.
592. ZALÁN Tibor: *Bobó járnai tanul.* = Új Forrás, 5/54–55. p.
593. ZALÁN Tibor: *Dodó érkezésének különös jelei.* = Új Forrás, 5/52–54. p.

Rövidpróza

594. ZALÁN Tibor: *Gondok-örömök az új lakásban.* = Székelyföld, 5/24–27. p.
595. ZALÁN Tibor: *Hajnal.* = Forrás, 5/3. p.
596. ZALÁN Tibor: *Hajnalban bárman – ablakkal.* = Forrás, 5/3–4. p.
597. ZALÁN Tibor: *Hévízi pancsolások.* = Székelyföld, 5/24. p.
598. ZALÁN Tibor: *Látogatás.* = Új Forrás, 5/56. p.
599. ZÁVORSKY S. Márton: *mentem az úton.* = Napút, 4/96. p.
600. ZILAHY Anna: *Száraz.* = Jelenkor, 5/505. p.
601. ADORJÁNI Anna: *A nagy baobabfa utolsó meséje.* = Székelyföld, 5/29–32. p.
602. ÁGOSTON László, T.: *Lány az út széléről.* = Magyar Műhely, 2/6–10. p.
603. AMBRUS Lajos: *A székely szombatosok átká.* = Vár, 3/33–34. p.
604. BAKOS Gyöngyi: *Harminchárom.* = Élet és Irodalom, május 6. 16. p.
605. BÁNYAI Tamás: *A szír menekült.* = Irodalmi Jelen, 5/7–14. p.
606. BARNA T. Attila: *November baglya mellemen.* = Tempevölgy, 2/5. p.
607. BARTHA György: *A téjtő.* = Székelyföld, 5/78–94. p.
608. BECK Tamás: *Hangok.* = Élet és Irodalom, június 24. 16. p.
609. BENEDEK István Gábor: *Odessza.* = Élet és Irodalom, június 17. 16. p.
610. BORBÉLY István: *Hosszú alvás, ebredés.* (Vázlat) = Tiszatáj, 5/25–33. p.
611. CZAKÓ Gábor: *Három recsenés.* = Magyar Napló, 5/6–7. p.
612. CZAKÓ Gábor: *Nyelveken szólás.* = Magyar Napló, 5/5–6. p.
613. CSIKÓS Attila: *Graffiti lámpafényben.* = Magyar Napló, 5/25–26. p.
614. CSIKÓS Attila: *Kötélék (Bondage).* = Életünk, 5/27–41. p.
615. DARVASI László: *Taligás.* = Élet és Irodalom, május 27. 15. p.
616. [DARVASI László] Szív Ernő: *Radakovich Mária.* = Élet és Irodalom, június 10. 14. p.
617. [DARVASI László] Szív Ernő: *Vasárnap, ebéd után.* = Élet és Irodalom, május 13. 14. p.
618. DÖME Barbara: *A hosszú rét.* = Magyar Napló, 6/35–36. p.
619. DÖME Barbara: *Lásó puja.* = Irodalmi Jelen, 6/11–14. p.

620. DÖME Barbara: *A szív*. = Magyar Napló, 6/36–38. p.
621. DÖME Barbara: *Tilos Ernő meg a víz*. = Székelyföld, 6/43–48. p.
622. ERDÉLYI György: *Summa*. = Napút, 3/34–44. p.
623. FÁBIÁN László: *Kockázva*. = Életünk, 6/67–71. p.
624. FÁBIÁN László: *Rondel*. = Életünk, 5/6–23. p.
625. FERDINANDY György: *A hely*. = Kortárs, 6/32–34. p.
626. FERDINANDY György: *Héfébérke beteg*. = Tiszatáj, 6/13–14. p.
627. FERDINANDY György: *Merre van Hostaczov?* = Alföld, 5/21–22. p.
628. FISCHER Botond: *Csiriz*. = Székelyföld, 6/54–57. p.
629. FISCHER Botond: *Isten, Torzó*. = Helikon, május 10. 11–12. p.
630. FORGÁCS Péter: *Elemi boldogság*. = Tiszatáj, 5/22–24. p.
631. FÖLDESI Csenge: *Két anyám volt*. = Helikon, június 25. 15. p.
632. GÁSPÁR Ferenc: *Lévszárakban*. = Irodalmi Jelen, 6/7–8. p.
633. GELÁNYI Imre: *Szemjon Grivics*. = Mozgó Világ, 5/52–56. p.
634. GYÖRGYI Csaba: *Ciklus kezdődik*. = Napút, 4/109. p.
635. GYÖRGYI Csaba: *El (Giccs)*. = Napút, 4/110. p.
636. GYÖRGYI Csaba: *Fókusz*. = Napút, 4/111. p.
637. GYÖRGYI Csaba: *Haiku*. = Napút, 4/110. p.
638. GYÖRGYI Csaba: *Hmn*. = Napút, 4/109–110. p.
639. GYÖRGYI Csaba: *Légycsúsz*. = Napút, 4/110. p.
640. GYÖRGYI Csaba: *Missa*. = Napút, 4/109. p.
641. GYÖRGYI Csaba: *Vándorkönyv*. = Napút, 4/111. p.
642. HAJDÚ Farkas-Zoltán: *Babás álmok*. = Helikon, május 10. 5. p.
643. HALMAI Róbert: *Nagyapám*. = Élet és Irodalom, június 17. 16. p.
644. HARTAY Csaba: *Elvágtak a torkában valamit*. = Bárka, 3/27–28. p.
645. HARTAY Csaba: *A jó dohány íze*. = Bárka, 3/25. p.
646. HARTAY Csaba: *Nem tudsz te az én fejemmel gondolkodni*. = Bárka, 3/26–27. p.
647. HORNYÁK Balázs: *Dies irae*. = Helikon, június 25. 14. p.
648. HORVÁTH (EÖ) Tamás: *A Város vesztésének igaz története*. = Magyar Napló, 6/13–18. p.
649. IRCSIK Vilmos: *Hogyan tanultam meg hallgatni?* Egy beszélőművész vallomásai. = Hitel, 5/17–33. p.
650. IRCSIK Vilmos: *Menyemenetel*. = Magyar Napló, 5/43–48. p.
651. JANCsó Miklós: *Potyások*. = Helikon, június 10. 15–16. p.
652. JÁSZBERÉNYI Sándor: *Rossz hold kelt fel*. = Eső, 2/5–9. p.
653. JÁSZBERÉNYI Sándor: *Varjúleves*. = Mozgó Világ, 6/85–89. p.
654. JÓNÁS Tamás: *Téves diagnózis*. = Élet és Irodalom, május 6. 15. p.
655. KÁLI István: *Cynthia* – avagy a fölfelé csordogáló mézcsermely. = Székelyföld, 6/27–31. p.
656. KÁNTOR Zsolt: *Mallarmé Rilkenél*. = Irodalmi Jelen, 6/30–32. p.
657. KIRÁLY Béla, S.: *Eszter-lánc*. = Magyar Napló, 5/35–39. p.
658. KLÁRIK Attila: *Hét nap*. = Székelyföld, 5/38–41. p.
659. [LANTOS László] TRICEPS: *Tata balála*. = Vigília, 6/441–443. p.
660. LÉGRÁDI Gergely: *Eprek*. = Napút, 3/16. p.
661. LÉGRÁDI Gergely: *Kézszerítés*. = Napút, 3/17–18. p.
662. LÉGRÁDI Gergely: *Még nem*. = Napút, 3/16–17. p.
663. MAKLÁRI Éva, P.: *Miért nem lettem angol tanár?* = Vár, 3/18–19. p.
664. MAKLÁRI Éva, P.: *Szerelem 1956*. = Vár, 3/20–22. p.
665. MÁRTON Evelin: *Egy perc*. = Székelyföld, 6/9–15. p.
666. MÁRTON Evelin: *Nyár. Vihar. Ilham*. = Eső, 2/15–21. p.
667. MECHTAT Zina: *Száraz jég*. = Helikon, május 10. 12–13. p.
668. MIHÁLYI Gábor: *A professzor Éva lánya*. = Élet és Irodalom, május 20. 16. p.
669. MIKA Gabriella: *A koldus*. = Vigília, 6/444–445. p.
670. MILBACHER Róbert: *Szerelem*. = Élet és Irodalom, június 3. 16. p.
671. MOLNÁR LAMOS Krisztina: *Addig*. (Esernyők és könyvek). = Élet és Irodalom, május 20. 16. p.
672. MOLNÁR Miklós: *Három pasticcio*. Hogy kerül a kuszma az asztalra. János Vitéz, a sorozatgyilkos. „Fiam, csak tollasodjatok!” = Életünk, 6/12–19. p.
673. MOLNÁR Vilmos: *Iker mesék*. = Székelyföld, 5/15–17. p.
674. MRENA Julianna: *A fiú és a fa*. = Eső, 2/47–59. p.
675. MURÁNYI Sándor Olivér: *A vörös zacskó*. = Új Forrás, 6/91–92. p.
676. NAGY Benjámin: *Akkor pedig színről színre*. = Helikon, június 25. 10–11. p.

677. NAGY Koppány Zsolt: *A szkütha asszony*. = Tiszatáj, 6/15–17. p.
678. NEHRER György: *Viharkabát*. = Vár, 3/35–37. p.
679. NOMÁD FÖLDI László: *A hügom vörös korszaka*. = Élet és Irodalom, május 27. 16. p.
680. ODZE György: *A Hotel Cracovia vendégei*. = Mozgó Világ, 5/56–58. p.
681. PAPP Dénes: *A Nyilason*. = Zempléni Múzsza, 1/77–78. p.
682. PAPP Sándor Zsigmond: *Szerelem*. = Élet és Irodalom, május 24. 14. p.
683. PAPP Sándor Zsigmond: *Szükség*. = Élet és Irodalom, május 27. 14. p.
684. PATAKI Anett: *Éjszaka a peronon*. = Helikon, június 25. 10. p.
685. PÉNTÉK Orsolya: *Szerelem tér*. = Irodalmi Jelen, 6/42–45. p.
686. PETŐCZ András: *Anyu cipője*. = Élet és Irodalom, június 24. 16. p.
687. PODMANICZKY Szilárd: *Három szék*. = Irodalmi Jelen, 5/20–22. p.
688. PODONYI Hedvig: *Városnéző*. = Napút, 4/112–113. p.
689. POLLÁGH Péter: *Volt Budapest*. (A tél beszél). (Budapest-parfüm). (Örömkút). = Élet és Irodalom, május 20. 15. p.
690. RAFFAY Kamilla: *Arckép*. = Napút, 4/57–58. p.
691. RAFFAY Kamilla: *Babák*. = Napút, 4/55–56. p.
692. RAFFAY Kamilla: *Gombaszás*. = Napút, 4/56–57. p.
693. RAFFAY Kamilla: *A tükör*. = Napút, 4/54–55. p.
694. SEBESTYÉN Mihály: *Kémtörténet*. = Helikon, június 25. 6–7. p.
695. SINKOVITS Péter: *Nyárest a kastélykertben*. = Híd, 6/5–9. p.
696. SOLTÉSZ Béla: *Mária, a ponty*. = Eső, 2/24–26. p.
697. SÓPOTNIK Zoltán: *Tömpe színész*. = Új Forrás, 5/57–62. p.
698. SZABÓ Imola Julianna: *Lonka bolyongása*. = Élet és Irodalom, május 13. 15. p.
699. SZAKÁCS István Péter: *A fiú*. = Székelyföld, 6/35–39. p.
700. SZAKONYI Károly: *Erkélyen*. = Tekintet, 3/37–50. p.
701. SZÁNTÓ Erika: *Féldalom*. = Élet és Irodalom, május 27. 16. p.
702. SZÁNTÓ T. Gábor: *Mirko és Marion*. = Alföld, 5/7–19. p.
703. SZANYI Erika: *Nincs káposzta*. = Élet és Irodalom, május 13. 16. p.
704. SZÁRAZ Pál: *A forgó pamlag*. = Vár, 3/13–15. p.
705. SZIL Ágnes: *Velem a legjobb*. = Tempevölgy, 2/6–8. p.
706. SZILÁGYI P. Katalin: *Babaszoba*. = Székelyföld, 6/22–24. p.
707. SZILÁGYI P. Katalin: *Tökéletlenek*. = Székelyföld, 6/19–22. p.
708. SZILASI László: *[Tardona, 1849]*. = Élet és Irodalom, május 13. 15. p.
709. TAKÁCS Zsuzsanna: *York napsütése*. = Élet és Irodalom, június 3. 14. p.
710. TAMÁS Kincső: *Fekete valami*. = Eső, 2/26–28. p.
711. TOROCZKAY András: *Franciska*. = Eső, 2/39–43. p.
712. TOROCZKAY András: *A mennyben nem nevetnek*. = Irodalmi Jelen, 6/36–39. p.
713. TÓTH Krisztina: *A bal oldali szék*. = Élet és Irodalom, június 24. 15. p.
714. VAJDA Anna Noémi: *A van és a nincs*. = Székelyföld, 5/44–50. p.
715. VÁRADI NAGY Pál: *A láthatatlan mozdony*. = Helikon, június 25. 9. p.
716. VARGA Lóránt: *A döntés*. = Tiszatáj, 5/34–41. p.
717. VÖRÖS István: *A görög küldött*. = Élet és Irodalom, június 17. 14. p.
718. VÖRÖS István: *A tisztadamaszkuszi vörösbőr*. = Élet és Irodalom, május 20. 14. p.
719. WEHNER Tibor: *Öt rövid szöveg*. a különleges, a sportrajongó szerencsejátékos, a simogató, szavatosági idő, tompa fény. = Irodalmi Jelen, 5/53–62. p.

Hosszúpróza

720. ACSAI Roland: *A Holdgyermek*. [Regényrészlet – Szívhajítók]. = Bárka, 3/13–15. p.
721. ACSAI Roland: *A szökés*. [Regényrészlet – Szívhajítók]. = Bárka, 3/12–13. p.
722. BÁRDOS Pál: *A kísértetbázis*. [Kisregény]. [Részlet]. = Tekintet, 3/3–35. p.
723. BENEDEK Szabolcs: *A fiumei cápa*. = Irodalmi Jelen, 6/18–26. p.
724. CSEHY Zoltán: *Színek könyve*. (Kis magyar jarmaniáda, részlet). Húsokker. Buzérvörös karmazsin. Lila, ibolya. = Tiszatáj, 6/10–12. p.
725. DOBOSS Gyula: *Zsül és a matrőzbicska*. [Regényrészlet – Merza-unoka]. = Új Forrás, 6/36–53. p.
726. ERDŐS Virág: *Világító testek. budapest 100*. (egy akció előkészületei). (a biztonsági koc-

- kázat). (a fajok közti kommunikáció szép). (éjjel). (forrásvidék). (cry baby cry). (vv fanni ötven év múlva). = Élet és Irodalom, május 27. 17. p.
727. ESTERHÁZY Péter: *Hasnyálmirigynapló*. = Élet és Irodalom, június 3. 15. p.
728. ESTERHÁZY Péter: *Hasnyálmirigynapló*. = Élet és Irodalom, június 10. 15. p.
729. HALÁSZ Margit: *A vörös nyelvű párdúc*. (regényrészlet). Gólyák. = Kortárs, 5/22–36. p.
730. HALÁSZ Margit: *A vörös nyelvű párdúc*. (regényrészlet). Lovak. = Kortárs, 6/37–55. p.
731. HALÁSZ Margit: *A vörös nyelvű párdúc*. (részlet). bárányok. = Tiszatáj, 6/29–45. p.
732. KOVÁCS Flóra: *Figyelme*. részlet. = Tiszatáj, 6/46–58. p.
733. KÖTTER Tamás: *Élet az ember után*. [Regényrészlet]. = Forrás, 6/8–20. p.
734. KUN Árpád: *Megint hazaváru*. Regényrészlet. = Irodalmi Jelen, 5/37–45. p.
735. NAGY Zopán: *Látens*, No. II. – XI. rész. = Irodalmi Jelen, 6/48–51. p.
736. NOVÁK Zsüliet: *Pupek Pisti*. (regényrészlet). = Eső, 2/35–39. p.
737. ORAVECZ Imre: *Ókontri*. [Regényrészlet]. = Élet és Irodalom, június 17. 15. p.
738. ORCSIK Roland: *Fantomkommandó*. Regényrészlet. = Irodalmi Jelen, 6/55–59. p.
739. SÁRFI N. Adrienn: *Papírmadarak*. (részlet). = Új Forrás, 5/67–74. p.
740. SARUSI Mihály: *Hol ettől, hol attól mentünk tönkre*. Részlet az Öreghegyen innen, Öreghegyen túl c. készülő balatoni könyvből. Almádi leventesors. Zsidók Almádiban. Az utolsó Szalmásy. = Életünk, 5/57–70. p.
741. SOLYMÁR András: *Hála*. (részlet). = Helikon, június 10. 10–11. p.
742. SZENTMÁRTONI János: *Apák temetése*. [Regényrészlet – Szomjúság]. = Magyar Napló, 6/52–54. p.
743. SZILASI László: *[Tardona, 1849]*. részlet egy kisregényből. = Jelenkor, 5/475–480. p.
744. TAKÁCS Zsuzsa: *A szemfűlés* 2. = Élet és Irodalom, május 6. 14. p.

745. UGHY Szabina: *A gránátalma íze*. (Részlet). = Új Forrás, 6/71–75. p.
746. VÁGVÖLGYI B. András: *Gríd*. [Regényrészlet]. = Élet és Irodalom, május 20. 15. p.
747. VIDA Gábor: *Regény helyett*. A hadsereg (2.). = Helikon, május 25. 4–6. p.

Kevert műfajok

748. KARACS Andrea: *Figyelemzavar*. [Képvers]. = Magyar Műhely, 2/11. p.
749. KARACS Andrea: *Játszunk*. [Képvers]. = Magyar Műhely, 2/12. p.
750. KARACS Andrea: *Szédülés*. [Képvers]. = Magyar Műhely, 2/13. p.
751. KARACS Andrea: *Végre*. [Képvers]. = Magyar Műhely, 2/11. p.

Közönség előtti előadásra szánt művek

752. VISKY András: *Visszaszületés*. Hang-test-játék. = Jelenkor, 6/569–594. p.
753. ZALÁN Tibor: *A Békakirály*. A Grimm-testvérek nyomán... = Székelyföld, 5/106–125. p.
754. ZELEI Miklós: *Vendégség*. Kamarafüladás egy nyílásban. = Forrás, 5/29–46. p.

Irodalmi képregények

755. VINCZE Ferenc – CSILLAG István: *Júdásfüle*. = Helikon, június 10. 22. p.
756. VINCZE Ferenc – CSILLAG István: *A szerkesztő halála*. = Helikon, május 10. 22. p.
757. VINCZE Ferenc – CSILLAG István: *Szerkesztői dilemma*. = Helikon, május 25. 22. p.
758. VINCZE Ferenc – CSILLAG István: *Szomszédolás*. = Helikon, június 25. 22. p.
759. VINCZE Ferenc – CSILLAG István: *Szomszédolás*. = Szépirodalmi Figyelő, 3/62–67. p.

(Összeállította: ZAHARI ISTVÁN)

SZÁMUNK SZERZŐI

DUNAI TAMÁS (1981) médiakutató, a Debreceni Egyetem oktatója

FENYVESI KRISTÓF (1979) a Jyväskyläi Egyetem kultúra- és oktatáskutatója

FÖRKÖLI GÁBOR (1986) irodalomtörténész, az ELTE doktorandusza

HLAVACSKA ANDRÁS (1989) kritikus, az ELTE doktorandusza

HORÁNYI RÉKA (1988) animátor

KOVÁCS BÁLINT ISTVÁN (1982) germanista

LAPIS JÓZSEF (1981) kritikus, irodalomtörténész, szerkesztő

POGÁNY ESZTER (1991) kritikus

GIOVANNA DI ROSARIO (1972) irodalomtörténész, a hermeneia.net digitális irodalomkutató csoport igazgatóhelyettese, a Leuveni Katolikus Egyetem docense

SERES LILI HANNA (1993) költő

SERES NIKOLETTA (1989) kritikus

VIDOSA ESZTER (1991) kritikus, az ELTE doktorandája

Szeretettel várja az érdeklődőket
a kápolnásnyéki

Halász Gedeon Központ



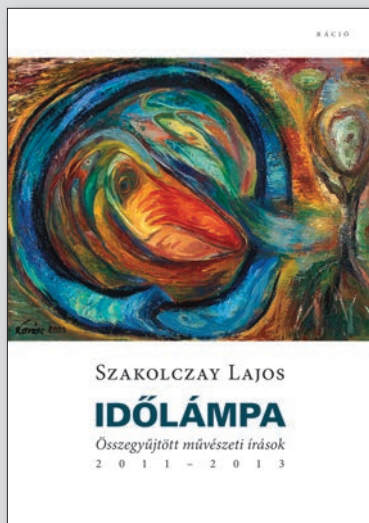
- kiállítások
- konferenciák
- koncertek
- bérelhető terek és termek



Velencei-tavi Kistérségért
Alapítvány

2475 Kápolnásnyék, Deák Ferenc utca 10.
level@vтка.hu

A RÁCIÓ KIADÓ KÖTETEIBŐL



A kötetek megrendelhetők vagy kedvezményesen megvásárolhatók
a kiadó szerkesztőségében: • 1072 Budapest, Akácfa utca 20. • tel.: (1) 321-8023
fax: (1) 321-4757 • e-mail: racio@racio.hu • www.racio.hu

A Halász Gedeon Központ

első kiállítása:

*A 65 éves MKB Bank gyűjteménye
a 200 éves kastélyban*



HALÁSZ
GEDEON
KÖZPONT



Megtekinthető:

2016. június 28. — 2016. december 31.

keddtől vasárnapig
10–18 óráig

A belépők ára:

Teljes árú: **800,- Ft**

Kedvezményes és 14 év alatt: **400,- Ft**

Kápolnásnyék,
Deák Ferenc
utca 10.
Halász-kastély

ISSN 1585-3829



9 771585 382140



Ára: 600 Ft

