

zője is felröptette¹³, 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 sikra szálló 1994-es kiáltványa a szöveggenerátorok irodalmi legitimitációja 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 tágítja 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 régebről 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 játszunk/olvassuk/alkosunk 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 megfejteni 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 kitarthatnak 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 vésett 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 szabdálni 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 deklaráltan 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 szolgáltatt 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 webbloglinkek 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 osztanak 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 előrehajtáshoz, 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 ölhethé 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 olvashatatlannabbá 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 játékeret nyithat. A digitális társadalom polgáráiként 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 információszerzési szokásokról szóló tanulmány is felhívta rá a figyelmet, olvasási szokásainkkal együtt gondolkodásmódunk 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 olvashatatlanná tételével 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 készítt, 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.