



Smid Róbert

## Command and Conquer

### Kerber Balázs: Conquest

Kerber Balázs második kötete egy prózaversben megírt kvázi-ki-seposz: a számítógépes stratégiai és kalandjátékok elemeinek felhasználásával, fejezetenként egy-egy hadvezetőre koncentrálnak mutatja be egy sorsdöntő ütközet előkészítését. És egy olyan poetikai episztemé egyre markánsabb kirajzolódása közepette érkezett meg, amely beszédmódjában a nyelv irányíthatóságának és uralhatóságának kérdését inter-, illetve transzmediális horizontban igyekszik körüljárni. Tehát egyrészt összeméri az emberi nyelv teljesítő- és cselekvőképességét a beszéd és a költői mondás terén kívül eső nyelvtípusokéival; ilyenek például a programnyelvek vagy a biológiai kód. Másrészt azzal kapcsolatban intéz kérdéseket a költői nyelv felé, hogy miként lehetséges ugyanazon jelenséget előállítani eltérő mediális feltételek mellett, illetve ugyanazon jelenség eseményisége miatt közvetítődik másként például egy videójátékban, mint egy prózaversben.

A Conquest nem előzmény nélküli a fiatal lírában, hiszen Tóth Kinga All machine c. verseskötete ugyanúgy szembenézett ezekkel a különbségekkel, a nyelvi differencia többrétegű működésével akkor, amikor a gépi nyelvet kísérte meg színre vinni egy mechanikus szerkezet leírásánál. Nagy Gerda Who AI Am? c. kötetében pedig az én és beszédmódjának egyidejű technikai bennfoglaltsága, behálózottsága kerül előtérbe, valahányszor önértelmezést hajt végre a megszólaló. Persze ez a fajta poézis számos csapdát is tartogat; leginkább annak kísértését, hogy a szerző a kisebb ellenállás irányába mozduljon el, és mindössze témaként tegye meg a gépi nyelv eltérését a költészetétől, illetve a lírai megnyilatkozást kódok és algoritmusok pusztá imitációjának tekintse. Az Alszom rendszertelenül alapján a Conquest olvasásának azzal az elvárással álltam neki, hogy a versnyelv tisztában lesz a buktatókkal és a saját maga elé kitűzött célt nem a könnyebben járható úton fogja elérni – a Kerber-líra pedig tényleg nem mozdult el a könnyebb ellenállás irányába, sőt...

A Conquest nyitó- és zárófejezete több értelemben is a „stratégiai verspróza” kereteként szolgál. Először is – és a legszembetűnőbb módon – Rawa karaktere köti össze ezeket a részeket, aki a kezdetben királyként, a zárásban pedig gépként szerepel. A különbség persze csak reprezentáció kérdése: annak függvénye, hogy Rawa ebben a kötetben megírt stratégiai játékban milyen bábuval vesz részt. Ugyanakkor mindkét részben olyan szuverénként tűnik fel, aki koordinálja a többi figura mozgását, működését, cselekvéseit – akitől valamennyi másik szereplő és a saját játékbéli megjelenése is függ: „Lábuuj emelése a nappal. Fekete, csavart / csóva, kígyócsont. Rawa keze bábuért / nyúl, ujján a pamlag árnyalatai. +50 / lombhullás, ott, ahol a figurát a táblára / helyezi. Kintről madárcsicsergés, egy / kariatida nyögése. [...] Rawa bábuja egy / Nagy Termelő, való-

jában nyersanyagcsomag. / Oszlja az ásványt. A király kijelöli / ujjával a kész hadihajót, ellátja extra / ágyúkkal, csövek ágaskodnak mindkét oldalán.” Másodsor, mindkét fejezetben jelentékeny szerepet játszik annak kérdése, miként lehetséges leírni egy játéktáblát a maga materialitásában, legyen az terepasztalszerű vagy egy számítógép által generált virtuális terület – illetve, hogy a kettő között milyen különbségek lehettek fel egyáltalán. Mindenesetre a versnyelv a táj befogadhatósága alapján látszik orientálódni akkor, amikor annak ellentmondásosságával szembesít minket, hogy a játékos érzékelése egyszerre „igényli” és „elutasítja” az absztrakciót, amely ahhoz szükséges, hogy beleélhesse magát a játékba. És ugyanígy jár el a pusztá adathalmazzal, amely eléje tárul a játéktáblán: vagyis szüksége van rá a játék állásának részletes és tényszerű ismeretéhez (időjárás, nyersanyagkészlet, utak állapota stb.), ezáltal pedig a stratégia megalkotásához, ugyanakkor úgy kell magáévá tennie az egyes elemeket, hogy azokat saját cselekvésével azonosítja. Így „jelenti” a táblán például egy domboldal a játékos lépését abban a pillanatban, amikor az odahelyezi a bábuját, vagy íródik felül egy alapvető azonosság egy hasonlattal, ekképpen valójában leleplezve saját redundanciáját az absztrakció és a digitális anyagosság viszonyában: „Az egységek mint / adatok, száguldanak az úton. Hiába pásztázzák / a mongolok a tengert, Churchill a szigetet / titkos kódzárral látta el, csak akkor találják meg, / ha feltörik. Kémek a tenger barázdáiban.” – az egységek ugyanis ténylegesen adatok, amelyeket a gép generál a játékban.

Harmadszor pedig – és az első két ponttól nem függetlenül – a nyelv kérdése kerül az előtérbe ugyanannyira Rawa szuverenitásának (és e szuverenitásnak a király vagy a gép bábujaival való megjelenítése) kapcsán, mint amennyire a táj érzékelésének rögzítésében. A kötet beszédmódja ezért nem valamifajta pragmatista nyelvszemlélet alátámasztója, nem használati értékén méri a verset, ahogy nem elégszik meg a szimbólumok hálózatának megképzésével és pusztá működtetésével sem. Bár látszólag objektivitásra törekszik a nyelvhasználat, amikor a névszói és határozószói állítmányok gyakori szerepeltetésével írja le a játékosok köreinek köszönhetően megváltozó játémezőt, ebbe nemcsak a megszólaló saját

perspektívája játszik bele, de annak eldönthetlensége is, hogy a nyelv mindössze a táj megfigyelésére szolgál vagy azt egyben létesíti is. Amikor ugyanis a megszólaló megpróbálja beazonosítani a tájelemeket – a vasmacskától a bányáig –, akkor a maga előtt látott jelek alaki hasonlósága alapján azonosítja (is) őket. Túl azon, hogy ez saját megszólalása szempontjából is önreflexív lépés, vagyis a versbeszéd saját ikonikus alapjaira világít rá, az ezekben a passzusokban előforduló igék, például a „legyen”, irányíthatóság és uralhatóság apóriájához vezetik az olvasót. Az olyan azonosító megnyilvánulásokat ugyanis, mint „A taraj szava, / sok víz, a tenger, nyúló kar, legyen / vasmacska; egyszerű, fehér a levegő, / mint egy talp” érthetjük úgy, hogy a megszólaló teremti-építi meg a játémezőt, de úgy is, hogy a „legyen” egyfajta ráhagyás: nem tudja tisztán megfeleltetni a látott jelet annak, amit reprezentálna. Ennyiből a „legyen” inkább konstatív funkciójú lenne: szubjektív megállapítás, amely aláássa a táj tárgyilagos leírását. Azt jelzi, hogy a beszélő nem rendelkezik minden értelmezési kulccsal, azazhogy nemcsak hogy nem uralja a játékot, de nem is ismeri annak minden szabályát és tényezőjét. Ezért az általa a nyelvben kivitelezett azonosítások komplementerként, egy ismert mező uralható mozgásaiként írják felül, sőt programozzák (át) a játékban végzett lépéseket.

Az ikonikus hasonlóság ilyesfajta nyelvi beírása az azonosítások, metaforák mellett ugyanakkor metonímiákkal is telíti a versbeszédet – visszaigazolv a megszólaló részéről a beazonosítás bizonytalanságát azzal, hogy az érintkezésen alapuló viszonyokat részesíti előnyben. A szemháj és a szemöldök gyakori emlegetése miatt a látás meghatározó szerepe evidens ebből a szempontból: a megszólalói perspektíva viszont egyszerre lesz odakötte a monitor előtt ülő játékos szemmozgásához és a géphez tartozó olyan, a látást érintő műveletekhez, mint a zoomolás. A befogadás bizonytalansága pedig elsőrendűen abból adódik, hogy e játékos-gép-megszólaló perspektívaegyesítésben a szöveg nem oldja fel a feszültségeket, így nem lehet biztosan megmondani, például minek köszönhető az „elmosott kockák” a képernyőn: a játékos lecsukódó szemöldökének vagy a gép túlzott ráközelítésének? Meglepőbb lehet az orr sze-

repeltetése, de az érintkezésen alapuló kapcsolata a látással ezt megmagyarázza: ahogy közelebb hajol a játékos a monitorhoz annak érdekében, hogy jobban kivége a pixeles elemeket, az gyakorta beleütközik a képernyőbe. Ez pedig a kötet metonimikus szerkezetei közül a legkidolgozottabbat előlegzi meg, a tapintást. Amellett, hogy a tapintás közvetlen interakciós módként a bábu megmarkolásakor vagy a játékműző valamely részére rámutatáskor lép érvénybe, jelen van az ujjenyomat figurativitásában is: „Mint az ujjenyomatban, hemzsegnek a térképen a körök.” Itt a „körök” nemcsak a tájelemek alakjára vonatkozik, hanem a stratégiai játék körökre osztottságára is, a koncentrikusságuk pedig ugyanúgy érthető a Conquest történelemszemléletére, mint ahogy a megszólaló és beszédmódja, a játékos és avatarja viszonyában a gép műveleteinek köszönhetően az identitás megképződésére (a perspektívánál már ismertett egységesülő széttartásához hasonlóan a három tag [játékos, gép, megszólaló] viszonyában).

A történelemszemlélet azért sem hagyható figyelmen kívül a beszédmóddal kapcsolatban, mert a játékműzőt leíró részek mégiscsak egy narratívát fognak közre, amely egyszerre szól egy éppen dúló háborúról Genghis Khan előrenyomuló csapatai ellen és Elisabeth, angol királynő és a katona Turk beteljesülő kapcsolatáról. Mindegyik meghatározó hadvezérnek ebben az epikus történetben – Churchilltől az A Professzorig – megvan a saját fejezete, azazhogy köre, amelyben végigkísérhetjük a stratégiáját és az általa kiváltott történéseket. A Genghis Khan offenzívája miatt összefogó birodalomvezetők lépései mentén kibomló szüzsé persze nem újrajátszása konkrét történelmi eseményeknek, sem pedig alternatív kronológiaként nem foghatjuk fel azt. Ugyanis, ha feltételezzük, hogy az elbeszélés lineáris mintát követ, akkor a szöveg szerint Napóleon később született, mint Einstein. Ha viszont körkörösén visszakapcsolónak tételezzük, akkor az egyes ütközetek leírása az, ami ugyanabba az időszíkháza tereli az eltérő történelmi korszakokban létezőket: a sorsdöntő csata eszerint nemcsak térben, de időben is egyre kiterjedtebbé válik. Az effajta temporális vákuumban az „idejétmúltság” eltérő megjelenési formái mutatják meg igazán, hogy a versbeszéd milyen történelemszemlélettel

dolgozik. Mert mást jelent egy „rég stílusú lovaskocsi” és mást, hogy Rooseveltt béketerve „cseppet sem időszérű”. A történelem bár továbbra is megőrzi a lineáris folyását a kötetben, de a lovaskocsi esetében nyilvánvalóvá válik, hogy ez a linearitás elvágólagos technikai fejlettségi szintek egymásutánjaként van elgondolva, míg a béketerv időszérűtlensége azért lehetséges, mert a történelem kap egy teleologikus módot (vagyis minden tett a nagy csata felé mutat, azt készíti elő), amelybe Rooseveltt stratégiája nem illeszkedik.

A stratégia márpedig ugyanúgy a Conquest önszerveződésének a kulcseleme, mint amennyire nélkülözhetetlen része a hadviselésnek. A hadvezérek közötti tényleges kommunikáció kevésbé a stratégiai játék diplomáciai fázisában megy végbe mindazonáltal, inkább a csaták hevében történik meg mint a szereplők szövegeinek összehangolása (az „érvelés[ek] összefogódz[ása]”). A szereplők közötti kommunikáció során és a tetteik következményeként a képernyőn felbukkanó üzenetek ezért nem pusztán tájékoztatnak a hadjárat állásáról, hanem parancssorokként egyszerre informatívák és performatívák. Nemcsak azért, mert a valaminek a feltalálásról szóló státuszfrissítés folytonosan felidézi a költészetet mint invenciót (különösen az olyan önreflexív utalásoknál, mint az „Inventing Rhetoric”), de formatívák is ritmusként – vissza-visszatérésük szervezi a szöveg előadásmódját. Miközben az ütemezés, a ritmus és a mérték vezérli magát a körökre osztott stratégiai játékot, azon kívülre is mutat: „Álmos keringő, félig kitöltött akták repkednek / a szereplők körül. Látja? Szárnysegéd úr? / Az egész körút, éber uniformis, tiszta irat, lépni / csak, illő versláb. Mérték, gombprecízió.” A gombprecízió alakzata itt metaleptikus, ugyanis összekapcsolja azt a játékon kívüli műveletet, hogy a játékos a klaviatúrán a megfelelő gombot üti le, és az erre a játékon belül egy szereplő által a megfelelő időben végrehajtott adekvát akciót: az időszérűség itt adekvátságot, a helyzetnek megfelelő jelét mindkét részről. Az ilyen harmonikus pillanatok azért lehetnek meghatározók, mert a szöveg önprezentációja éppen a játékon belüli és kívüli (ámde ugyanúgy fikciós) világ aszinkronitásának függvénye: a gép renderelése – ahogyan az felépíti darabokból a világot, betölti az egységeket stb. – így kerül

relációba azzal a beszédmóddal, amely szintén renderelésként vagy pufferelesként olvasható a megszólalói perspektíva felől. Ugyanis, ahogy azt fentebb kifejtettem, kibomlásukban, megképződésükben mutatja be az eseményhelyszíneket vagy rajzolja meg a karaktereket, egy-egy élesebb részre koncentrálna (az azonosítási-metaforahalmazos technika ennek ugyanúgy része, mint a szemöldök, az orr vagy az egyéb testrészek kiemelése). Churchill „harcedett homlok[ai]” szemléletes példája annak, milyen következményekkel jár a renderelő gépi működés kiterjesztése a kötet beszédmódjára. Az olvasó számára e passzusban hozzáférhetetlen marad, hogy a líranyelv teremtő erejének gépi vagy retorikai-e az eredete: a túlzott ráközelítés, zoomolás folytán előállított képre adott reakcióként a megszólaló a háború és a stratégián való gondolkodás metonimikus kapcsolatát a „harcedett homlok” szindochéjában stabilizálja.

A tételezés konstatív és performatív, feltételező és létesítő dimenzióinak elválaszthatatlansága tehát azt a fajta operativitást vezeti a kerberi versnyelvbe, amely a gépi parancsok sajátja: bármely elem megjelenítése már valamifajta programvégrehajtás eredménye, és vice versa. Éppen ezért, bár Horváth Márk a Műútban megjelent kritikájában teljes joggal határozza meg a Conquest nyelvszemléletét posztthumánként, némileg elhamarkodottan nyilvánítja a kötetben megjelenő stratégiákat (legyenek azok retorikaiak vagy éppenséggel olyan hadi taktikák, amelyek eleve a gépi és a poetikai operatív nyelvviségben tetten érhető) „anti-logikainak”. Természetesen a Conquest nem a programnyelvekhez hasonló logikával generálja a befogadó számára érzékelhető történéseket – ahogyan arra utal is a szöveg: „Ha / C, ha E, ha minden egyenes, lombszüremlés, egy / tenyér egy nap. Ha C, ha E, ahol E egy rakétabelső, / C egy indítókar, itt A és hosszú ív, ajtó, táblasötét.” –, mint inkább a József Attila-i értelemben nevezhető logikának ez a líra. A kiséposz klimatikus szöveghelyeit ugyanis nem a nyelvnek a teljes betöltődése garantálja, vagyis egy olyan mintára értett jelentésbeli átláthatóság, transzparencia, miszerint a táj is akkor nem „elmosott kocka”, amikor rendszeren van renderelve. Tehát nem abban érhető tetten a retorika ujjlenyomatszerű koncentrikus önazonossága, hogy Rawa neve ugyanúgy

utalhat az úttörő kalandjáték-sorozat, a *Myst* egyik készítőjére, mint ahogy a Mossi Birodalom kormányának megalapítójára, sem pedig olyan idő- és térbeli szimultaneitásban, mint hogy „a fővárosban egyszerre épül az Eiffel Tower és / a Taj Mahal. Megszületett Mozart. / Az aztékok hadat üzentek Srí Lankának. / Buddhism was founded in Ethiopia.” Ezek a helyeken ugyanis éppenséggel stabilizálható lenne az az értelmezési stratégia, amelynek a szöveg (és az általa színre vitt háború) szabályai szerint szüntelen újraalkotottságban kell lelednie a folyton alakuló viszonyokhoz alkalmazkodva. Ehelyett a kiséposz az által tárja fel saját csomópontjait az olvasó számára, hogy túltöltődik, túlrenderel valamit, ez pedig a gép esetében már bugnak és nem feature-nek számít: a valódi számítógépes játék ilyenkor összeomlik és hibáüzenetet küld. A *Conquest* viszont ezeken a helyeken arra hívja fel a figyelmet, hogy a benne elbeszél szerelem története nem másodlagos a hadműveletekhez képest.

Az egyik ilyen jellegzetes passzus Elisabeth alakjának leírása: „Elisabeth karcsú / faág, / egy gránátalmafa ága. / Pepita-party / minden éjszaka. / Kockaszerenád. / Lu asszony / gránátalmafaága. / A kockás padló, / mint a könny / egy holdas éjszakán. [...] Kockadalba kezd / a költő a pepita padlón, / a holdról énekel, / és a holdnap éj nehéz / felhőfoszlásáról. / Minden civilizáció / alapja a galaktikus / kristálypalota. / Kristálypálya. / Csak ezt formálja / jellé az írás. / Feltorlódott kisbolygók / egy fekete lyuk / peremén. / Bekap a spirál, / ha nem vigyázol. / Meghajlik a horizont, / mint a kusza napirend. / Jönnek a mongolok.” Elisabeth portréjában ugyanazok az elemek képezik meg a vágyott nőt és a potens hadvezért, így létrehozva az ő egységes figuráját. A karcsúság azonosítójának első tagja, a „gránát” összekapcsolódik az asszonáncával pajzánságot (úgy is, mint etyepetyét) sugalló „pepita-party” előtagjával, ezzel a „pepita padló”-t nemcsak a bálterem (vagy a padlón hempergés) tereként láttatva, de olyan sakktáblaként is, amely a hadi stratégia kidolgozásának és próbájának a helye, míg a „pepita” szinonimájaként a „kockás” a stratégiai játék valódi, de ugyanúgy mezőkre osztott harcterét montírozza Elisabeth és a költő közé. Ugyanakkor a kristálypalota mint a londoni világiállításra utaló alakzat a moder-

nség szimbólumaként az irodalmi modernség azonosítását is lehetővé teszi: a kockának egy Mallarmé-féle kockadobásként felfogását, amely a költészetre valóban úgy tekint, mint ami jelle formálja az írást. Azonosítás és ellentétezés dinamikája itt tehát csak látszólag korlátozódik a női szépség és a maszkulin hadviselés feszültségére Elisabeth alakjában; a metaforaválasztással és a költő alakjának szerepeltetésével ugyanúgy jelen van a trubadúrlírára rájátszás és ennek a Mallarmé-féle modernség költészeti felfogásával ütköztetése, ahogyan ez utóbbi játékfogalma és valószínűség alapú jelhasználata szembeállítható a számítógépes játékok kalkulált véletlenszerűségével.

A másik passzus szintén Elisabethhez kötődik, a Turk kapitánnyal való szeretkezés és a végső ütközet tervezése között jelentkező, cezúraként érthető kijelentésben: „A fénykép hőmérséklete. / Két arc közt a forrás.” A „hőmérséklet” és „forrás” kapcsolata itt egyrészt arra a forrásra utal, amelyet Turk érzett az aktus közben („De Turk a napban; alul / a hajókormány. Elisabeth arca / fényes mélyedés.”). Másrészt az analóg fotóelőhívás a digitális játékkal szemben – ideértve a versbeszéd metaforizáltságát is, amely azonosításaiban bár a Mallarmé-féle kockadobáspoézis váratlan kimeneteleire apellál, alapvetően a gépi binaritás mintájára kivitelezi a hozzárendeléseket, tehát hogy A megfeleltethető B-nek, pl. Elisabeth arca a fényes mélyedésnek

– arról árulkodik, hogy a valódi forrás – mint felhevültség, kék, de eredet is – nem kódolható maradéktalanul. A Conquestben olvasható történet kétarcúsága – egyfelől a háború mint forrongás, a csaták heve, másfelől a szerelmesek egymásra tekintő arcának kipirulása – nem másból fakad, mint a leírás intenzitásának, hőfokának különbségéből. Hovatóvább az idézetben szereplő két arc ugyanúgy vonatkozhat egy híres hadvezér eredeti arca és a modellezett vagy rekonstruált (és a gép által renderelt) vonásai közötti megfeleltetés lehetőségére (és ezzel megint csak a játékos által „igényelt” és „elutasított” absztrakcióra), mint ahogy a játékos és az avatarja, illetve a játékos arca – és a black mirror-effektus miatt – a monitoron visszatükröződő portréja kapcsolatára.

Ezért a kerberi líranyelv retorikai renderelése nem más, mint hogy – a kifejezés valamenyny értelmében – analóg módon hívja elő a digitális játékot. A Conquest narratívái (a szerelmi, a háborús, a játékos és avatarja közötti kapcsolat stb.) ezért olyan stratégiáknak megfelelően írónak egymásba, amelyek túlmutatnak a kódok posztmodern keverésén vagy egy gépileg kalkulálható játék imitációján: e beszédmód eredete forrás – (játék)szenvedély és túltöltődés.

(Kerber Balázs: Conquest, Jelenkor, 2019)