

**Balogh Géza**

## INTERAKCIÓ A GYERMEKSZÍNHÁZBAN ÉS AZ ELEKTRONIKUS JÁTÉKOKBAN

A művészet egyidős az emberiséggel, de a drámatikus művészet a legrégebb a művészetek között. Már ott volt a civilizáció bölcsőjénél, amikor az ősember két lábra állt, és elkezdte munkára használni a kezét. A világ félelmetes volt körülötte, hinni kezdett hát a felsőbb hatalmak erejében. Mielőtt lerajzolta volna a barlang falára ezt az ismeretlen erőt, megpróbálta utánozni, *megszemélyesíteni*, a maga módján *azonosulni* vele. Tánc közben eljátszotta a totemállatokat, a szellemeket és az isteneket. A primitív ausztrál őslakos egy fészket készített fágákból, amely hasonlított a szükséges enivalójára, a wichetty-féreg<sup>1</sup> lárvájára, és testét beprézelte az ágak közé, így utánozva a féreg szaporodását. Ez volt a szertartás kezdete.

A színház a mágikus szertartásokból származik. A történelem előtti ember megpróbálta hatalmába keríteni az esőt és a tenger démonait, táncsal és rituális játékokkal igyekezett jó termést előidézni. Ezekben a szertartásokban fontos szerepet játszott az arc és a test álcázása, saját lényének, tulajdon személyiségének elrejtése, transzba, extázisba hozása. A táncos valójában a megtestesített szellem hatása alá került. A rítusok többsége elősegítette, hogy eljusson a kívánt mimézis állapotába.

A szertartás színházzá válásának első bizonyítékait már az egyiptomi Közép-Birodalom (Kr. e. 2000–1500) korában megtalálhatjuk, de a rítus és a színház igazi kapcsolata csak az antik görög idők időktől bizonyítható tényekkel. Nietzsche műve, *A tragédia születése*<sup>2</sup> még csak a klasszikus kor vallási-kultikus motívumait ismeri el, míg más értelmezések inkább világi-politikai

jellegét és a fejlődés folyamatosságának hiányát hangsúlyozzák.

Brecht is ebből indul ki. „Ha azt mondják, hogy a színház a kultusból nőtt ki, ez csak annyit jelent, hogy éppen a kiválás által lett színházzá. Nyilvánvaló, hogy a misztériumok kultikus feladatvállalását nem hozta magával, hanem egyszerűen és kizárólagosan azt az élvezetet, amelyet nézőiknek szereztek.”<sup>3</sup> Brecht esküdt ellensége volt a megnyugtató, önbizalmunkat növelő színháznak, ahol a néző kényelmesen hátradől a zsölyéjében. Ahol nem gondolkodik. „Ne bámulj olyan romantikusan!” Ez hadüzenet a néző passzivitása ellen, az interakció nevében. („Szükségünk van a néző figyelmére, sőt éberségére. Hagyjuk őket napvilágnál álmodni!”<sup>4</sup>) Őt elsősorban a színház szociális hatása érdekelte. Nem hitt a kultikus eredetében. Vagy inkább el akarta választani a vallástól, ellentétben Antonin Artaud-val, aki a színház metafizikai dimenzióinak kiteljesedését remélte az ókorhoz való visszatéréstől. Interakció mindig létezett. Csak még nem tudtuk a nevét. Az elnevezés a 20. században született. Először a szociálpszichológia alkalmazta, de nagyon gyorsan elterjedt különféle más területeken is: az üzleti életben, az egészségügyben, a politikában, az oktatásban, a tudományokban, mindenütt. A művészetek is kapva kaptak rajta. A színház az első között csapott le rá. Logikus, hiszen itt a legközvetlenebb a kapcsolat a műalkotás és a fogyasztó között. Ma már nagyon jól tudjuk: ha az interakció nem kezd el működni, az előadás kipukkad, mint egy léggömb. Az interakció előbb létezett, mint ahogy a játékos és a nézők szétváltak.

1 A wichetty Közép-Ausztráliában élő cserje. Ennek gyökerein éjjeli pillangók, tücskök, pondrók ehető lárvái találhatóak.

2 Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik (A tragédia születése a zene szelleméből, 1872), magyarul először Fülep Lajos fordításában, 1910-ben jelent meg A tragédia eredete vagy görögség és pesszimizmus címmel.

3 Bertolt Brecht Összes művei, 23. kötet (németül). Idézi Peter Simhandl: Színház-történet, 12.o. Bp., 1996.

4 „Wir brauchen der Zuschauer Wachheit, ja Wachsamkeit. Laß sie in der Helle träumen!” (Brecht: Die Beleuchtung. Részlet a Rézvársárból.)

„Kezdetben volt a cselekvés” – mondta Goethe. A színházművészet előtörténete az emberré válás mimetikus akciójával kezdődött. A kecskeénekek, Dionüszosz-ünnepek közös szertartások voltak. De ez másfajta interakció. Itt mindenki együtt örül. Azután 2500 évvel ezelőtt szétváltak, és létrejött a „színház”. Csak a 19. század vége felé kezdett újra szorosabb kapcsolatba kerülni egymással a közönség és a színész. A gyermekszínház érezte először szükségét, hogy visszatérjen a forrásokhoz, a kezdetekhez: bátortalanul elkezdték „közös” cselekvésre szólítani a gyerekeket. Ez persze csalafintaság volt. A színház különféle egyszerű trükköket kezdett alkalmazni: megkérdezték a gyerekeket, nem akarnak-e segíteni a játékosoknak a cselekmény bonyolításában. „Nem láttátok a rókát?” „Merre ment?” „Hová bújt?” És így tovább. A gyerekek boldogok voltak, úgy érezték, résztvevői a történetnek. És a gyerekközönség „átvitte” a színházban kialakult szokást a moziba is. A gyerekek tudják – vagy legalábbis sejtik – hogy a film készen van, amit ők látnak, az technikai illúzió, káprázat, hókuszpókusz, bűvészműtátrány, csalás. Mégis belemennek a játékba, együtt bátorítják a hőst, kiabálnak, izgulnak, mint egy alkalmmalig összeverődött közösség tagjai. Ilyenfajta magatartás elképzelhetetlen otthon, a tévékészülék előtt. Ehhez nézőtér kell, sok ember, egy csomó gyerek, barátok, osztálytársak vagy ismeretlenek, mindegy. Mert a színház meg a mozi közösségi hely, a televízió pedig a magánszféránk része.

A kibernetika korában nem elégíti ki a gyerekeket, hogy tökéletesen tudnak játszani a számítógépen. Pontosan tisztában vannak vele, mit jelent valóban részt venni egy akcióban. Számos példát találunk az irodalomban, amikor valaki beleavatkozik a drámai eseményekbe. Don Quijote kiszabadítja Melisendrát Pedro mester bábszínházában a mórok fogságából. Küzdelem közben darabokra töri az egész bábszínházat. Cervantes hőse eszményi néző: naiv és gyermeki, nem tudja megkülönböztetni az illúziót a realitástól, a valóságot a mesétől,

a mindennapi életet a színpadtól, az élő embereket a báboktól. Képzeletében összemosisodik álom és valóság. Manuel de Fallának köszönhetően van egy nagyszerű báboperánk Cervantes regényének pompás epizódjából. És van egy remek példánk az interakció témájához a drámai igazságról<sup>5</sup>.

Michael Crichton (1942–2008) amerikai sci-fi és krimi szerző 1973-ban elkészítette saját forgatókönyvéből első mozifilmjét, a *Feltámad a vadnyugat*<sup>6</sup>. Műfaja akciófilm, western és tudományos-fantasztikus történet egyszerre. Története röviden a következő: a nem túl távoli jövőben egy utazási iroda fantasztikus nyaralást hirdet felnőttek számára a vadnyugatra, a középkori Európába és az ókori Rómába. Mindhárom mesterségesen előállított korban élethű androidok várják a látogatókat. Napi 1000 dollár fejében a vendégek különféle kalandokba keveredhetnek a park androidjaival, beleértve szexuális kapcsolat, továbbá élet-halál harc létesítését.

A film két szereplője, Benjamin és Brolin a vadnyugatot választja, amelynek egyik attrakciója Gunslinger<sup>7</sup> (Yul Brinner), a tűzharcra programozott robot. A látogatók számára kiosztott fegyverek érzékeny szenzorokkal vannak ellátva, amelyek megakadályozzák, hogy élő emberekben is kárt tegyenek, viszont kedvükre „gyilkolhatják” velük a hidegvérű androidokat.

Mi látogatók (vagyis a „nézők”) beavatkozunk az ott élők életébe. A konfliktus abból keletkezik, hogy az androidok társadalmá fellázad. Nem engedelmesskednek többé parancsnokaiknak és a szerelőknek, akik adott esetben kijavítják a meghibásodott vagy sérült robotokat. Benjamin és Brolin miközülünk való, mintha csak a nézőtérrel léptek volna fel a mozivászonra.

A *Feltámad a vadnyugat* volt az első játékfilm, amely digitális felvételeket alkalmazott. Ezekkel az androidok szemszögéből is ábrázolni tudta a környező mesterséges világot. Crichton filmjét számos hasonló témájú mozi követte (köztük első helyen

5 El retablo de Maese Pedro. Bemutató: Sevilla, 1923 (koncert), Párizs, 1924 (színház).

6 Westworld

7 Beszélő név, Paritýásnak, Fegyverforgatónak lehetne fordítani.

említsük meg Ridley Scott *Szárnyas fejtáncát*<sup>8</sup> és Steven Spielberg *Jurassic Parkját*<sup>9</sup>, amely Crichton regényéből készült).

És a *Feltámad a vadnyugat* a következő lépcsőfok a 20. század találmányai között, amely az interakciót utánzó részvételt állítja a drámai cselekmény középpontjába. Itt állunk egy új korszak, a kibernetika kapujában. A P.S.P. nevű fantasztikus elektronikus játék korában. A titokzatos rövidítés a *Play Station Portable* elnevezést takarja. Szó szerinti fordításban: hordozható játék állomás.

„A P.S.P. a Sony cég által készített elektronikus játék, melyet 2003-ban fejlesztettek ki az E3 modell nyomán, és 2004. május 11-én készült el a prototípusa”.<sup>10</sup> A rendszer 2004. december 12-án került forgalomba Japánban, 2005. május 24-én Észak-Amerikában, 2005. szeptember 1-jén pedig a PAL régióban (Európai Unió, Ausztrália). A gyártó cég kilenc évig dolgozott a kifejlesztésén. Önnek és gyermekeinek a futball, az autóversenyzés, a teniszmérkőzések széles választékát kínálja cég-hálózatunk, melynek során legyőzhetik ellenfeleiket. Részt vehetnek különböző mesékben, kalandfilmekben, híres és népszerű hősöké válhatnak, mint Shreck, a Pókember, a Superman, Scooby Doo, Spongyabob, Ben 10, Yakari, Batman, Indiana Jones és sokan mások, és bátran a nyomukba léphetnek. Fantasztikus lehetőség és fantasztikus szórakozás az önök számára! Csatlakozhatnak a tévécsatornák hőseihez, a transzformerekhez, robotokhoz, szörnyekhez, hordhatják a póljukat. Ebben a kibernetikus világban, a 21. században valósággá válik, hogy „színház az egész világ, és színész benne minden férfi és nő.” Mindannyian szereplők lehetünk, és az elektronikus játékok teljesítik legtökéletesebb vágyainkat.

Az egyik szokványos, de igen jellegzetes média lemez dobozán, amely a Karib-tenger kalózáinak izgalmas kalandjait kínálja, a következő szöveg

olvasható: „Juhuhú, ez igen! A kalóz élet nekem való! Lépj a fedélzetre, a cimborák és a kalandorok között elfoglalhatod méltó helyedet, hogy együtt hódítsatok meg egzotikus szigeteket, és pecsételjenek meg új barátságokat. Izgalmas és hitvány jellemek között, éles karddal, muskétával, ágyúval előre a végső győzelemig! Szárazföldi és tengeri ütközetben győzzétek le az ellenség vezéreit! Vegyetek részt négyszemélyes párvialokban, ki-ki a maga képernyőjén! Hajózzatok végig több mint 20 különleges szigeten, keressétek az inkák kincsét és utolsó leszármazottaikat!”<sup>11</sup>

És így tovább. Ne vegyük túlságosan komolyan az „izgalmas és hitvány jellemeket”, mert már Balázs Béla megmondta a filmmel kapcsolatban, hogy *figura vagy fabula*,<sup>12</sup> vagyis jellemrajz vagy meseszöveg. Más szóval: ha a filmekben sok az esemény, nem marad idő az aprólékos jellemrajzra. Kijelentése nem feltétlenül érvényes a színház valamennyi műfajára, de a bábszínházra mindenképpen igaz, és legalább ugyanilyen mértékben az elektronikus-dramatikus játékokra.

Némileg más a helyzet akkor, ha igazi irodalmi anyagot adaptálnak P.S.P.-re. A *Harry Potter és a Tűz Serlege* elektronikus játék-változatának bevezetőjében a következőt olvashatjuk: „Éld át Harry, Ron és Hermione szerepét, hajmeresztő kalandjait! [...] Lépj a három szereplő nyomába és gyönyörködj egymagadban vagy barátaiddal a Kviddics Világkupa döntőjén, a Trímágus Kupán! Szerezz új tapasztalatokat a kákalagokkal vívott csatában.”<sup>13</sup>

A „színész” azonosulása a szereppel az elektronikus játékban hasonlít arra a folyamatra, amelyről Diderot beszélt egykor. Mindkét esetben ugyanaz a helyzet, csak a P.S.P.-ben a játék tulajdonosa főszereplő és néző egyszerre – többnyire egyetlen nézője saját „előadásának”. Az elektronikus játék résztvevője közelebb áll a bábjátékoshoz: mindketten egyszerre

8 Blade Runner (1982). Philip K. Dick: Az androidok elektronikus birkákról álmodnak? (Do Androids Dream of Electronic Sheep?) című regényéből.

9 1993.

10 En.wikipedia.org/wiki/Play\_Station\_Portable

11 Sid Meier's PIRATES! UMD. A Take2. Company ©2006

12 Balázs Béla: A látható ember. Bibliotheca Kiadó, Bp., 1958

13 HARRY POTTER and all related characters ©Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights JKR. 4p.

vannak a szerepükön kívül is, meg belül is. Mindketten irányítják a szerepüket és figyelik az eseményeket. Egyszerre forrófejűek és higgadtak, akik képesek uralkodni magukon. Az elektronikus játék résztvevője közel jár Diderot *gondolkodó* színészéhez. Egyikük sem bújik bele a szerepébe, fizikailag, testileg kívül vannak rajta. Mindketten animátorok. Ellenőrzik, figyelik az eseményeket. Diderot *Színész-paradoxonjának* szellemében természetesen nem beszélhetünk a *néző* szerepéről ebben a közös cselekvésben. Itt nincsenek nézők. A görög színházban sok ember ült a nézőtérben. Néha a moziban is sokan vannak. A színházban is. A tévékészülék előtt csak a család ül. A P.S.P. egyszemélyes játék, vagy legfeljebb ketten-hárman játszhatják.

A kibernetika korában élünk. A legdivatosabb mozifilmek hősei félig emberek, félig gépek. A *Terminátor 1, 2, 3, 4, 5* (az ötödik rész a hírek szerint 2015 nyarán lesz készen), *Az emlékmás* és a *Csillogok háborúja* véget nem érő sorozatának VII. folytatását szintén erre a határidőre ígérik. Ezek

a hősök cyberek. A *cyber* a legújabb amerikai szlengben azt jelenti: szuper, frankó, király, sifal, menő. Ellentéte a *droid*. Azt jelenti, lúzer, balfék, balek, senkiházi. Minden hős rendkívül erős, ezeknek a filmeknek és ezeknek a játékoknak minden története az erőről, az erőszakról szól. Legyél erős, legyél legyőzhetetlen! – ez a P.S.P. örökérvényű morálja. Szellemisége hol erőtelesebb, hol halványabb. Néha az irodalmi forrás megment valamit az író üzenetéből. De a játékos nem ér rá a tanulságokkal foglalkozni, neki győznie kell.

Vegyes érzelmekkel figyelem ezt az új világot, a számítógépes animáció, a nindzsák, transzformerek, cyberek, robotok világát. Elámulok, hogy az unokáim tökéletesen tudják irányítani a P.S.P.-jüket. Biztonsággal kezelik a gombokat. Tudják, hogy a részvételük autentikus. Lehetnek győztesek vagy vesztesek. Cyberek vagy droidok. Királyok vagy lúzerek. Mi régimódiak pedig csak bámuljuk ezt az ijesztő, eljövendő világot, amely vadidegen számunkra.

Balogh Géza közelmúltban megjelent könyvének borítója

