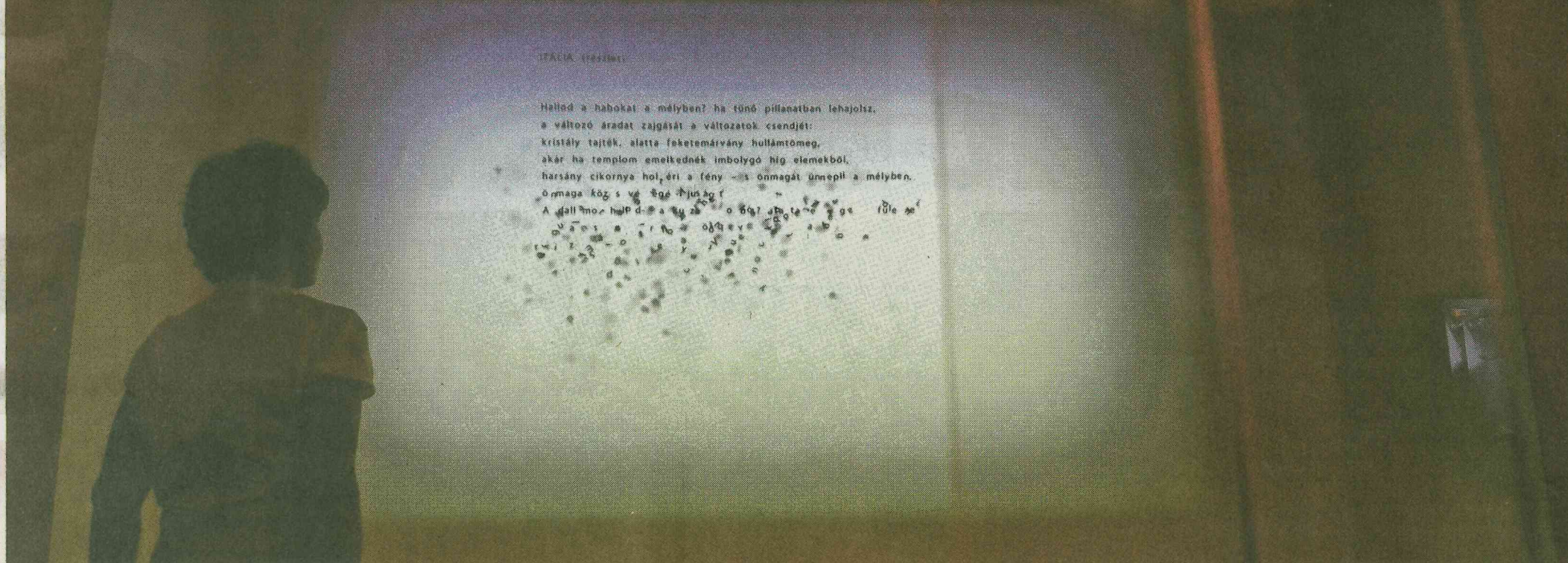


Weöres-versek falra fűjva



MOLNÁR GABRIELLA

Ha van, akit sosem csábított még arra a pitypang bóbítája, hogy magjait a szélbe fűjja, az ne nézze meg a Weöres 100 kiállítást. De mindenki más föltétlenül.

Mikor tavaly, Weöres Sándor születésének centenáriumára nagyszabású kiállítást terveztek a Petőfi Irodalmi Múzeumban, úgy tűnt, csak a kötelességüket teljesítik: méltó módon megemlékeznek a Nyugat harmadik nemzedékének talán legismertebb költőjéről. De a kiállítás rendezői hamar rájöttek, hogy ezenfelül még egy fontos missziójuk is van. Ugyanis – bár a harmincévesnél idősebb magyar lakosság gyerekkori alapverskincséhez tartozik Bóbita tündér, Liba pék, Haragosi és Sehallselát Dömötör – a mai óvodásoktól a mai gimnazistákig már generációk maradtak ki ebből az élményből. Új kiadású Weöres-verseskötetek elvétele jelennek csak meg, a régi-régi Ha a világ rigó lenne válogatást ismételteti még a legnagyobb hagyományú gyerekirodalmi kiadó is.

Kétszeresen fontos volt hát, hogy e gazdag költői örökséget minél szélesebb körben népszerűsítse a jubileum. A nagy ráfordítással elkészült kiállítás értékeivel jól sáfárkodtak: a 2013–14-es fővárosi siker után októbertől jövő tavaszig Debrecen, Szeged és végül Nyíregyháza legnagyobb múzeumaiban látható majd. A budapesti kiállítástól búcsúzóban Hegyi Katalinnal, a kiállítás kurátorával, valamint Samu Bence médiaművésszel járom be a termet.

A fogadófal Weöres gyermekien egyszerű rajzocskáinak stílusában eleveníti meg A megmozdult szótár szóeleményeit. Sárosi Róbert médiadizájn-munkája a

FOTÓK: KURUCZ ÁRPÁD

**Ha a fénylő szó
fölé viszed a kez-
zed, az a tenye-
redbe szökken,
és így átemelhe-
ted a hiányos
sorokba... Ha
nem sikerül, le-
het újra próbálni
– mindaddig,
míg el nem vég-
zed a feladatod,
mintha Weöres
varázslóinasa
lennél.**

borjuh, a csilrólágzsa és az asztrény, amely mozgóképként illeszkedik a vers szövegébe.

– A megmozdult szótár cím kifejezi a kihívást, amely benne van a Weöres-életműben és a mi koncepciónkban egyaránt: a szavakból épülő költészet né maradjon meg csak szónak a könyvekben, mozduljon meg, induljon el az olvasó felé. A játékos az alap, de egy mélyből épülő és mélyre ható játékos, melynek íve összeköti Weöres gyerekverseit a legnagyobb, filozofikus verseivel – mondja Hegyi Katalin.

Ez a koncepció valóban a költő szellemében fogalmazódott meg, hiszen ő írta gyűjteményes kötetei Köszöntésében: „Átvilágítani és felrészni óhajtlak, hogy átrendezhesd magadat zárt, véges, egzisztenciális énedből nyitott, szociális, kozmikus, végtelen énné.”

A múzeum gyűjteményében található jó néhány Weöres-kézirat, a költőtől származó rajzok, valamint öt ábrázoló festmények, grafikák, a kötetekhez készült eredeti illusztrációk nem tettek ki olyan anyagot, amely képes lett volna fölrajzolni az életmű ívét. Nem támogatták a centenáriumi kiállítást személyes tárgyakkal, kéziratokkal, a hagyatékból származó emlékekkel az örökösök sem, mivel Csöngén, a Weöres Sándor és Károlyi Amy Emlékháznak már odaadták azokat a személyes tárgyakat, amelyeket a nagyközönség számára láthatóvá szerettek volna tenni. Egyébként nem is volt jellemző Weöresre, hogy tárgyakhoz ragaszkodott volna – mondja a múzeológus-irodalmár –, ezeknél sokkal többet mondanak el róla a művei.

Szükségből kovácsolt tehát erényt a múzeum, amikor úgy döntött, magukat a ver-

seket állítja ki. Vannak levelek, kéziratpárok és magyarázó szövegek is, de a látogatónak lehetősége van többféle játékos, kreatív folyamat során eljutni a költői szövegekhez. S mire ezekhez eljut, már nem szemlélődő kívülállónak érzi magát, hanem játészó- és alkotótársnak.

– „Munkámat használni lehessen, ne szájtátva csodálni” – mondta a költő Nagyság című versében, tehát a mi célunk is az, hogy a vers eljusson az olvasóhoz. Arra kerestünk új utakat, hogyan történjék ez meg – mondja Hegyi Katalin.

Koncepció és kényszerítő körülmények mellett tehát egy invenciózus fejlesztő-csapat is kellett ahhoz, hogy ez a tényleg XXI. századi kiállítás megszülessen. Ruttkay Zsófia vezetésével a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Kreatív Technológiai Laborjából csatlakoztak tervezők, programozók, művészek az irodalmi csapathoz, a látványért felelős szakember pedig Mihalkov György volt. Ők maguk is nagyszerű élményként élték meg a csapatmunkát, amelyhez mintha maga Weöres adta volna az alapinstrukciót: „Ne csak az ember olvassa a verset, a vers is az embert!”

Egyedi fejlesztésű interaktív programokat alkottak, amelyek segítségével érzéki-fizikai-szellemi kapcsolatba kerülünk a szövegekkel. Ezek az élmények még azok számára is megnyitják a versek univerzumát, akik nem mindennapos „fogyasztói” a költészetnek.

A kiállítás hagyományos része tíz tematikus táblán mutatja be Weöres pályájának mérföldköveit. Felidéz a családot, a mesteret, a történelmet és a politikát, valamint a pályatársakat, barátokat. Illés Árpádot, a festőt például, a színéről ta-

nult sokat, vagy Kodályt, aki elképedt, hogy mennyi bölcsességgel és érettséggel írta meg félig-meddig még gyerekként Weöres az Öregek című versét, amelyből a zeneszerző kórusművet írt. Itt vannak Hincz Gyula eredeti illusztrációi az 1946-os első Gyümölcskosár című gyerekversekötethez Gyulai Líviusz rajzai, amelyek egy nagyor felnőtt műhöz, a Psychehez készültek.

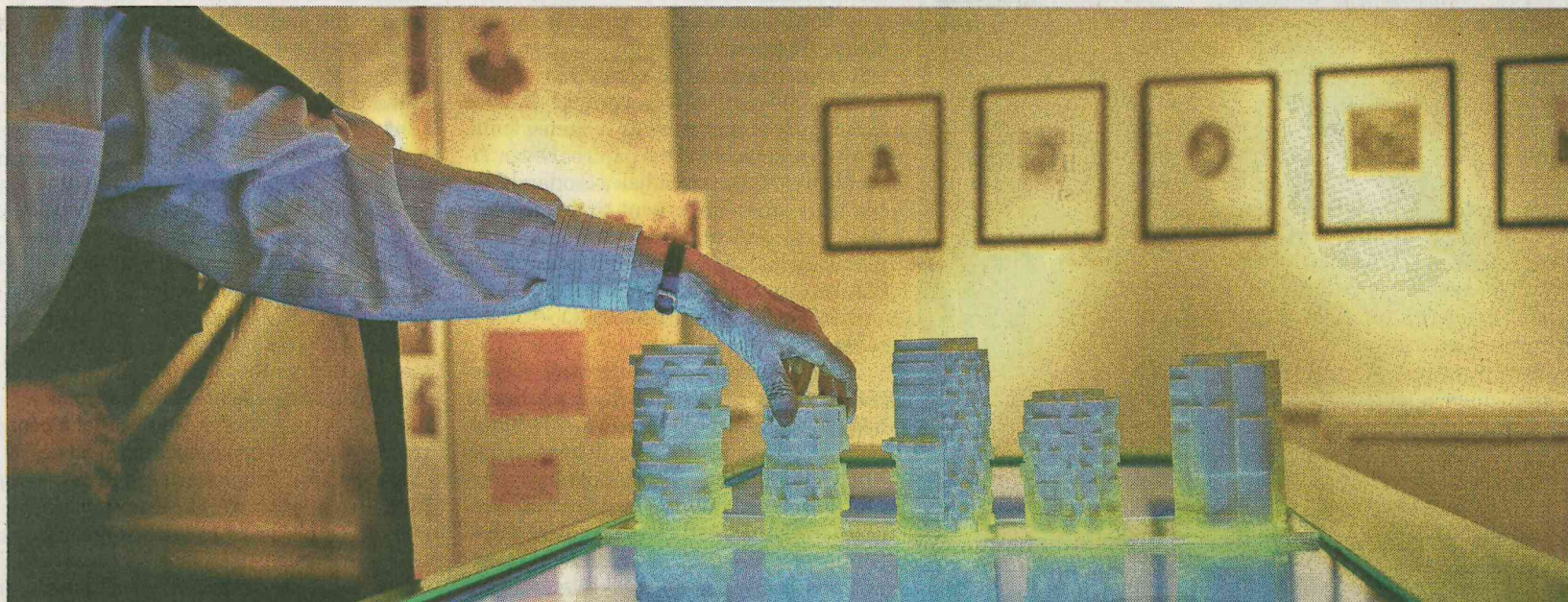
Ezek mellett azonban igazán élővé, létezővé az interaktív informatikai fejlesztések varázsolják a kiállítást. Eléri, ami Weöres el akart énni, hogy a vers eleve áramként járja át, rázza meg a szellemet ösztönt, képzeletet. A betűk iskoláján felnőtt, gyakorlott versolvasóknak ez a közbeiktatott láncszem, a játékosan alkotó interakció talán fölöslegesnek látszik. De tudjuk – a gyerekeket nevelő szülők és a pedagógusok különösen –, hogy legjobban az a tudás marad meg bennünk, amelyre cselekvésen keresztül teszünk szert. Ritmust, rímet, tempót, képet, dallamot generációk tanultak Weörestől, verseit ritmizálva, tapsolva, eljátszva, lerajzolva, elénekelve. Van, aki a Kalácsa feldolgozására emlékszik, de sokan fel tudjuk idézni még Latinovits Zoltán hangját is, ahogy szájában mint sziklát görgette a szavakat: „A kő-béka lassan ment”... Utána pedig vijjogó vércseként, pattogó ritmusbar folytatta: „Kitépték az éjféli szőrért, lenyűzták a hajnal bőrét...”

Ahogy a színész és a zenész, e kiállítás is képes érzéki benyomásokká, hanggá fénnyé, lélegzetté alakítani a verseket, és ez még maradandóbbá teszi az élményt.

Samu Bence animációja a Gondolatfűjás címet viseli, és a terem közepén elhelyezett, légi Bóbita-grafika láttán kettőtő 102 éves korig minden látogató tudja, hogy mi a feladata: elfűjni a pitypang magvait.

– Olyan módszert alkalmaztam, hogy a látvány és a látogató cselekvése egységet alkot. A gondolat, költőiség légiessége számomra a pitypang elfűjása szimbolizálja a legjobban – mondja az alkotó. A látogató pedig igazi poétikus varázslat részese lesz: szélben szálló, látszólag véletlenszerűen pilinckázó betűket „fűj” a szembe lévő, megvilágított falmélyedésbe, és a betűk sorokká, a sorok pedig versekké állnak össze.

Samu Bence számára az volt a kihívás, hogy egybegyűrje a költészet nyelvét a képeket és a kommunikációt. – Generatív animáció a módszer neve, ahogy erre az egyedi problémára az egyedi programot elkészítettem. Az a lényeg, hogy nem ismétlődik mechanikusan, mint amikor csak egy videót indítunk el. A szél – vagyis a lehetőség – mindig másképp utaztatja a bóbbita magvait, vagyis a betűket. Míg oda-



► A tervező nagyon fontosnak tartja a részleteket, számára abban rejlik az egyéni kifejezőerő. Erre jó példa a betűkhöz rendelt pici „súlyok” kiválasztása, amelyek meghatározzák azok mozgását, egyéniségét. Sok más látogatóval együtt tanúsíthatom, nem volt hiába az aprólékos munka. Legszívesebben órákig fújnam a verssorokat, de legalábbis addig, míg a memóriába betáplált, mind a 39 falra szállt verset elolvashatom.

– A Versfoltozásnál, a másik fejlesztésemnél is arra törekedtem, hogy bensőségesebb fizikai viszonyt alakítsak ki a vers szavaival annál, hogy egy egérrel ráklikkelünk, megragadjuk, és egyszerűen odategesszük a versben mutatkozó üres helyre – magyarázza a tervező művész. Nemcsak bensőséges, de egyenesen simogató és felemelő élmény, hogy tenyerünkben érezhetünk egy világító szavacskát, és mi magunk, saját mozdulatunk illeszti azt a versben a helyére. Itt sem kell használati útmutatóval bíbelődni. A játék maga megmutatja, mit kell tennünk: ha a fénylő szó fölé viszed a kezéd, az a tenyeredbe szökken, és így áttemelheted a hiányos sorokba. Persze olvasni is kell, és gondolkodni, megtippelni, milyen hosszú, milyen ritmikájú szóval foltozol. Ha nem sikerül, lehet újra próbálni mindaddig, míg el nem végzed a feladatod, mintha Weöres varázslóinasa lennél.

Talán maga a költő is ilyenről álmodott, amikor elképzelte, hogy a verstől „megrázódik az ösztön, képzelet, ész, szellem, az egész lény”.

Ruttkay Zsófiát a Keresztöltés című vers ihlette meg. Olyan szoftvert készített, amellyel a látogató nemcsak újrarendezheti a vers 16 szavát különféle variációkban, hanem vizuálisan is követheti a létrehozott mintázatot, miközben ellenőrizheti, hogy az ő variációja valóban új-e, vagy ha nem, hányan alkották már meg ugyanezt ugyanígy.

A Verstapintó speciális technikával térbeli objektumokká alakította és 3D-ben kinyomtatta a verseket. A hengertestek felületén ujjunkkal érzékeljük a hosszú és rövid szótagokat, a versek ritmusát, a magas és mély hangrendű szavak váltakozását. A kicsik textilből készült „gyümölcsverseket” foghatnak a kezükbe, és akár egyetemistákat tanítható poétikára a Galaxis elnevezésű installáció, amelynek tartalmi anyagát Bartal Mária, az ELTE oktatója és Weöres-kutató állította össze.

Szeretjük leértékelni, amit nem értünk vagy nem ismerünk elég jól. Weöres költészetét a legnagyobb gondolati csúcsokig kevés olvasója tudja követni, sokan megrekedünk a „Harap utca három alatt”, a kutyatárban. Talán a Psyché vagy a Fairy Spring erotikus versei még azok, amelyeket ismer a nagyközönség – bizonyítékaként a nagyon is felnőtt költői nézőpontnak, nyelvnek, ábrázolásnak.

Weöres csodagyerekként indult, és az is maradt haláláig, vagy inkább csodafelnőtt, hisz a legérettebb filozófiát is képes volt juttatni a költészetbe. Hogy mi mindent látott, amit mások nem, vagy csak nagy késéssel, azt Hegyi Katalin a kiállításon is szereplő Hitler című versikéjével illusztrálja: „A dermedt Föld / figyelme / jégcsapként lóg a bajuszán.” A húszeves költő látta így a diktátort, 1933-ban, mielőtt még igazi rémtetteit elkövette volna, s amikor sok érettebb költőben, sőt politikusban sem keltett ilyen víziót.

Az ötvenes években ő is hallgatásra kényszerült, de később hálás volt ezért az időért, mert különben, mint mondta, soha nem születtek volna meg akkori nagy versei, elmélyült formai kísérletei. Ritmikai és rímkísérleteknek nevezte a gyerekverseket is, és nem volt hajlandó az elvárt választ adni a „Szereti-e a költő a gyerekeket?” riporter kérdésére. Olyannyira nem, hogy a rádió élő adásában le is kéverték a hangját. A gyerekekhez, tartotta, „nem leereszkedni kell. Én inkább felemelkedni igyekszem az ősi fantáziavilágába.” Legfőbb költői ihletői, Ady, Babits, Kosztolányi mellett említi őket is: „ajaj, csak a gyerek / érzi minden pompáját a daloknak” (Hála-áldozat).

A fantáziavilágban pompás játékokat játszani képpel, szóval, hanggal – ez Weöres Sándor, és ezt a képet festi róla a kiállítás is.

Rendezőinek nagy erénye, hogy szembenemnek „a fiatalok nem olvasnak” trenddel. Nem olvasnak? Akkor használják az interaktív multimédiát, fűjják a betűket, tapsinták az ütemet, hallgassák a gyümölcsfűlhallgatókat, tekervessék a bombákat! Ki

Új sportág született

Pistike még bajnok lehet, pedig egész nap csak a számítógépen játszik

VÖRÖS LÓRÁND

Ez nem ma történt, és nem is tegnap, hanem 1972. október 19-én a Stanford Egyetemen. Ott és akkor szerveztek először versenyt az első videójátékok egyikével, a Spacewarral a főszerepben. 1981-ben már tízezernél is több résztvevővel zajlott az első országos bajnokság az Egyesült Államokban, a Space Invaders Championship az Atari, a kor meghatározó konzolgyártója támogatásával. Miközben mi még kávéskanállal piszkálgattuk bátortalanul a vasfüggöny tartóoszlopait, olyan neves magazinok követték egyre növekvő érdeklődéssel az akkor még csak múltó hóbortnak tűnő jelenséget, mint a Life és a Time.

Az úgynevezett e-sport (elektronikus sport) evolúciójában a következő lépcsőfokot az internet fokozatos elterjedése jelentette a 90-es években. Egyes videójátékok többszemélyes módja már lehetővé tette, hogy ne csak fizikai összeköttetésben lévő gépeken játszassunk egymással (vagy egymás ellen), hanem lényegében bárkivel, aki hozzánk hasonlóan rendelkezett internetre kötött PC-vel és az adott játékkal.

Ennek ellenére a bajnokságok még sokáig országosak (nemzetiek) maradtak, és csak az ezredfordulót követően létrejött hivatásos e-sport-szervezetek, mint az amerikai és kanadai profikat tömörítő Major League Games vagy a dél-koreai kormány támogatásával megszületett World Cyber Gameshez hasonló versenysorozatok számolták fel végleg mind a valós, mind a virtuális határokat a professzionális játékosok között. Az e-sport népszerűsége azóta is töretlen, sőt az érdeklődés iránta évről évre nő, nem utolsósorban az olyan streamszolgáltatást (élő online közvetítést) nyújtó csatornák jóvoltából, mint a YouTube, a Ustream vagy a kifejezetten videójátékokra specializálódott Twitch.tv. Utóbbit a közel múltban mintegy 970 millió dollárért vásárolta fel az Amazon, a világ legnagyobb internetes cége; ez is jól mutatja, mekkora potenciált látnak az e-sportban a befektetők.

Laikusok számára meglepő lehet, hogy a játékipar oly hatalmasra duzzadt mindössze néhány évtized alatt, amiről a zeneipar álmodni sem mer, miközben a filmstúdiók is alaposan felkőthetik a gatyamadzagot. Amikor ugyanis a szándékosan polgárpukkasztó és szatirikus, ergo könnyen félreérthető és félremagyarázható akciójáték, a Grand Theft Auto legutóbbi epizódja olyat művelt, amihez foghatóra mozifilm még sosem volt képes, azaz 24 óra leforgása alatt 800 millió dolláros forgalmat generált, azt nem lehetett egy vállrandítással elintézni. Tavaly az iparági szereplők mintegy 5,6 milliárd dollárt költöttek cégfűzőikre, felvásárlásokra, idén pedig ez az összeg már meghaladta a 9,2 milliárdot a Digi-Capital elemzői szerint.

Felmerülhet az olvasóban a kérdés, hogy miért nevezünk sportnak valamit, amikor az egész láthatóan csak abból áll, hogy néhány fiatal a monitor előtt görnyedve püföli a billentyűzetet, és kattintgat az egérrel. De miben különbözik egy videójáték a sakktól, a pókertől, a dartstól, a pooltól vagy éppenséggel a golftól? Egyik sem igényel kidolgozott izomzatot, atletikus testalkatot, ugyanakkor mind megköveteli az összpontosítást. Egy videójátékban ugyanúgy el kell sajátítani a helyes technikákat, az adott szituációhoz illő taktikát és stratégiát; rengeteg gyakorlást igényel, ha jók akarunk lenni, és még többet, ha nem érjük be a második hellyel. Az e-sportoló eredményei sem a csillagok állásán múlnak, rendszeres és kitartó edzés nélkül önmagában a tehetség is kevés. Nem szabad megfeledkeznünk az állóképesség fontosságáról sem, az egész napos kimerítő versenyek alaposan igénybe veszik a szervezetet. Ha pedig csapatban gondolkodunk, akkor az összeszokottság mindennél előbbre való, és a tagok közötti kommunikációba sem csúszhat hiba. Egy lövöldözős játékban mindennél előbbre való, hogy kiváló reflexekkel rendelkezzen a játékos, míg stratégiai vagy az újabban különösen népszerű MOBA- (multiplayer online battle arena) játékok esetében nem szé-

Ahhoz, hogy valaki minden idejét az e-sportnak szentelhesse, támogatókra van szüksége, nem létezik ma olyan komolyan vehető játékos vagy csapat, amely mögött ne állna egy vagy több szponzor. A nézettségi adatok ismeretében nagy rekláértéket képvisel, amikor a támogatók logójával díszített pólókat viselő játékosok megjelennek a kamerák keresztútjében. Minél jobb körülmények között készülhetnek fel, annál nagyobb az esélye, hogy hosszabb ideig maradnak versenyben, és többet szerepelnek a képernyőn.

A hivatásos játékosok sem járnak rosszul. Bár egyikük sem keres annyit, mint egy topligás sztárfocista, azért a kínai Chen „Hao” Zhihao eddig 29 Dota 2-bajnokságon összegyűjtött 1103121 dollárját (az összeg csak a pénzdíjakat tartalmazza, a töméntelen nyereménytárgy és a szponzori támogatások nélkül) nem utasítanánk vissza. Érdemes ellátogatni az Esportsearnings.com oldalra, ha érdekel valakit, mennyit is keresnek a világ legjobbjai.

Persze nem mindenki tekint a videójátékokra – mindegy, milyen magas színvonalon játszanak a profik – sportként, ahogy bi-



FOTÓ: MEHMET KAMAN



FOTÓ: PATRIK STOLLARZ

„Miben különbözik egy videójáték a sakktól, a pókertől, a dartstól, a pooltól vagy éppenséggel a golftól? Egyik sem igényel kidolgozott izomzatot, atletikus testalkatot, ugyanakkor mind megköveteli az összpontosítást.”

zonyára milliószám találkozunk olyan véleményekkel is, amelyek inkább primadonának színjátékaként festenek le, teszem azt, a labdarúgást. John Skipper, az ESPN elnöke a minap kijelentette, hogy nem tehetünk egyenlőséget a sport és az e-sport közé. Az ő szemében ez csupán egy a sakkkal és a dámával egyenértékű verseny. Mindazonáltal határozott állásfoglalása nem gátolta meg abban, hogy az ESPN 3 csatorna élőben közvetítse a Dota 2 The International döntőjét, amelyre mintegy húszmillió néző volt kíváncsi. Tízmillió dollárt is meghaladó nyereményalapjával egyértelműen ez tekintendő az év legjelentősebb e-sport-eseményének, de volt még – és lesz is – idén ezenkívül is jó néhány fontos torna.

A nemzetközi bajnokságok jellemzően vagy önálló rendezvényként igyekeznek boldogulni, vagy pedig hozzácsapódnak egy-egy rangosabb videójáték-expóhoz. Utóbbira jó példa az ESL One, amely a Kölnben augusztusban megrendezett Gamescom farvizén csak a Counter-Strike: Global Offensive lövöldözős játék négy napos versenysorozatára bő hárommillió online nézőt hozott, miközben a döntőre megközelítőleg 410 ezren voltak kíváncsiak. A Gamescomot szervező Koelnmesse csak nyerhetett azzal, hogy befogadta a 250 ezer dollár összdíjazású bajnokságot, mert így azok a keményvonalas játékosok is felkeresték a rendezvényt, hogy a helyszínen szurkoljanak kedvenceiknek, akik hajlamosak hosszú évekre leragadni egy-egy játéknál, és csak legyintenek a kiadók újdonságaira.

Ami az egyetlen játék köré felhúzott önálló rendezvényeket illeti, azok közül az első alkalommal megrendezett World of Tanks-világbajnokságot érdemes kiemelni. Már csak azért is, mert a kisebb hazai tévécsatornák reklámozott tankos játék példáján keresztül lehet a legjobban szemléltetni azt az izvekezetet, amellyel a játékiadók

liót meghaladó játékosbázisára építkezve hirdette meg 2013-ban azt a versenysorozatot, amelynek háromnapos döntőjére áprilisban került sor Varsóban. A cég szerint csaknem 40 ezer csapat regisztrált, formációnként hét-tíz taggal számolva ez akár 300-400 ezer induló lehet. Az e-sport tehát már a meghatározó játékiadók (Activision, Electronic Arts, Ubisoft) szemében is egyre értékesebb reklámfelület, sőt egyenesen presztízs kérdést csinálnak abból, hogy egyes termékeiket (pl.: Call of Duty, FIFA, Just Dance) e-sportként is el tudják ismertetni a közösséggel.

Botorság lenne tehát előre temetni a szomszéd Pistike jövőjét. Könnyen megeshet, hogy a kisfiúból, akiről azt halljuk, hogy folyton csak a gép előtt ül, egy nap még híres sportoló lesz, urambocsá; a szociális téli játékokon az olimpiai fáklyát hordozó e-sportoló (mint Alan Jenyilejev, a 2006-os World Cyber Games győztese), esetleg játékkritikus újságíró vagy egyszerűen csak egy teljesen normális átlagos homo ludens, akinek az a legnagyobb hibája, hogy még harmincon túl is szeret játszani.

A magyar ugar

És hogy Magyarország hol is helyezhető el az e-sport világtérképén? A kiberportot domináló kínaiak, dél-koreaiak, amerikaiak, németek, svédek, lengyelek, oroszok és ukránok mögött jó alaposan lemaradtunk, hazánkban még nem adták a feltételek ahhoz, hogy nemzetközi viszonylatban kiugró eredményeket érjenek el játékosaink. A legnagyobb problémát a támogatók és ezáltal a pénz hiánya jelenti, ennek ellenére akad néhány szervezet, mint a Team-Rock, a WiLD Gaming vagy az Esportmilla néven is ismert Egymillióan a magyar e-sportért, amely igyekszik a maga szű-