



CLAUDIO FOGU

A történeti tudat digitalizálása*

Bevezető: Holocaust II. Survivor

Szeretettel üdvözljük a játékban, melyet a *New York Times* a videojáték-történet „végső megoldásának” nevezett. Öt interaktív, valódi személyiségű és avatar-mód közül választhat. *Külső szemlélő* üzemmódban 1935 és 1945 közötti átlagos németként lehetőséget kap, hogy segítse a zsidókat, de elpusztításukban is közreműködhet. A *Shoah* üzemmódban „áldozatként” mint európai zsidó (vagy kommunista, esetleg roma – a készülő *Holocaust III*-ban további lehetőségek is lesznek) kezd 1929-ben Németországban, és döntésein múlik, hogy Ön és családja megmenekül vagy elpusztul. A *Sonderkommando* üzemmódban táborlakóként a túlélés a cél. A *Végső megoldás* üzemmódban pedig a nürnbergi per idején egy olyan SS-tisztviselő szerepébe bújhat (e változatban ez az egyetlen választható SS-személyiség), aki talán maga is felelős a táborlakók megsemmisítésében, s most védekeznie kell azért, amit tett vagy nem tett. A *Mi is történt valójában* üzemmódban pedig a tárgyalásokban az ügyészt segítő történészként vagy a vélt elkövetőt védő ügyvédként játszhat. Kiválasztotta a megfelelő történelmi interakciós módot? Készen áll? A *Holocaust II. virtuális valóság multiplayer környezetgenerátor* segítségével kapcsolódjon az *USC Shoah Foundation Institute* weboldalára (<http://college.usc.edu/vhi/>), és a *Holocaust II.* hiperlinkre kattintva máris *Külső szemlélő* üzemmódban kezdhet játszani. Ha más szerepet akar, a *Simon Wiesenthal Center Museum of Tolerance* (www.museumoftolerance.com) weboldalán keresztül ezt is megteheti. A *Holocaust II.* portálra klikkelve szerezzen magának dokumentált történelmi személyiséget – és csináljon történelmet!

A *Holocaust II.* videojáték e tanulmány írása idején legjobb tudomásom szerint még nem létezik. Azért akartam egy szakmai területemhez kapcsolódó fikcióval indítani, mivel hónapokig a videojátékokkal foglalkozva most sem tudom megfogalmazni, milyen kritériumok alapján számítanak „történelminek”, nem is beszélve arról, hogy mely játékokat lehetne „sikeres” digitális történelmi reprezentációnak tekinteni. A mai digitális környezet technikai szintjén a *Holocaust II.* könnyen elképzelhető, ugyanakkor az írott történelmen és a történelmi reprezentáció hagyományos formáinak (emlékművek, múzeumok, filmek) elemzésén nevelkedett történelmi képzeletre támaszkodik. Azt a digitális–interaktív fantáziavilágot, amelyet felrajzol, megfelelő mértékben „történetinek” is tarthatjuk, amennyiben a holokauszt irodalmi és jelképes ábrázolásainak etikai–esztétikai határait is fürkészni, va-

* A fordítás a következő kiadás alapján készült: *Digitalizing Historical Consciousness*. History and Theory, Theme Issue, 47. (May, 2009) 103–121.

† Friedländer, Saul (ed.): *Probing the Limits of Representation: Nazism and the Final Solution*. Cambridge, 1992.

lamint azokra a kulcsfontosságú kihívásokra is reagál, melyeket a videojáték „tudományos előfeltevéseinkkel”, valamint a modern történeti kultúra egészével kapcsolatban vet fel.²

A *Holocaust II.* például alátámaszthatná Wulf Kansteiner megfigyelését, aki szerint a digitális korszakban radikálisan másként formálódik a kollektív emlékezet és a történeti tudat, „egy olyan alapvetően interaktív kulturális környezetben, ahol az embereknek többé már nincs szüksége központosított intézményekre [...], hogy kollektív emlékeiket megalapozzák.”³ A *Holocaust II.*-vel játszók a képernyőiken látható interaktív felület, az avatarok virtuális közösségei és a játék által megidézett, „a második világháborúval és a náci bűnökkel kapcsolatos tényszerű és a tényeknek ellentmondó forgatókönyvek”⁴ segítségével alkotják meg történeti tudatukat. A *Holocaust II.* azt az alapvető problémát is példázza, hogy a „virtuális tapasztalatok” erőteljesen felszínre hozzák az „interaktív és lineáris médiatapasztalatok és a valódi életbeli élmények”⁵ közti különbséget is. Kansteiner szerint „aki a jövő kollektív emlékezetét formálni akarja”, „magához kell ragadnia” a videojátékok „virtuális világaiban létrehozandó múzeumok, emlékművek és történeti média irányítását.”⁶ Azzal, hogy az interaktivitást a *Tolerance Museum*hoz vagy az *USC Shoah Foundation*hoz (korábban *Virtual History Foundation*) hasonló „valódi” dolgokhoz kapcsoljuk, a *Holocaust II.* játékos, miközben belép a videojáték immerzív⁷ terébe, valódinak tekinthető virtuális emlékeket sajátíthat el.

Mégis, a lineáris történelmi kultúra bizonyos sajátosságai az ilyesfajta digitális környezetben is remediálódhatnak, és egyáltalán nem tűnnek el.⁸ Ahogy a film és a televízió számos irodalmi és populáris kultúrára jellemző kommunikációs formát remediálta, miközben nem váltotta le teljesen a szövegeknek és a nemzedékeken átívelő kommunikációnak a kollektív emlékezetre gyakorolt hatását, az interaktív média sem fogja végképp kiszorítani a történeti tudat hagyományos intézményes formáit. Az évfordulós megemlékezések, az emlékműavatások, a hollywoodi „filmeposzokról” folytatott viták a digitális jövőben is ugyanolyan szereppel bírnak majd, mint ma, és a videojátékok nyújtotta történelmi realitás virtuális tapasztalatainak ellensúlyát fogják képezni. Lényegében már több tudós is rámutatott: lehetséges, hogy a digitális forradalom egyáltalán nem „forradalom”, hanem csak a remediáció újabb folyamata.

Jay David Bolter and Richard Grusin szerint a digitális média, akárcsak az összes korábbi médiaforradalom, a „közvetlen hozzáférhetőség”⁹ megteremtésének újabb és jobb

² Kansteiner, Wulf: *Alternate Worlds and Invented Communities: History and Historical Consciousness in the Age of Interactive Media*. In: Jenkins, Keith – Morgan, Sue – Munslow, Alun (eds.): *Manifestos for History*. London, 2007. 131–148.

³ Kansteiner: *Alternate Worlds*, 131–148.

⁴ Kansteiner: *Alternate Worlds*, 143.

⁵ Kansteiner: *Alternate Worlds*, 141.

⁶ Kansteiner: *Alternate Worlds*, 144.

⁷ Az *immersion*, *immersive* kifejezések fordításánál, mivel ezek itt egyértelműen médiaspecifikus, esztétikai jelentéssel bírnak, a félreérthetőbb „belemerülés, belemerülő” helyett a nem túl magyaros, de a hazai médiatudomány terminológiájában már használatos „immerzió, immerzív” változat mellett döntöttem – a ford. megjegyzése.

⁸ Bolter, Jay D. – Grusin, Richard: *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA; MIT Press, 2000. (Magyarul a könyv egy részlete olvasható: *A remediáció hálózatai*. Ford.: Barbarci Katica. Apertúra, 6. (2011/3.) <http://apertura.hu/2011/tavasz/bolter-grusin> (letöltve: 2011. aug. 16.) A *remediate*, *remediationization* kifejezések fordításával kapcsolatban lásd a magyar szöveg első jegyzetének fordítói megjegyzését – a ford.)

⁹ Bolter–Grusin: *Remediation*, 96.

módozatai után kutatva remediatiálja a többi médiumot. Ilyen például, hogy a videojátékok a perspektívára építenek, a vágás filmes nyelvét alkalmazzák, és általánosabb szinten átveszik az elbeszélő szövegek mint a világra nyíló „ablakok” immerzív tapasztalatát.¹⁰ Egy fontos szempontból a digitális média mégis döntően különbözik a hagyományos lineáris médiától: elődjeivel ellentétben a közvetlen hozzáférhetőséget (*immediacy*) a hipermediáció (*hypermediacy*) keresztül valósítja meg. Képesek a médium jelenlétét elfeledtetni, s így a jelenlét immerzív hatását (a közvetlen hozzáférhetőséget) nyújtják. Ez arra épül, hogy egy olyan valóság logikáját utánozzák, melyben a médiumok mindig is jelen voltak, e jelenlétet pedig valóságunk részének tekintjük. A közvetlen hozzáférhetőség és a hipermediáció közti paradox kapcsolat lehet a digitális interakció korszakának legfeltűnőbb tényezője, és segít megmagyarázni, hogy a digitális közvetlenség bizonyos korábbi formái (mint a virtuális valóság érzetét nyújtó sisakok vagy kesztyűk) miért tűntek el, jóllehet korábban a teljes vizuális kultúra átalakításával kecsegtettek. A virtuális valóságot közvetítő készülékek hipermediáció nélküli közvetlenséget biztosítottak, a valóság érzékszervi élményét, ám még annyira sem hoztak létre immerzív tapasztalatot, mint a hajdani *Tévéfocinhoz* hasonló legprimitívebb videojátékok, melyek a sportközvetítéseknél tipikus, felülről meredeken készített felvételeket remediatiálták.¹¹

Másfelől a közvetlen hozzáférhetőség és a hipermediáció dialektikája egy másik irányban is működik, ugyanis a közvetlenség újabb technológiai és módozatai támasztotta kihívások hatására a hagyományos média is remediatiálódik. E tekintetben Bolter és Grusin fontos szemponttal egészítik ki a digitális technológiának a kortárs és jövőbeli történeti kultúrára tett hatását vizsgáló kutatást. Bár a videojátékok jelenítik meg az interaktív remediatiáció legkifinomultabb és legnépszerűbb formáját, nem elemezhetjük őket önmagukban, hanem számba kell vennünk a digitális technológiának a történelmi termelés egészére tett hatását – az archívumoktól a történelem szöveges és vizuális reprezentációiig. Tanulmányom így inkább technikai, mintsem médiacentrikus megközelítést alkalmaz. Kansteinernek a hagyományos média helyét elfoglaló digitális formákat vizsgáló elemzését kibővítve arra keresem a választ, hogy e formák miként viszonyulnak a videojáték teljesen interaktív jellegéhez. Ezzel együtt mégis a Kansteiner által feltett alapvető kérdést próbálok megválaszolni: hogyan befolyásolja az interaktív média történeti tudatunk szemléletét?

Mint videojáték-ötletem mutatja, nagyon nehéz erre választ kapni, mivel az interaktivitást megelőző generáció történészeiként és teoretikusaiként történelmi képzelőerőnket és fogalmi készletünket még a lineáris média alakította ki. Így amikor a *Holocaust II*-t kitaláltam, előfeltevéseimet alapvetően nem az interaktív média formálta. Először is magától értetődőnek vettem, hogy a történeti tudat a közösségi emlékezethez kapcsolódik – ezért esett a választás egy olyan történeti eseményre, mint a holokauszt. Másrészt a „történelmi” meghatározását arra építettem, hogy a játék egy múltbeli, dokumentált „valóságra” utal, melyet nálam a *Simon Wiesenthal Center*hez és az *USC Shoah Foundation*hoz hasonló digitális archívumokra mutató linkek biztosítanak. Az utóbbi évtizedekben a történészek és a történetfilozófusok, vagyis a hagyományos történelmi episztemológia védelmezői, illetve posztmodern, posztstrukturalista bírálói közt zajló viták ezen előfeltevések gyűjtőpontjai köré csoportosultak. Mégis, ahogy Kansteiner tanulmánya utolsó részében sugallja, abszolút lehetséges, hogy az „interaktív média” révén kénytelenek leszünk éppen a „történeti tu-

¹⁰ Bolter–Grusin: *Remediation*, 96.

¹¹ Kansteiner: *Alternate Worlds*, 161.

dat hosszú idő óta természetesnek vett fogalmakra épülő definíciójára” koncentrálni.¹² A szerző szerint ezek olyan fogalmak, mint a „kommunikáció, közösség, kollektív” és legfőképpen az „identitás”. Mindezek pedig radikálisan átalakulnak azzal, hogy az avatarok interaktív közösségei *online* játsszák majd a történelmet. E kihívás még a történelmi szemantika legmélyét is elérheti, így a digitális technológia akár azt is újrafogalmazhatja, hogy mit értünk egyáltalán a „történelmi” fogalmán.

A történelem mint virtuális tapasztalat

Mindeztáig, úgy tűnik, osztatlan örömet váltott ki, ahogyan a digitális világ bekerült a szaktörténeti gyakorlatba. A T-Net egy rendes évi konferenciához kapcsolható, ahol a plenáris előadásoktól az elmélyült magánbeszélgetésekig minden e téma körül forgott. Robert Darnton határozottan sürgette az e-könyvek készítését, s ez rádöbbenette a történészeket, hogy a hipertext lehetőség ad a nem-lineáris, „réteges” narratív formák alkalmazására.¹³ Nem csoda, hogy bizonyos történészek kifejezetten lelkesen üdvözölték a digitalizáció ezen aspektusát. Edward L. Ayers szerint „a történelem talán a többi humántudományánál is jobban összefér a digitális technológiával”.¹⁴ Elsősorban azért, mert „a digitális szövegek hipertextualitása révén az adatok közötti szemantikai kapcsolatok sokfélesége számba vehető”, ami lehetővé teszi, hogy „egy összetettebb elemzési forma felé lépünk tovább”, egyben innovatív módon az elbeszélés nemlineáris újraalkotására késztet.¹⁵ Ayer szerint például a történész a „térképeket nemcsak illusztrációként, hanem rendszerező struktúrákként, az elbeszéléshez vezető portálokként használhatja”. Így megfelelhet annak a Hayden White által évtizedek óta szorgalmazott kívánságnak, hogy a narratív stratégiákat korszerűsíteni kell, anélkül, hogy feltétlenül visszasüllyednénk az irodalmi fikció még mindig fenyegető elbeszélésmódjába.¹⁶ Lényegében, töpreng Ayers, a digitális révén a történészek lehetőséget kapnak, hogy a „reprezentáció” feletti ellenőrzésüket az „interaktivitás” szabadságára és a videojátékoknál tipikus „immerzió” felemelő hatására cseréljék.¹⁷ Ám úgy tűnik, a történészek nem haraptak erre rá, legalábbis még nem. Az *Age of Empires* vagy a *Gettysburg!*¹⁸ típusú digitális történetmesélés nem igazán tört be a történetsszakmába, és az *American Historical Association* 2009-ig még kevesebb, mint száz digitális könyvet adott ki. Persze ennek számos oka van, nem utolsósorban az, hogy az elektronikus publikációk szakmai megítélése még nem túl kedvező. Úgy tűnik, a hipertext narratív lehetőségének lassú és lagymatag kihasználása egyáltalán nem áll arányban az archív dokumentumok digitalizálása iránti feltétlen lelkesedéssel, mely a történettudományban a digitalizáció legünnepeltebb és legátfogóbb jele.¹⁹

¹² Képzetelemben már megelőlegeztem e kihívást, hódolattal adózva a posztmodern temporalitás sorozatszerűségének, hiszen a kitalált *Holocaust II. már eleve* egy sorozat része.

¹³ <http://www.historians.org/PrizeS/gutenberg/rdarnton2.cfm> (letöltve: 2011. aug. 17.)

¹⁴ Ayers, Edward L.: *The Pasts and the Futures of Digital History*. <http://www.vcdh.virginia.edu/PastsFutures.html> – az idézetek az első és a hatodik oldalról származnak (letöltve: 2011. aug. 17.)

¹⁵ Ayers: *The Pasts and the Futures of Digital History*, 3.

¹⁶ Ayers: *The Pasts and the Futures of Digital History*, 4.

¹⁷ Ayers: *The Pasts and the Futures of Digital History*, 6.

¹⁸ Az *Age of Empires* a Microsoft stratégiai játéksorozata, eddig három része jelent meg. A *Gettysburg!* pedig az Electronic Arts játéka, készítője Sid Meier, a legendás *Civilization*-sorozat atyja – a ford.

¹⁹ A legfontosabbak a *The Virginia Center for Digital History*, <http://www.vcdh.virginia.edu/index.php?page=VCDH> és a washingtoni George Mason Egyetemen lévő *The Center for History and*

Habár a világ lakosságának nagyjából csak tizenkét százaléka internethasználó,²⁰ a digitális archívumok a nem szakmabeliek számára is elérhetőbbé teszik a kutatást. Egyrészt a digitális technológiák megjelenésének hatására egyre többen végeznek archívum-kutatásokat, és személyesen válogatott adatokkal bárki növelheti az online archív források számát. Másrészt azonban az *online* archív anyag könnyű hozzáférhetősége szükségképp befolyásolja, hogy a történészek milyen módokon hozzák létre, sajtóítják el, rendezik és cserélik a tudást.²¹ Terry Cook és Joan Schwartz szerint lényeges, hogy éppen a történészek közt kezdett támogatásra lenni a digitalizáció, „és nagymértékben meghatározta tervezett napi gyakorlatukat”, valamint elősegítette „a gyakorlataikat irányító tervek kritikai újraértékelését”.²² Így a digitalizáció végül megvalósítja azt az amerikai történetírásban rejlő demokratikus lehetőséget, amit híres kijelentésében Carl Becker így fogalmazott meg: „Akárki úr erősebb, mint mi, így előbb-utóbb szükségleteihez kell igazítanunk tudásunkat”.²³ Ráadásul a digitalizáció egyfajta demokratizálást is véghez visz, mivel a posztmodernizmust egyidejűleg a „performatív tudat” pragmatizmusához szelídíti.²⁴

Ez esetben a „demokratizálódás” folyamata mélyebb dimenzióval is bír, melyre legjobban a *September 11 Digital Archive* világít rá.²⁵ Ez az archívum beteljesíti a digitalizáció demokratikus misszióját, hiszen kizárólag Akárki úr és Akárki asszony által feltöltött dokumentumokból áll. Így aztán az összegyűjtött több ezer e-mail, videó, kép- és hanganyag közt kisebbségben „összeesküvés-elméleteket” megfogalmazó mailek, szövegek is találhatóak.²⁶ „Populáris” természetét jelzi, hogy az archívum „Böngészés”-részében külön gyűjteményként szerepelnek a „Sátán a füstben” dokumentumok.²⁷ A létrehozók a megőrkítés minimalista megközelítését alkalmazták: az ebből adódó demokratikus szellemiséget mutatja például, hogy a feltöltött fájlokat a médiumok (e-mailek, audio-video anyagok, történetek stb.) alapján rendezték el, és nincs olyan „tárgymutató”, mely a látogatót valamilyen értelmezési kerettel látná el. Fontos, hogy a „Sátán a füstben”-gyűjteményt nem az archívum kezelői válogatták, sorolták be, hanem egy felhasználó töltötte fel, és az „e-mailek”

New Media, <http://chnm.gmu.edu/> (mindkettő letöltve: 2011. aug. 17.; az utóbbit jelenleg *Roy Rosenzweig Center for History and New Media*nak hívják – a ford.)

²⁰ Ez a cikk születése óta radikálisan nőtt, egy 2011-es felmérés szerint jelenleg körülbelül harminc százalék. Vö.: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> (letöltve: 2011. aug. 31.) – a ford.

²¹ Egy a témáról szóló újabb doktori disszertáció szerint: „A digitális technológiák általánosságban különböző módokon határozzák meg a huszonegyedik századi archívumot. 1) Új kihívások elé állítják a dokumentumok megőrzését; 2) növelik a gyűjteni kívánt anyag mennyiségét; 3) nagyobb hangsúlyt helyeznek a keresőmotorra és a válogatási szempontokra; 4) egyre erőteljesebben növekednek; 5) megkönnyítik a levéltári kutatást; 6) tökéletesítik a fotografikus helyreállítás gyakorlatát; 7) lehetővé teszik a lokális tudásformák integrációját.” Ricciardelli, Lucia: *Visual Culture and the Crisis of History: American Documentary Practice in the Postmodern Era*. Ph.D.-disszertáció. University of California, Santa Barbara, 2007. 48.

²² Cook, Terry – Schwartz, Joan M.: *Archives, Records, and Power: From (Postmodern) Theory to (Archival) Performance*. Archival Science, 2. (2002) 184.

²³ Becker, Carl: *Everyman His Own Historian*. American Historical Review, 37. (1932. Jan.) 234.

²⁴ Cook–Schwartz: *Archives, Records, and Power*, 184.

²⁵ <http://911digitalarchive.org/index.php> (letöltve: 2011. aug. 18.)

²⁶ Az archívum több mint 150 000 digitális adatot – kb. 40 000 e-mailt és más elektronikus kommunikációs dokumentumot, legalább ennyi kézzel írott történetet és több mint 15000 digitális képet – tartalmaz. 2003 szeptemberében a Kongresszusi Könyvtár is felvette gyűjteményébe, ezzel egyszerre biztosította hosszú távú megőrzését, s tette azt a könyvtár első nagy digitális beszerzésévé.

²⁷ http://911digitalarchive.org/gallery_index.php (letöltve: 2011. aug. 18.)

böngészőcímké alatt található. Milyen értelemben tölti be az archívum kiinduló misszióját, azaz „2001. szeptember 11. és utóélete történelmének összegyűjtését, megőrzését és megjelenítését”? E kontextusban mit jelent a „történelem”? Biztosan nem az általánosan 9/11-nek nevezett esemény történelmi okainak és magyarázatainak kutatását, hisz ennek a weboldalon semmi nyoma. Még csak nem is azt, hogy a feltöltött anyagokat a tapasztalat többretegű elbeszélésére, értelmezésére használták volna. Az archívum vezetője, Tom Scheinfeldt szerint lényegében törvény tiltja, hogy felhasználói rajta keresztül olyan kreatív elbeszéléseket fogalmazzanak meg, amilyeneket Ayers szorgalmazott.²⁸ Úgy tűnik, a *September 11 Digital Archive* a történelmet a *tapasztalattal* és nem a cselekvéssel, a tanúskodással és nem a tevékenységgel teszi egyenlővé. Ezzel felhívja figyelmünket arra a fontos folyamatra, melyben maga is részes: méghozzá a „történelem” fogalmának reszemantizációjára.

Ahogy Reinhart Koselleck alaposan kifejtette, a modern (nyugati) történelem fogalmának születése a 18. század végére tehető, amikor a „transzcendentalizáció”, a „temporalizáció” és a „szingularizáció” hármas folyamata a nagybetűs Történelemhez (az emberi cselekvések időbeli összességéhez) vezetett. Így a „történelem” szemantikailag összekapcsolódott a „múlt”-tal, és megszületett a nyugati tudat „lineáris”, „fejlődő” történelmi időképzete.²⁹ E folyamat során a történelemnek mint emberi példák időn átívelő tárházának (*historia magistra vitae*) hajdani koncepciója átalakult, hogy helyet adjon a Kant 1792-es *A fakultások vitája* című írásában mesterien megfogalmazott „történelmi eseményszerűségnek”.³⁰ Itt Kant amellett érvelt, hogy a francia forradalom nem csupán egy történelmi tény vagy folyamat, hanem egy „*signum*” (*demonstrativum, rememorativum, et prognostikon*), mely visszamenőleg és a jövő számára is szemlélteti a történelmi folyamat transzcendentális és progresszív természetét. Így Kant a „történeti-ség” eszméjét filozófiailag fogalmazta meg azzal, hogy a „beszédhez”, a „helyszínhez” és az „eseményhez” kapcsolta. A „történelmi eseményt” a valóság területéről tudatunk szemiotikai területére vitte át, mint olyan „jelet”, mely újra elbeszéli múlt és jelen viszonyát, az utóbbit pedig egy (új) jövő felé nyitja meg.³¹

E szemantikai kontextusban egy meghatározóan a ma történelmi eseményének szentelt digitális archívum első szembetűnő jegye, hogy a látogatók kezdettől fogva megkövetelték a „9/11 FAQ-s”-opció (*frequently asked questions* – gyakran feltett kérdések) létrehozását.³² Ahelyett, hogy az eseményt jelölné, a „tények” megjelenítésének, a gyakran feltett kérdésekre való válaszolásnak e közkeletű kíváncsi jól mutatja, hogy korunk egyszerre távol-

²⁸ Telefonbeszélgetés Tom Scheinfeldt-tel, az *Archive* igazgatójával, <http://www.foundhistory.org/claudio.mp3> (az interjú 2011. augusztus 18-án a http://www.foundhistory.org/audio/fogu_interview.mp3 címen volt elérhető – a ford.)

²⁹ Koselleck, Reinhart: *Futures Past: Ont he Semantics of Historical Time*. Cambridge, 1985. 21–38. (magyarul: *Elmúlt jövő. A történeti idők szemantikája*. Ford.: Hidas Zoltán. Budapest, 2003. 41–73. – a ford.)

³⁰ Kant, Immanuel: *The Contest of Faculties and Other Writings*. Cambridge, 1979. 182. kiemelés az eredetiben. (magyarul: *A fakultások vitája*. Ford.: Mesterházy Miklós. In: Kant: Történetfilozófiai írások. Szeged, 1997. 422.)

³¹ Fogu, Claudio: *Actualism and the Fascist Historic Imaginary*. *History and Theory*, 42. (2003) 196–221.

³² <http://911digitalarchive.org/faqs.php> (letöltve: 2011. augusztus 18.) (Magyar honlapokon használatos mind a FAQ, mind pedig a GyFK-rövidítés. A honlapon lévő FAQ-oldal annyiban tér el a legtöbb *website* ilyen részétől, hogy nem az oldal működésére vonatkozó (technikai) információkat tartalmaz, hanem szeptember 11. eseménytörténetét, számos hiperlinkes „tényhivatkozással” – a ford.)

dott el a „történelmi” transzcendentális fogalmától, illetve a „történelmi-ség” immanens meghatározásától. Lényegében, ha figyelembe vesszük 9/11 történelmi jelentőségének az elnöki mantrában összefoglalt apoteózisát („szeptember 11-én minden megváltozott”), az archívum „ténybeli-ség”-re helyezett hangsúlya és a narrativizációval szembeni kitartó ellenállása révén létrejövő „9/11 Eseménye” nem is lehetne nyíltabban anti-történelmi.³³ Ugyanakkor nem akar hagyományos archívumként történelmi elbeszélések kincsesládája lenni, mivel nyíltan megfogalmazza azt a metatörténelmi célt, hogy „ezen események révén lássuk, a 21. században miként kerül rögzítésre és őrződik meg a történelem, és olyan ingyenes szoftveres eszközöket adjunk a történészeknek, melyekkel az új évszázadban hatékonyabban tudják összegyűjteni, megőrizni és megírni azt.”³⁴

A *September 11 Digital Archive* így a digitális jegyében zajló rezsemantizáció nagyszabású folyamatára irányítja figyelmünket. Egyfelől megerősíti a történelem tapasztalatként való elképzelését, mely úgy jeleníti meg a FAQ-ban a tényeket, mintha a megfigyelők élményeként értelmezett történelmi tapasztalathoz írott lábjegyzetek lennének. Másfelől pedig egy alapvetően nem immanens, de nem is transzcendentális, hanem „virtuális” jelenlétet helyez előtérbe, ugyanis a tanúskodásra és annak digitális disszeminációjára, nem pedig egy „valódi jelenlétnek” a reprezentáció aktusában való retorikai létrehozására és megfigyelésére irányítja a figyelmet. Ezzel az archívum annak a retorikai kódznak a lényegi átalakulását is jelzi, mely a történelmi és a történelmi közti ingadozást a modern történelmi/történelmi képzelőerőben fenntartotta.³⁵

A reprezentációtól az immerzióig a technikai sokszorosítás médiájában

Ahogy a „történelmi jelen” nyelvtani fogalma – vagyis a történelmi elbeszélésben a múlt helyett a jelen idő használata – tisztán mutatja, a történelmi eszméje az elbeszélésbeli jelen retorikai konstrukciójában gyökeredzik. A történelmi eszméje genealógiája lényegében az *enargeia* görög retorikában alkalmazott hatására vezethető vissza (szó szerint: „elevenesség”, „érzékeltettség”), melyet a Thuküdidészhez hasonló nagy történészek akkor értek el, amikor egy eseményt egy szemtanú nézőpontjából írtak le – ami által az olvasó és a tanú azonossá vált.³⁶ Latinra *evidentiaként* fordították, és a jelenlét hatása, valamint a történelmi igazság jelzése közti retorikai összekapcsolódás az Oltáriszentség-dogmára épülő katolikus reprezentáció-elméletben lelt teológiai megalapozásra, mely Krisztus testének az ostyában való „tényleges jelenlétét” hirdette. Ekként rögzítve az *enargeia-evidentia* a kialakuló keresztény-nyugati kultúrában nem csak a „képek hatalmát” tartotta fenn, hanem alapvetően a történelmi reprezentáció vizuális formáiban lévő „jelenlétet” is igazolta.³⁷ E kettős tendencia a mozi feltalálásában kereszteződött.

Eredetétől fogva az *enargeia* a korai „attrakció mozijában” találta meg legerőteljesebb és legelőnyösebb médiumát, mivel az a szenzációt kereste, nézőjét-szemtanúját pedig távoli

³³ Tom Scheinfeldt szerint: „A Sloan Foundation révén megfogalmaztunk egy javaslatot szeptemberben, rögtön a támadás után, miszerint tenni kell valamit 9/11-gyel kapcsolatban. Októberre benyújtottuk a digitális archívum tervét. Decemberben megkaptuk a finanszírozáshoz szükséges pénzt, 2002 januárjában pedig az archívum elérhető lett.” E-mail 2008. március 6-án.

³⁴ <http://911digitalarchive.org/about/index.php> (letöltve: 2011. aug. 18.)

³⁵ E mozgásról a történelmi/történelmi reprezentáció fasiszta módozatai kapcsán lásd könyvem: *The Historic Imaginary: Politics of History in Fascist Italy*. Toronto, 2003.

³⁶ Ginzburg, Carlo: *Ekhphrasis and Quotations*. Tijdschrift voor Filosofie, 50. (1988) 4–22.

³⁷ Freedberg, David: *The Power of Images: Studies in the History and Theory of Response*. Chicago, 1991; valamint Fogu: *The Historic Imaginary*.

és mégis jelenlévő pillanatokkal ajándékozta meg.³⁸ E korai film inkább a kép érzékszervi csábítására, mint a vágás által biztosított narratív realizmusra épített. Hamarosan azonban az elbeszélés esztétikai privilégiumai előtérbe tolakodtak, és az új médium realizmusa az irodalmi műfajok törvényeinek hosszan tartó függőségébe került.³⁹ Jellemző, hogy a mozi narratív-irodalmi vonalak mentén történő remediációja alapvetően a történelmi játékfilm műfajának megteremtésében fejeződött ki.⁴⁰ Ugyanakkor ennek az új műfajnak is sikerült megadnia az *enargeia* szemtanúszerű hatását, a legerőteljesebb vizuális kifejezőmódokra lefordítva azt. Lényegében az összes történelmi film – a romantikus moziktól a filmeposzokon át a korszakokat bemutató alkotásokig – az elbeszélésnek ugyanazokra a poétikai szabályaira épít, mint a többi játékfilm. A múlt olyan eszközök segítségével „jelenik meg” a szemtanú-néző számára, mint a történelmileg pontos és részletes *mise-en-scène*, a cselekmény és a vágások következetessége, illetve a szemmagasságú horizont. A történelmi játékfilmek a filmvásznot úgymond a vizuális reprezentáció nullfoka felé közelítik, hogy a nézőt az ábrázolt cselekmény szemtanújává tegyék. Ebből a szempontból a történelmi film műfaja a korai attrakciós mozinak egyszerre lett sírásója és megőrzője. Másfelől azzal, hogy sikerült a középosztályt az új médium számára meghódítani, segítette a kétórás történetet bemutató játékfilmet, hogy világszerte a mozi mintájává legyen. Ezenfelül a jelenlét érzetének folytonos szorgalmazása révén az új médium továbbra is összekapcsolódott azzal a kutatással, mely bizonyos szenzuális ingerek révén kívánta a közönséget bevonni a reprezentáció terébe. E kettős folyamat leginkább a hollywoodi történelmi/történelmi filmpozs jellegzetességeiben és a műfaj hosszú virágzásában mutatkozott meg.

„Olyan, mintha fényvel írának a történelmet” – hangzott el a híres mondat a történész-államelnök Woodrow Wilson szájából, amikor 1914-ben a Fehér Ház-beli magánvetítésen megnézte az *Egy nemzet születését*. A „fény” itt és később a történelmi eposz „látványos lehetőségeihez” kapcsolódva a „mozi szétterjedő, túlzó, szinte hisztérikus cselekedeteire” vonatkozott.⁴¹ Ahogy Vivian Sobchack kifejti, „a hollywoodi történelmi eposz nem annyira egy adott történelmi esemény narratív beszámolóját nyújtja, inkább az általános történelmi eseményszerűséget hozza létre, [...] azzal, hogy egyenlővé és egymásra utalttá teszi a filmeposz »történelmi« jellegét, történelmi elbeszéléseinek tartalmát, színpadias formáját, valamint befogadásának »történetiségét«.”⁴² Másként fogalmazva, az eposzi műfaj értékét onnan nyeri, hogy az attrakció moziját összeolvastja a hollywoodi játékfilm narratív lendületével, így látványvilága még erőteljesebb hatásra tesz szert. Nem túl meglepő, hogy ez az összekapcsolódás a digitális technológia fejlődésével még fokozódott. Az 1960-as és 1980-as évek közt zajló válság és hanyatlás után a műfaj lényegében újjáéledt, és ismét hajdani fényében tündökölt, köszönhetően annak, hogy a digitális technológia segítségével egyre erőteljesebben alakítható lett a kép (jó példa erre a *Schindler listája*, 1993), a szerkesztés (*JFK*, 1991) és a *mise-en-scène* (*Gladiátor*, 2000).

A múlt helyszínei és eseményei digitális rekonstrukálásának technológiai lehetősége összekapcsolódik a reprezentáció analogikus formáival, anélkül, hogy a szemlélő valószerű-

³⁸ Rabinovitz, Lauren: *More than the Movies: A History of Somatic Visual Culture through Hale's Tours, IMAX, and Motion Simulation Rides*. In: Rabinovitz, Lauren – Geil, A. (eds.): *Memory Bytes: History, Technology, and Digital Culture*. Durham, 2004. 102.

³⁹ Rosenstone, Robert: *History on Film/Film on History*. Edinburgh Gate, 2006. 13.

⁴⁰ Sobchack, Vivian: *Surge and Splendor: A Phenomenology of the Hollywood Historical Epic Representations*, 29. (1990/Winter) 43.

⁴¹ Sobchack: *Surge and Splendor*, 28.

⁴² Sobchack: *Surge and Splendor*, 28.; 32.

ség-érzetét megtörné. Ezáltal a látvány ismét a mozis kultúra és a történelmi játékfilm központi elemévé válik. Azokkal a korábbi effektusokkal ellentétben azonban, melyek a nézők érzékeinek monumentális elárasztására törek, a digitális látvány dekonstruktív stratégiák szolgálatában áll. Például a digitálisan manipulált történelmi játékfilmek korai darabjaiban, a *Forrest Gump*ban vagy a *JFK*-ben a technológiát először használták arra, hogy a történelmileg hiteles (vagyis megőriztetett) és a történelmileg fikcionális közti határt szándékosan elmosssák. Míg egyik film sem adta a „történelemben való lét” pre-reflektív érzését, melyet Sobchack a filmeposszal kapcsol össze, mindkettő azt az eszmét közvetítette, hogy „a történelmi cselekedetek nem sokat számítanak a történelmi reflexió során.”⁴³ Legyen epozsi vagy sem, a történelem digitális reprezentációját már semmi sem korlátozza, hogy a felvételek manipulációja vagy számítógép generálta jelenetek révén bármilyen múltbéli helyszínt vagy eseményt láthatóvá tegyen a vásznon. Ebből adódóan a múltbeli-séget jobbra már nem az idővel, hanem a térrel kapcsoljuk össze, és az ábrázolás során mindinkább hozzászokunk a múlt „virtuális” jelenlétének tapasztalatához. Emiatt a temporális tapasztalat maga válik le a történelmi reprezentációról. Retorikai fogalmakkal: a digitális mozinál az *enargeia* elkezd mind a történelmitől, mind pedig a történetitől elkülönülni, és a történelmet többé már nem jelenlévővé *teszik*, hanem *virtuálissá*.

Nem túl meglepő, hogy éppen a történelem filmes reprezentációinak széles skáláján a történelmi eposztól a legtávolabb lévő dokumentumfilm-készítés áll ellen legkitartóbban a digitális technika használatának. A dokumentumfilmesek, mivel a virtuális jelenlét miatt a történelmi „valóság” bizonytalanná válásától tartanak, nem akarják a digitális technológiát alkalmazni – ez a legerőteljesebben Ken Burns-nél, a történelmi dokumentumfilm-művészet nagymesterénél figyelhető meg.⁴⁴ Érthető, ha a „Ken Burns-effektre” gondolunk, mely a fotókat, erőteljes indexikusságukat kiemelve, a múltra nyitott, képlékeny, mozgó „ablakokként” használja.⁴⁵ Üzenetének felerősítése végett a *The Civil War* című filmjében Burns kamerája mozdulatlanul vette fel a történelmi csaták és események helyszíneit, pontosan lezajlásuk idején, így a történelmet fotografikus tájképpé alakította. Burns romantikus és érzelmes epikus művészete eleinte elutasította a digitális technológiát, hogy a fotografikus reprodukció index-jellegét „természetes-ség”-gel ruhazza fel. Éppen ezért igen nagy jelentőséggel bír, hogy Burns 2007-es, *The War* című nagyszabású vállalkozásában feladta elvét, és digitálisan helyreállított, manipulált filmfelvételeket használt. Anélkül, hogy a történelem „alulnézetből történő” megközelítésének eléggé képmutató igényét és az azzal járó érzelmességet föladná, mégis megvetve a történész szakmát, amiért képtelen megragadni a második világháború „valóságát”, a *The War* képes az amerikai-ság értelmét „elhelyezni”. A film készítőjének szándékai ellenére a *The War* nemcsak négy amerikai város második világháború alatti históriáját mutatja be, hanem az amerikai Átlagvárosok Akárkijeinek történetét. Az új filmben a Ken Burns-effetek élénksége azért is megdőbentő, mert már hozzászoktunk a régebbiek patinájához. Burns minden beszélgetésben gondolkodásra szólít, ám végül, amikor *látjuk* a vért a filmszalagon, akkor és valószínűleg csak akkor végre belátjuk, hogy a jó háború egyben „véres” konfliktus is volt.

⁴³ Sobchack, Vivian: *Introduction: History Happens*. In: Sobchack ed.: *The Persistence of History*. New York and London, Routledge, 1996. 3.

⁴⁴ Ricciardelli: *Visual Culture*, 53.

⁴⁵ A Ken Burns-effekt lényege, hogy a dokumentumfilmben a kamera egy hajdani fényképet mutat, azon ráközelít a részletekre, vagy a közeli, a képernyőt betöltő részről elindulva pásztazza a képet, ezzel egyfajta mozgás érzetét keltve – a ford.

Könnyen lehet, hogy negyvenmillió nézőjével, a történelemről töprengő amerikai film legnépszerűbb termékeként a *The War* az eddigi műveknél kicsit „manipulatívabb, nosztalgikusabb és nacionalistább” lett, ám egy alapvető tekintetben a posztmodern *Forrest Gump* ellentétét képezi.⁴⁶ Paul Fussell, a kultúrtörténész, a *The Great War and the Modern Memory* című nagy sikerű könyv szerzője többször jelenik meg a filmben mint „gyalogos katoná”. Hasonlóképp, legérdekesebb és leghitelesebb figuráit: Samuel Hynest és Quentin Aanensont a film „minneapolisit”, illetve „luverni vadászpilóta”-ként mutatja be. Burns szerényen nem említi, hogy személyükben a Princeton kiváló irodalomprofesszoráról, valamint a csendes-óceáni hadszíntérről szóló dokumentumkönyv díjnyertes szerzőjéről van szó. Beszédes e csend, hiszen Burns most számúzte a történészek olyan autoriter szerepeltetését, mint David McCollough és Shelby Foote jól működő kettőse volt a *The Civil War*-ban, hogy az indexikus egyszerűség elvesztését a közvetítés nélküli „tapasztalat” megjelenítésével kárpótolja.⁴⁷ Így Burns azért fordult a digitális technológiához, hogy a történelmet *mint* tapasztalatot közelítse meg – ahogy azt korábban már a digitális archívumoknál és a történelmi epozoknál is megfigyeltük.

Ugyanakkor ezzel a filmes tapasztalat fokozatosan az immerzív környezet különböző formái felé mozdul, hogy elszakadjon a modern néző olyan, pusztán tekintésként való hagyományos elképzelésétől, mely a mozi sötétje révén a „megfigyelőt” testétől és a reprezentáció terétől elválasztotta. A látvány digitalizációja a történelmi filmepezoknál és a dokumentumfilmeknél nem izolált vagy ideiglenes jelenség. A digitális technika révén született olyan új irányzatok népszerűsége is megerősíti ezt, mint a 3D mozi, az IMAX és a mozgásérzetét szimuláló filmek. Lauren Rabinovitz szerint az „ attrakció mozijának ” e posztmodern formái „több érzékszervet” is foglalkoztatnak, így a „mozis élményt nemcsak a vászonnal való tisztán vizuális kapcsolatként, hanem egy kialakított téren belül egymáshoz kötődő érzetek élvezetes, fizikai öntudataként” határozza meg.⁴⁸ Azonban a csekély számú (bár a *Beowulf* sikere óta már nem annyira kevés), mozikban és a vidámparkokban látható digitális látvány- vagy mozgásszimulációs film egyaránt „igyekszik az állandó elidegenedés (*disembodiment*) világvával szemben a megtestesülés (*embodiment*) érzetét és reményét kínálni”.⁴⁹

A folyamat lényegében még bővül, a tudományos világ is olyan drága „virtuális valóság alapú történelmi újjáteremtések” létrehozásába kezdett, mint a Kaliforniai Egyetemen a Virtuális Világ Kulturális Laboratóriuma (*Cultural Virtual Reality Laboratory*) (a továbbiakban: VVK Lab) által kifejlesztett *Digital Roman Forum*.⁵⁰ Ez a Kr. e. 400 körüli *Forum Romanum* háromdimenziós rekonstrukciója, mely számítógép segítségével elérhető vagy a VVK Lab három képernyős berendezésén személyesen is „átélhető”. Diane Favro, az intézet alapítója és vezetője a *Forumot* büszkén „újjáteremtésnek” nevezi, a „tudományosabban hangzó »vizualizációval«” szemben.⁵¹ E terminológiai különbségtétel igen találó, mivel Favro

⁴⁶ Franklin, Nancy: *In the Trenches: Ken Burns on the Second World War*. The New Yorker, 2007. September 24. http://www.newyorker.com/arts/critics/television/2007/09/24/070924crte_television_franklin (letöltve: 2011. aug. 21.)

⁴⁷ Franklin: *In the Trenches*.

⁴⁸ Rabinovitz: *More than the Movies*, 102.

⁴⁹ Rabinovitz: *More than the Movies*, 104.

⁵⁰ <http://www.cvrlab.org/> (letöltve: 2011. aug. 21.) – mostanra a Kaliforniai Egyetem Kísérleti Technikai Központjához kapcsolódott.

⁵¹ Favro, Diane: *In the Eyes of the Beholder: Virtual Reality Re-creations and Academia*. Journal of Roman Archeology, Supplementary Series Number 61. (2006) 323.

szerint a *Forum a Barnum and Bailey Circus* 1890-es évekbeli törekvéseit folytatja, amely „ókori városok immerzív szimulációit” készítette el.⁵² Másrészt tudományosnak is tekinti projektjét, mivel szerinte újjáteremtésük olyan „tudásra építő reprezentáció”, mely a történetírás feltételezésekre támaszkodó, a mikrotörténelem eljárásaival rokon ágához kapcsolódik.⁵³ Mindkét utalás felveti azonban a szimuláció problémáját.

Monumentálisával, valamint azzal, hogy miközben „körülvezetnek” a *Forum Romanum*on, egy rendszer reprodukálja és modulálja a latin beszédet, a digitális *Forum* nélküli azokat a szisztematikus eszközöket, melyekkel „a bizonyítékok és lehetőségek szigorú és módszeres elkülönítése” lehetővé válna – pedig ez (elméletileg) a mikrotörténezesek episztemológiai hitvallásának központi eleme.⁵⁴ Így sokkal közelebb kerül a *Gladiátor* (2000) eposzi léptékéhez és a baudrillard-i értelemben vett „szimulákrum” episztemológiai státuszához, mint Menocchio kalandjainak történetéhez. Tulajdonképpen a klasszikus Római Birodalom építészeti környezetének újjáteremtéséhez az egyik „tudásforrás” az a Mussolini megbízására 1936-ban Italo Gismondi régész–építész által készített híres „plastico” volt, mely számos „grandiózussá tévő” elemet tartalmazott – ezek ihlették a Las Vegas-i Caesar Palotáját, a *Gladiátort* és a Kaliforniai Egyetem Kísérleti Technikai Központjának másik, *Rome Reborn* elnevezésű virtuális újjáteremtését is.⁵⁵ A *Digital Roman Forum* a történet-tudomány határait kétségkívül a szimuláció öröme és a virtuális valóság-forgatókönyvek révén megtestesülő jelenlét felé tágitja. E tanulmánynak nem célja, hogy megítélje: joggal tekinti-e magát tudományosnak. Azt kell kiemelni, hogy Burns állóképes kamerájához hasonlóan a *Forum* a digitális technológia határait az ellenkező, analogikus irányba viszi el, például azzal, hogy a nap különböző szakaszaiban kivetített ég-képekhez olyan szövegeket rendel hozzá, mint például: „a Forum Romanumon Kr. e. 400-ban, június 21-én tíz óraker látható árnyékok felvétele.”⁵⁶ Mindezt pedig alapvetően az épületeken belüli és kívüli megvilágítás tanulmányozása végett teszi.⁵⁷ Ám az asztronómiai algoritmusok segítségével megállapított precíz időmegjelölés (miközben például az adott napon Rómában eshetett is az eső) „tudásra építő reprezentációja” az érzékszervi jelenlét terébe röpit minket, ahol – a *forum magnum* délnyugati sarkához közelítve – Cicero pusztá hangja a reprezentáció helyett az immerzió élményét nyújtja.

A játék- és dokumentumfilmek digitálisan kódolt történeti-sége, a 3-D-s mozgásszimulációs filmek, a nézőt stimuláló virtuális valóságrekonstrukciók stb. mind elősegítik, hogy a reprezentáció helyett az érzékszervi immerzió kerüljön előtérbe. Így a történelem a *virtuális múlt tapasztalatává* válik. A történeti szemantika nézőpontjából úgy tűnik, a történelmi nyomok és ábrázolások digitalizációja két új irányba mozdul el. Egyrészt a történeti cselekvés, reprezentáció és tudatosság azon immanens és transzcendens fogalmaitól, amelyek a

⁵² Favro: *In the Eyes of the Beholder*, 324.

⁵³ Interjú Diane Favro-val, 2007. december 11-én.

⁵⁴ Ginzburg, Carlo: *Microhistory: Two or Three Things That I Know about It*. *Critical Inquiry*, 20. (1993) No. 1. 12. (Magyarul: *Mikrotörténelem. Két-három dolog, amit tudok róla*. In: Ginzburg: *Nyomok, bizonyítékok, mikrotörténelem*. Budapest, 2010. 55–80. – a ford.)

⁵⁵ <http://www.romereborn.virginia.edu/> (letöltve: 2011. aug. 21.) A projektet a Virginia Techn Bölcsészettudományi Karának Alkalmazott Tudományi Intézete valósította meg. Lásd még: http://www.commission5.isprs.org/3darcho7/pdf/guidi_etal.pdf (letöltve: 2008. júl. 31. A szöveg 2011. augusztus 21-én az alábbi címen volt csak elérhető: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.95.5110&rep=rep1&type=pdf> – a ford.)

⁵⁶ Favro: *In the Eyes of the Beholder*, 328.

⁵⁷ Interjú Favro-val.

18. századtól kezdve meghatározták a nyugati történelmi-történeti képzeteket, a történelem *virtualizálása* felé. Másrészt pedig a történelmi tudat narratív formáit jellemző temporális tengelytől a történelmi tapasztalat *térbelivé tétele* felé. E két folyamat működik akkor is, amikor a történelmet videojátékok teremtik újra.

„Írjuk újra a történelmet minden idők legnagyobb játékaival”

Ha visszatérünk kezdeti játékkötletemre, melyben a játékos-avатар öt opció révén történelmileg dokumentált személyiségszerepekhez kapcsolódhat, ez tulajdonképpen még a történelemnek a tapasztalat digitális technológia révén történő virtualizációját és térbeliesítését megelőző fogalmára épít. Ha most kellene újra kitalálnom a *Holocaust II*-t, habozás nélkül olyan „stratégiai játékként” képelném el, melyben a feladat egy koncentrációs tábor lehető legeredményesebb felépítése és működtetése lenne. Ez minden bizonnyal a felajánlott öt történelmi személyiség-típushoz kapcsolódó modalitásokhoz képest nagy etikai visszalépést jelentene, ám ugyanakkora lépést előre „minden idők legnagyobb játéka”, a „történelmet újraírni” szándékozó *Sid Meier's Civilization* felé (a továbbiakban: *SMC*).

Így magasztalja az *SMC*-t hivatalos honlapja, és a „minden idők legnagyobb játéka” jelző találó lehet.⁵⁸ E videojáték hatványozottan növekvő előnye közvetlen riválisaihoz képest (talán a *The Sims* kivételével) az eladások, a *spin-off*ok⁵⁹ és a webes jelenlét tekintetében arra enged következtetni, hogy ez vált az „isten-i nézőpontú” stratégiajátékok terén a „siker” mércéjévé.⁶⁰ Még inkább ez a helyzet, ha figyelembe vesszük, milyen nagyszámú kritika és tudományos publikáció született róla. Olyan különböző magazinok nevezték ki az *SMC* egyes epizódjait „Az év legjobb játékanak”, mint a *Times*, a *Rolling Stone*, a *PC World*, vagy a *GameSpot*.⁶¹ Kevés olyan, videojátékokról szóló általános munka van, amely ne elemezné részletesen az *SMC*-t, és már legalább egy tanulmánykötetet, valamint számos folyóiratcikket és elektronikus publikációt szenteltek neki.⁶² Mégis, az *SMC*-re áradó kritika figyelme nem arra irányul, hogy ez „minden idők legjobb játéka”, hanem sokkal inkább a történelmet „újraíró” szándékára összpontosít.

⁵⁸ <http://www.civ3.com/> (letöltve: 2011. aug. 22.)

⁵⁹ A *spin-off* (magyarul körülbelül: oldalhajtás, melléktermék) kifejezés a magyar média-terminológiában is használatos. Azokat a termékeket jelöli, melyek egy bizonyos fiktív univerzumhoz kapcsolódóan jönnek létre (leggyakrabban például ha egy film vagy sorozat mellékszereplője egy következő mozi, sorozat főszereplőjévé válik) – a ford.

⁶⁰ Az isteni nézőpontú (*Godlike*) stratégiai játékokban a játékosnak valamilyen összetett célt kell teljesítenie a számítógép mesterséges intelligenciájával vagy más játékosokkal szemben. Négy része mellett az *SMC* olyan stratégiai játék fő ihletőjéül szolgált, mint az *Alpha Centauri*, *Colonization*, *Civ City: Rome*, *Gettysburg!*, *Europa Universalis*, *War of Empires*, valamint az új hibrid, a *Civilization IV: War of Empires*.

⁶¹ Az Amazon.com-on a *Civilization III*-ról több mint 500 felhasználói vélemény olvasható, az első kritikát pedig több mint hétszázán olvasták és értékelték („724-ből 234-en találták a következőt beszámoló hasznosnak”). http://www.amazon.com/Atari-04-22252-Civilization-3/dp/B00005-JC8D/ref=pd_bbs_sr_2?ie=UTF8&s=videogames&qid=1210786306&sr=8-2 (letöltve: 2011. aug. 22. – ekkor már természetesen más adatok találhatóak az oldalon, mint a tanulmány írása idején, de most is nagyjából félszáz ismertető olvasható – a ford.)

⁶² Lásd például: Bogost, Ian: *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, 2007. 252–256.; Galloway, Alexander R.: *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis, 2006. 85–106. Már Olaszországban is megjelent egy tanulmánykötet a témáról Matteo Bittanti szerkesztésében: *Civilization: Storie virtuali fantasie reali*. Milano, 2005.

Számos más darabhoz hasonlóan az *SMC* is eredetileg táblás játék volt, és olyan stratégiai játékok hatottak rá, mint az *Empire*, a *Sim City*, a *Railway Tycoon*. 1991-es indulása óta négy része született.⁶³ A profi játékosok finom megkülönböztetéseket tesznek ugyan a különböző epizódok közt (nem mindig a legutolsót tartják a legjobbnak), de mindegyik változat magában hordoz valamiféle „történelmi” jelleget, mely meghatározza a játék folyamatos fejlődését – ellentétben például az *SMC* legkevésbé sikeres *spin-off*-jával, az *Alpha Centaurival*, amely az emberi civilizációk történetét a jövőbe és az űrbe vetítette ki. Az *SMC* játékosai tizennyolc történelmi „civilizáció” (USA, Oroszország, Egyiptom, sőt az irokézek vagy a maják) vezetőinek (Lincoln, Mao Ce-tung, Kleopátra, Caesar stb.) valamelyikeként *tevékenykedik*. E civilizációkat más kultúrák ellenfeleként kell, körülbelül hatezer év alatt *fejleszteni*. A számítógép mesterséges intelligenciája vagy az *online* változatban más játékosok által irányított ellenfelek hasonló vagy tőlünk eltérő stratégiával fejleszthetik civilizációjukat. A „fejlesztés” azonban az *SMC*-ben számos különböző dolgot takar. Elsősorban az idő múlásának kell ellenállni, vagyis „6000 év alatt” meg kell nyerni a játékot. Másrészt, több opció közül lehet választani, melyek segítségével legyőzhetjük ellenfeleinket. Elpusztíthatjuk, leigázhatjuk, meghódíthatjuk a rivális civilizációkat, gyarmatosíthatjuk és uralhatjuk a világ területének és népességének nagy részét, vagy az ellenfelek feletti hegemoniát az üzletelés, a diplomácia, esetleg kulturális, katonai viszonyok kiépítésével szerezhetjük meg. Vagy egész egyszerűen bizonyos idő alatt több pontot kell szerezni, mint a komputer vagy a többiek. Végül azzal is lehet nyerni, ha elsőként építjük meg az *Alpha Centaurira* repülő űrhajót – ahol feltehetőleg Meier másik játékában folytathatjuk a civilizációfejlesztést.

Bármilyen volt is készítőjének szándéka, az *SMC* rajongói szerint a játék posztmodern vagy posztstrukturalista alapelvek szerint „írja újra” a történelem tulajdonképpeni fogalmát azzal, hogy összetett módon hasznosítja az önreflexió, az irónia, a kreatív anakronizmus, a tényeknek meg nem felelés stb. eszközeit.⁶⁴ Lelkesedtek emberközpontú időkezeléséért, a technológiára és a kultúrára helyezett hangsúlyáért, és mindenekelőtt azért, mert az *SMC*-vel való játék egyfajta „mi lenne, ha”-attitűddel jár, mivel olyan forgatókönyveket hozhatunk létre, melyek *szembenállnak* mind a történelmi valósággal (mondjuk a Lincoln elnökségéről a történészek által mondottakkal), mind pedig a valószínűséggel (például görög háromevezős gályákkal tankokra támadhatunk, és akár le is győzhetjük azokat). Várható volt, hogy a játék kritikusai rámutatnak: az *SMC* egyáltalán nem „írja újra” a történelmet, inkább *teljesen megtagadja azt*. Másként fogalmazva, az *SMC* nem felel meg a történelem azon definíciójának, amit újra akar írni. A múlt közismert vezetőinek nevét és képét használja fel ugyan, technikai, politikai, gazdasági és társadalmi tényezőket idéz meg, de ezeket nem olyasvalamivé kapcsolja össze, amit a múlt „alapvetően megtörtént valósága” reprezentációjának és értelmezésének tekinthetnénk. Mégis úgy tűnik, a kritizálók és a rajongók egyaránt osztoznak bizonyos előfeltevésekben. Az *SMC* körüli kritikai diskurzus rögzítette referensét, a t/Történelmet. Ez vagy a valóban megtörtént múltat leíró reprezentációs diskurzus – ennek a játék állítólag nem felel meg (legalábbis a kritizálók szerint) –, vagy az időben létező emberiség transzcendentális Nagy Elbeszélése, melyet (a rajongók szerint) az *SMC*-hez hasonló videojátékoknak kell dekonstruálniuk.

⁶³ Poblacki, Kacper: *Becoming-State: The Bio-Cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization*. *Focal-European Journal of Anthropology*, 39. (2007) 16–32. (közben, 2010-ben piacra került a *Civilization* ötödik epizódja is – a ford.)

⁶⁴ Bittanti, Matteo: *L'utilità e il danno del videogame per la storia*. *Storia e problemi contemporanei*, 11. (2007) 16–32.

Azonban mindkét nézőpont tulajdonképpen leértékeli az *SMC*-féle újírás azon aspektusát, mely a t/Történelem referensének bevezetéséből adódó bizonytalansági tényezőre épít. Nézőpontunkból az *SMC* sikere *mint történelem* csak a történelem digitális remediációjának és reszemantizációjának egymást metsző folyamatai felől határozhatók meg. Vagyis e médium történelmi szimulációinak más műfajaihoz képest, illetve a történelem virtualizálódásának és térbeliesülésének azon viszonylatában vizsgálhatók, melyet a digitális archívum és a filmes reprezentáció remediátizálódása szintjén már megfigyeltünk. Hadd magyarázzam meg!

Kezdjük a végén, összpontosítsunk a játék végső céljára! Az *Alpha Centaurira* való menekülés, amellet, hogy felhívja figyelmünket a videojátékos tevékenységre jellemző *játék-közi* (*intergaming*) tudásra, az *SMC* egyik fő tulajdonságára is rámutat. A játék arról híres, hogy nagyszámú és összetett rendszerű változót használ – ilyenek például a (játékos által választható) múltbeli vezetőkhöz kapcsolódó személyes attribútumok, a fejleszhető és kombinálható gazdasági és politikai rendszerek, a választhatóan létrehozható és utánozható kulturális csodák és nagy tudósok, melyek összességükben a (tapasztalatlan) játékosokat azzal az érzéssel ruházzák fel, mintha a játékmenet nem lineáris és végtelen opciójú lenne. A változók azonban külön-külön egyenes vonalúak és a játékkészítők által szigorúan meghatározottak maradnak: a technológia-fa nyolcvan olyan technológiát tartalmaz, melyekkel a játékos beteljesítheti választott célját. E tekintetben jogos a kritika, amely szerint hiába tölt el bennünket a szabadság és játszhatóság érzése, az *SMC* mélyén egyértelműen és totálisan nyugati–amerikai ideológia húzódik, mely a civilizációs folyamat lényegét a technológiai determinizmusban és a fejlődésben látja.⁶⁵

A játékba e technikai teleológián kívül is bele lehetne kötni, méghozzá politikai szempontból. Politikailag inkorrekt például a véletlenszerűen újra és újra megjelenő „barbárok” ábrázolása, akik sosem jutnak el a civilizáció szintjére, s szerepük a játékmenet megzavarásában merül ki;⁶⁶ az, hogy a civilizációkat nemzetekkel vagy államokkal azonosítja,⁶⁷ továbbá az az imperialista felfogás, amelynek alapján könnyebb nyerni területfoglalással, mint kulturális csodák építésével;⁶⁸ de az sem problémamentes, hogy a liberalizmust egyszerűen úgy tekinti, mint „minden civilizáció számára adott lehetőséget, hogy USA-vá váljon”.⁶⁹ Ezeket az ideológiai bírálatokat nem annyira önmagában a technológiai determinizmus vádja köti össze, hanem az a vissza-visszatérő megfigyelés, hogy a játék strukturálisan „anakronizmuson” alapul, így lényegénél fogva „anti-történelmi”. Kritikusai szerint e szempontból az *SMC* jól mutatja, milyen veszélyeket rejt a történelmi tudás posztmodern kritikája.⁷⁰ Ironikus azonban, hogy e bírálók érveiket a játék textualizációjára építik, így a „játék-szást” elbeszéléssé teszik, s az *SMC*-t mint reprezentációt, nem pedig mint szimulációt, interakciót és immerziót kritizálják.

Egyfelől az *SMC* mesteri példája Ian Bogost procedurális retorika-fogalmának. Ez a hathatós meggyőzés és kifejezés művészetét jelenti „nem a kimondott szavak, írás, álló-

⁶⁵ Poblocki: *Becoming-State*, 165.

⁶⁶ Douglas, Christopher: *Hai scatenato un'orda di barbari! Combattere indiani, giocare e definire discipline*. In: Bittanti: *Civilization*, 40–64.

⁶⁷ Poblocki: *Becoming-State*, 167.

⁶⁸ Atkins, Barry: *La storia è un'assurdità: Civilization come esempio di barbarie storiografica*. In: Bittani (ed.): *Civilization*, 72.

⁶⁹ Poblocki: *Becoming-State*, 172.

⁷⁰ Poblocki: *Becoming-State*, 171.

vagy mozgóképek, hanem szabályokra alapozott reprezentációk és interakciók révén”.⁷¹ A játéktervezők „procedurális szerzők”, akik létező vagy elképzelt rendszerek procedurális modelljeit hozzák létre, és szabályaik révén egyedi játéklehetőség-terek születnek. Játék közben e szabályok meghatározták térben mozgunk, így egy procedurális retorikát létrehozva állításokat teszünk a világról. E szempontból az *SMC* „nem adott nyelvi minták, hanem interakciós szabályok révén reprezentálja a történelmet”, és alapvetően összehasonlítható a Jared Diamond által, a *Háborúk, járványok, technikák (Guns, Gems, and Steel)* című könyvben felvázolt antropológiai skálával és „procedurális történelemmel”.⁷² Azonban a Diamond-könyvvel ellentétben a procedurális történelem az *SMC*-ben inkább a lehetőség, mint az azt meghatározó környezeti, politikai és szociális tényezők kapcsolatából adódó kényszer körül forog. Másfelől, bármi legyen is a stratégiánk, *akkor* nyerünk az *SMC*-ben, ha megtanuljuk a számítógép procedurális kódját. Így a játék logikája a játékos figyelmét inkább annak belső logikájára, mint az általa működtetett külső referenciákra irányítja. A nemzetek és a vezető politikusok valódi nevei, képeik és szavaik arra szolgálnak, hogy a „történelmet” a játék általános referenciájaként, nem pedig konkrét reprezentálandó dologként szemléltessék. Az *SMC*-vel játszani tehát sokkal inkább olyan, mint egy drámában szerepelni, s jóval kevésbé emlékeztet az irodalmi elbeszélésre vagy a festői ábrázolásra.⁷³ A játék alapvetően egyfajta szerepjátás, szimuláció, belemerülés és interakció, nem pedig reprezentáció. Ebben a vonatkozásban pedig az *SMC* kimagasló teljesítményt nyújt.

Az *SMC* procedurális retorikája e játékot „olyan gépezetté teszi, melynek célja az, hogy létrehozson bizonyos spekulatív és feltételes” történelmi forgatókönyveket – ez pedig pontosan megfelel a szimulációk videojáték-elméleti definíciójának.⁷⁴ Továbbá interaktív jellegét a videojátékokhoz kapcsolódó két élvezeti típus keveréke vezérli: *ludus*, mivel a játékban lehet „nyerni vagy veszteni”, és *paideia*, amennyiben a játékosnak nem a mind bonyolultabb nehézségi szint elérése a célja, hanem legfőbb élvezetforrását a stratégiai jelleg adja, mely a felhasználót bizonyos számú győzelmi terv kidolgozására és kipróbálására készíti. Végül pedig procedurális és interaktív elemei speciálisan immerzívvé teszik a játékot. A folyamatos technikai–esztétikai fejlesztések – mint a *Civilization IV*. új, 3D-s grafikája – a játék valóságosságának tökéletesítésére irányulnak, hogy fenntartsák a reprezentáció minden formájában (így a videojátékokban is) tipikus immerzív, a „médiумot feledtetni” próbáló hatást. Az *SMC*-ben azonban az immerzív realizmus csupán másodlagos. Az immerzió fő forrása itt a játékos és a komputer mesterséges intelligenciája között zajló, már említett konfrontáció, amely „az együttműködés mélyebb szintjét” rejti.⁷⁵ A játék élvezetét adó, a komputer procedurális kódjának megtanulására irányuló készlet arra épít, hogy e tanulás mennyire és milyen hamar lesz intuitív, finom és gyors. Örömről azon múlik, mennyire

⁷¹ Bogost: *Persuasive Games*, ix.

⁷² Bogost: *Persuasive Games*, 125. A Diamond könyvére mint az *SMC* modelljére való utalás a játékot méltató irodalomban gyakori. Lásd például: Burns, Alex: *Apprendimento lucido digitale e simulazioni di macrostoria*. In: Bittanti: *Civilization*, 157.

⁷³ Az elbeszélés és a színház kapcsolatáról a videojátékokban lásd: Murray, Janet H.: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York, 1997.; Laurel, Brenda: *Computers as Theatre*. Reading, 1991.

⁷⁴ Uricchio, William: *Simulation, History, and Computer Games*. In: Raessens, Joost – Goldstein, Jeffrey (eds.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, 2005. 334.

⁷⁵ Friedman, Ted: *Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space*. In: Smith, G. (ed.): *Discovering Discs: Transforming Space and Genre on CD-ROM*. <http://www.duke.edu/~tlove/civ.htm> (letöltve: 2011. aug. 23.) 12.

tudunk „komputerszerűvé válni”, mennyire olvadunk össze vele, „adjuk át magunkat neki”.⁷⁶ E kiborgszerű kép talán picit szélsőségesnek tűnik, de minden olyan pozitív elemet magába sűrít, mely az *SMC*-t *mint történelmet* jellemzi. A játék nem a kritikusi által bírált szövegek vagy szubtextusok, hanem működése és játékmódja révén felel meg a történelem posztmodern elképzelésének.

Pontosan a játék procedurális retorikája az, amelyben William Uricchio a posztstrukturalista tételek kivonatát véli felfedezni, Matt Bittanti szerint pedig párhuzamba állítható Hayden White felhívásával, hogy a történelmi munkáknak modern reprezentációs módszereket kellene használniuk, valamint Robert Rosenstone posztmodern történetírói eljárásokat bemutató listájával.⁷⁷ Barry Atkins hasonló szemszögből mutat rá, hogy az *SMC* a „kreatív anakronizmus” tökéletes példája, mivel az időbeli elkülönítést történelmi figurákkal, épületekkel, műtárgyakkal keverő módszere „csak akkor érzékelhető, ha a játékos már ismeri az adott történelmi figurához kötődő eseményeket”.⁷⁸ Végül több kutató megfigyelte, hogy az *SMC* tökéletesen összekapcsolódik a történetírói gyakorlat Niall Fergusson és más tudósok által védelmezett kontrafaktuális vagy „virtuális” fogalmával.⁷⁹ Az *SMC*, akárcsak a virtuális történelem írott kísérleti darabjai, kizökkenti a történetírást a régóta hozzá kapcsolódó determinizmusból, és segít rávilágítani a historiográfia működésének minden szintjén megjelenő esetlegesség szerepére. Így nem meglepő, hogy az ideológiai alapú kritikák direkt ellentettjeként bizonyos kutatók, például Kurt Squire, az *SMC*-t didaktikus célokra is teljesen alkalmasnak találják (és alkalmazzák is).⁸⁰

Mindegyik fentebb említett gondolkodó igen kifinomultan elemezte az *SMC*-t, ami sokkal részletesebb tárgyalást érdemelne, mint amit jómagam itt megtehetek. Hangzatosan és meggyőzően érvelnek az *SMC* posztmodern és posztstrukturalista jellege mellett, ám fejtegetésüket a videojátékokat *minden azt megelőző és későbbi médiumnál erőteljesebben* jellemző remediációs folyamatok szélesebb kontextusába kell helyeznünk. Az irodalommal vagy a filmmel ellentétben a videojátékok a remediáció tiszta aktusából, méghozzá a táblás játékok remediációjából *jöttek létre*.⁸¹ Mostanában azonban a remediációs folyamat a film felé mozdul. Egyfelől egyre több videojáték sikeres filmek *spin-off*jaként készül, ilyen például a *Call of Duty 2*, a *Medal of Honor*, a *Brothers in Arms*, a *Battlefield 42*, melyeket a *Ryan közlegény megmentése* ihletett.⁸² Másfelől az utóbbi két évtizedben a digitális technológia fejlesztései révén egyre jobb grafikus motorok jöttek létre, melyek a játékbeli cselekvést háromdimenziós környezetbe helyezik. A mozi lett a remediációs folyamat kulcsa, mivel a játékfejlesztők elsajátították a nézőpont, a vágás, a felvételek és képsorok nyelvét, mely ma a videojátékos szimulációknál mindenütt megfigyelhető, a játékokba beszúrt ál- vagy valódi filmrészletek révén pedig még erőteljesebbé vált. Amint láttuk, még az *SMC* is hasznosította ezt, hiszen harmadik és negyedik részébe tetszetős vizuális elemeket építettek be. Tulajdonképpen az úgynevezett történelmi videojátékok lettek a filmes konvenciók remediációjának legközvetlenebb hasznélvezői, saját alműfajokat hozva létre.

⁷⁶ Friedman: *Civilization*, 3.

⁷⁷ Uricchio: *Simulation, History, and Computer Games*, 332.; Bittanti: *Civilization*, 6–12.

⁷⁸ Atkins, Barry: *La storia è un'assurdità*, 71.

⁷⁹ Ferguson, Niall: *Virtual History: Alternatives and Counterfactuals*. London, 1996.

⁸⁰ Squire, Kurt: *Replaying History: Learning World History through Playing Civilization III*. PhD-disszertáció, Indiana University, 2004.

⁸¹ Főként az 1977-es *Dungeons & Dragons*-ból.

⁸² Bittanti: *L'utilità e il danno del videogame per la storia*, 43.

Legalább két fontos alműfaj köszönheti létét az *SMC*-hez hasonló, isteni nézőpontú stratégiai játékok fejlesztésével karöltve zajló remediációs folyamatnak. Egyrészt az eseményközpontú stratégiai játékok gyakran – bár nem mindig – katonai konfliktusokra épülnek. Ezek a történelmi esemény vagy helyszín nagyon részletes, dokumentumokon alapuló, jórészt a játék vizuális textúrájához kapcsolódó rekonstrukcióira támaszkodnak. Az olyan játékoknál, mint a *Napoleonic Computer Game Anthology*, a *Battle of Bulge*, a *Versailles 1685*, vagy a *Making History: The Calm of the Storm*, a játékos a „virtuális” történelem minden pedagógiai előnyét élvezheti. Mégis, akárcsak a *September 11 Digital Archive* esetében, a virtualizáció ezen folyamata dekonstruálja a szóban forgó esemény történetiségét, mivel ragaszkodik a történelmi szimuláció analogikusságához. Hasonlóképp a történelmi, *szubjektív nézőpontú lövöldözős* játékok – melyekben a játékos egy avataron keresztül cselekszik, és a képernyőn az ő szemszögéből látjuk az eseményeket – a filmes remediációra építve az immerziót megszabadítja az *enargeiától*, a szemtanúi szerepre épülő jelenlét-effektustól. A szimulált történelmi eseményekbe való belemerülés a jelenlét erőteljes növekedésére utalhatna, ám minden konkrét bizonyíték éppen az ellenkezőjét jelzi. Azzal, hogy a játékokban filmbetétek segítségével mutatnak rá a következőkben szimulált események „történelmi” státuszára, nem hogy összeolvadna e két szféra, hanem éppen, hogy élesen elkülönül. E jelenség különösen megfigyelhető az olyan erős politikai töltettel bíró videojátékoknál, mint amilyen az olasz *Il rosso e il nero* (*A vörös és a fekete*), melyben a játékos antifasiszta partizánként vagy fasiszta katonaként, más *online* partnerekkel együtt játszhatja újra az Ellenállásnak nevezett, 1943 és 1945 között zajló itáliai polgárháborút. Minden várakozással ellentétben, számos játékos mindkét szerepben kipróbálta magát, ezáltal megerősítve, hogy – amint azt az *SMC* esetében is láthattuk – az identitás itt is a játékmenettől függ (nem pedig fordítva), a történelem hagyományos eszméje pedig a videojátékoknál totálisan elveszti referenciáját, és virtualizálódik.⁸³

Mostanra már világossá válhatott, hogy az *SMC* – ahogy más stratégiai játékok is – leginkább a hollywoodi történelmi/történelmi eposzok remediációjának tekinthető. Modelljéhez hasonlóan közvetlenül a történelem tudatbeli reprezentációját szóltítja meg, ám a filmes eposzokkal ellentétben nem a reprezentációs apparátus eltűzésével vagy a film *mint* történelmi esemény extradiegetikus létrehozásával teszi ezt. A filmes médiumban megfigyelhető digitális manipuláció nyomvonalán az *SMC* az időt szó szerint térré alakítja. Amikor bekapcsoljuk számítógépünket, és installáljuk a játékot, a filmes történelembábrázolások ismerős világába lépünk, ahol valamiféle, a *Gladiátor* és a *Tűzszekerek* zenéjéhez hasonló muzsika szól. Tekintetünk akár egy madaré, amely egy időtlen helyszín felett repülve egy asszír típusú templomot lát egy maja városban, a háttérben New York Cityvel és az Eiffel toronnyal. A térbeli *pastiche*-ra való utalás előkészíti a következőket. A játék elején a sötét képernyő közepén egy kis megvilágított részt láthatunk. Ez a mi területünk, körülöttünk a puszta sötétség. Hamarosan települést alapíthatunk, mely szerencsével és ügyességgel hatezer évig fejlődni fog – vagy a sikertelen próbálkozás miatt elpusztul. A betáplált, a „területet térré” alakító narratíva, mint Ted Friedman megjegyezte, így az elejétől kezdve jelen van, hogy biztosítsa a *Civilization* történetének „térbeli történetként”, „az időben változó térkép drámájaként” való értelmezését.⁸⁴

⁸³ Ugyanez mondható el az olyan, erőteljesen vitatott „amerikai” játékaikról, mint a *JFK Reloaded*, a *Waco Resurrection* vagy a *9/11 Survivor*.

⁸⁴ Friedman: *Civilization*, 12.

A videojáték epikus módozatában a már elmúlt történelmi eseményt és helyszínt jeleníti meg. Így a játékokban a történelem digitalizációja összekapcsolja a térbeliesítést, a virtualizációt és a szimulációt, hogy a reprezentációt mint a történelmi cselekvést a történelmi tudathoz láncoló médiumot kiküszöbölje. A reprezentáció nélkül pedig a történetírás és költészet közötti arisztotelészi ellentét az ellenkezőjébe fordul. Arisztotelész szerint az előbbi azért alacsonyabb rendű, mert csupán azt mondja el, ami *megtörtént* , nem pedig ami *megtörténhetne* . A digitális történelem révén a huszonegyedik század éppen a lehetőség jegyébe lép, innentől már többé nem az érdekel bennünket, ami történt, hanem csak az, ami megtörténhetne.

KISANTAL TAMÁS fordítása