

JÁTÉK ÉS IRODALOM

A magyarországi fantasy-piacon sokáig főként a hazai szerzők művei domináltak, az utóbbi években azonban mind inkább érzékelhetővé vált egy örvendetes tendencia, melynek során egyre több külföldi mű – klasszikusak és kevésbé klasszikusak – bukkant föl a könyvesboltok polcain. Ez azonban így is csupán ízelítő a szemképráztató bőségű kínálatból, ráadásul a válogatás szempontjai is megkérdőjelezhetőek; a kiadók üzletpolitikájában ugyanis a minőségénél gyakorta nagyobb súllyal esik latba a divathullámok meglovaglása, a mielőbbi anyagi megtérülés reménye.

Konkrétan ez abban nyilvánul meg, hogy a magyar átültetésben napvilágot látó fantasy-könyvek többsége az ún. *games literature* ("játékirodalom") kategóriájába tartozik, azaz szerep- vagy kártyajátékok háttérvilágára írták. Ezt a fajta fantasyt pedig – legalábbis amilyen színvonalon az angolszász nyelvterületen művelik – a magam részéről még lektúrszinten sem tartom irodalomnak. Az ilyen könyvek gyakorlatilag a háttérüként szolgáló játék pusztá illusztrációi, másodlagos szerepre kárhóztatott piaci kiegészítők, hasonlóan a sikerfilmek emblémáival ellátott kitűzőkhöz és reklámbögrékhez. Íróikat szerződésileg kötelezik a játérendszerhez való szolgálai igazodásra, ami csírájában elől bennük minden kreatív alkotóerőt. (Drizzt Do'Urden párbajjeleneteit például kockadobásról kockadobásra vissza lehet fejteni az AD&D harci szabályai szerint, s a figyelmes olvasó arra is hamarosan rájön, hogy R. A. Salvatore regényenként kötelezve van bizonyos számú egzotikus szörny fölvonultatására a *Monstrous Compendium*ból.) Csekély vigasz a bajban, hogy az illető szerzőknek eleve nem nagyon van veszítenivalójuk, hiszen szakmai mesterfogásaik színpalettája – hogy finoman fogalmazzak – nem igazán idézi a korallzatonyok élővilágát. Akad ugyan néhány *ritka* kivétel: Ian Watson a *Warhammer 40K*-hoz, Nigel Findley a *Shadowrun*hoz írt remek regényeket, és a Weis-Hickman párost sem tartanám annyira fárasztónak, ha nem próbáltak volna ezer bört lenyúzni a Sárkánydárda-krónikákról. A mondott példák azonban csak a szabályt erősítik a silány fércművek tengerében.

A szerepjáték és a fantasy-irodalom számos ponton érintkeznek: inspirálólag hathatnak egymásra, alapot vagy összefoglaló keretet kölcsönözhetnek. Ám ettől még messze nem kompatibilis fogalmak, hisz mindkettőnek megvan a maga sajátos szakmai eszköztára. Aki magas szinten műveli az egyiket, az korántsem biztos, hogy hasonló nívón áll a másikban is. A jó mesélőt és a jó írókat egyaránt élénk, alkotó fantázia jellemzi, ez kétségtelen. Az előbbinek azonban élelőszóban kell kifejeznie magát, gyorsan reagálva és gyakran rögtönözve; a másíknak pedig írásban, nagy kitartással és következetes önfegyelmekkel. Márpedig ezek a készségek elég ritkán jelentkeznek egy és ugyanazon személyben.

Külföldön a *games literature* a szerepjáték uszályában úszik, a könyveket a címlap homlokterében virító logók teszik eladhatóvá: népszerűsítő aláfestésként szolgálják a háttérrendszert, mely messzemenően megszabja vonalvezetésüket. (Könnyű belátni, hogy egy szigorúan tagolt jellemrendszerre épülő játékhoz – amilyen pl. a D&D – képtelenség komoly morális problémákat boncolgató műveket írni.) Magyarországon ez kicsit fordítva alakult, a krónikus gyengélkedő honi fejlesztésű RPG-ket általában a háttérvilágukhoz kapcsolódó regények és novelláskötetek segítik át a kiadványszük holtidőszakokon. Így nálunk nagyobb hangsúly esik az irodalmi minőségre; és nem mondhatnám, hogy ez a helyzet ellenemre volna. Ezen a területen – nem csupán a M.A.G.U.S.-könyveket értve alatta – igazán nem érhet minket a provincializmus vádja: határozottan jobban állunk a nemzetközi trendnél.

Ettől azonban hazai játékirodalmunk még játékirodalom marad, és éppúgy nem minősül klasszikus ("high") fantasynek, mint ahogy a Sárkánydárda-ciklus sem az, legfeljebb mimikri szinten. A két irányzat között tudniillik alapvető elvi és fogalmi ellentétek feszülnek. A tolkien hagyományokra épülő high fantasynek meglehetősen szigorú szabályai vannak, és e szabályok kategorikusan kizárják a játékirodalom obligát hősalakját; az öntörvényű, független, kissé anarchista beütésű kalandozót. Amin egyébként vajmi kevéssé csodálkozhatunk, elvégre az egész szerepjáték-történelem azzal kezdődött, hogy egy ritka fantáziaszegény ember – bizonyos Gary Gygax – fatálisan félreértette Tolkien teljes életművét. (El tudja valaki képzelni szegény Frodot, amint a vasudvardi kazamatákban térferegve püföli az orkokat, és könyvelői precizitással számon tart minden egyes rézgarast, amit kiforgatott a zsebeikből?)

Hogy a két irányzatot mégis oly gyakran összezavarják, azt több tényező is magyarázza. Egyrészt valóban vannak közös elemeik, például a szigorú erkölcsi dualizmus (jók-gonoszok, fehérek-feketék) vagy az aprólékos részletességgel kidolgozott háttérvilág. Csakhogy míg a klasszikus fantasyben ez a világ a szerző egyéni kreációja, ahol minden az ő koncepciói szerint van elrendezve, a játékirodalomban kollektív alkotás, ahol nem tevékenykedhet a kedvére szabadon, mert folyton mások elképzeléseibe ütközik. (Ha egyébként nem is, a játékméchanizmus alapvető megkötéseihez mindenképpen igazodnia kell.) Óriási különbség!

Ezenkívül a játékirodalom tudatosan igyekszik hasonulni a high fantasyhez, rengeteg elemet kölcsönöz annak eszköztárából: motívumokat, toposzokat, szituációkat, stilisztikai fordulatokat stb. Néhány ritka esetben

még integrálnia is sikerül ezeket a maga koncepciójába; ilyenkor egész olvasható művek születnek, például a Sárkánydárda-ciklus. Sajnos azonban a *games literature* művelőinek elsősorú többsége nagyságrendekkel alacsonyabb szakmai színvonalon piszkolja a papírt, mint a high fantasy-szerzők, és egyszerűen nem tudnak mit kezdeni a tőlük átvett eszközökkel. Az még a kisebbik baj, hogy a kölcsöngúnya úgy lóg rajtuk, mint tehénen a gatyá; sokkal kínosabb (mindjárt példát is hozok rá), hogy közben kiüresítik és hiteltelenítik a klasszikus örökség elemeit.

A *games literature* dömpingszerű áradatának egyetlen dolgot lehet felhozni a javára: széles tömegeket hódított meg a fantasynek, főként a serdülőévek elején járó kamaszfiúk táborából, ahová a kártya- és szerepjátékosok zöme is tartozik. Kérdés persze, hogy ez a mennyiségi gyarapodás kiegyenlíti-e hosszú távon az irodalmi nivó csökkenését. Magyarországon erre jó esélyt látok, mivel az a tapasztalatom, hogy aki Salvatoréval kezd, az az évek múlásával eljut Tolkienig is. A fantasy messze legkiterjedtebb felvevőpiacát adó USA-ben azonban a statisztikák szerint nem így áll a helyzet. (Amin én a magam részéről – tekintve az odaát uralkodó általános kultúrszintet – cseppet sem álmélokodom.) Nem csoda hát, hogy a klasszikus fantasy elkötelezettjei Amerikában már a nyolcvanas évek végén, az első "játékirodalmi" hullám tetőzésekor megkongatták a vészharangokat.

A legfőbb vád, amit az új irányzat ellen felhoztak, az volt, hogy elsekélyesíti a fantasy hagyományos értékhozó motívumait, megfosztja őket a pátosztól és a misztikumtól. Ez tagadhatatlanul így van. Hasonlítsuk össze például a népével és szülőhazájával meghasonlott Drizzt Do'Urden kötetszámra nyúló nyavalygásait a melnibonéi Elric megrázó lelkitusájával, aki ugyanezzel a problémával küzd Michael Moorcock regényeiben – és a különbség nyomban szembeszökővé válik. De a fokozatos nivósüllyedés talán még érzékletesebb lesz, ha egy hármas példán mutatjuk be!

A *Gyűrűk Urában* a tündék magasztos, büszke és szomorú lények, a regékben megénekelte óvilág letűnőfélben lévő tanúi, az utolsók, akik emlékeznek még titkaira és csodáira. Szörnyű teher nyomja vállukat – a megélt és megszenvedett századéveké –, mégis dacosan szembeszállnak a régmúlt idők homályából föltámadó ősgonosszal, noha mindenkinél jobban ismerik eredetét és képességeit. Valami különös fenség és megfoghatatlan mélabú lengi körül őket, s nemcsak a vezéreket: Legolas, az egyszerű erdei tünde, mindvégig kiismerhetetlen, fennkölt és néha félelmetes regényalak marad.

Térjünk át most a Weis-Hickman párosra, akik a játékirodalom legszínvonalasabb művelői közé tartoznak! Milyen elfek elevenednek meg a Sárkánydárda-krónikák lapjain? Hát, régi nép, az kétségtelen. Tudnak furákat csinálni. De valahogy mintha eltűnt volna belőlük az a borongós többlet, ami Tolkiennál egyszerre tette őket emberfelettivé és melankolikussá. Civakodnak, ármánykodnak, kétségbeesnek, sorra szeretnek bele az emberekbe, büszkeségük üres göggé satnyul. A kontúrjaik kiélesedtek: csak éppen ezáltal veszítettek a mélységükből is.

Végül vegyük elő akármelyik AD&D-tucatregényt az impozáns kínálatból! (Vagy éppenséggel válogathatunk az *Earthdawn*-könyvek közül is.) Kivel fogunk itt találkozni? Egy tiritarka gúnyás erdészlegénnyel, aki tévedhetetlenül lő és vadakat istápolgat; egy csábosan kisminkelt varázslóhölgygel, aki mindenkivel foghegyről beszél, majd ágyba bújik; egy sikamlós modorú szélhámossal, aki fürge ujjakkal kizsebel boldog-boldogtalant. Közös vonás csak annyi bennük, hogy mindegyiknek csúcsos a füle.

E rövidre fogott eszmefuttatás talán érthetővé teszi, miért nem foglalkozom én a játékirodalommal – sem vásárlás, sem olvasás, sem mélyebb elemzés szintjén.

Ω